

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA RESOLVER
PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN
PRIMER GRADO**

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

GASPAR BARNUEVO, Massiel Milagros
LOPEZ ROMERO, Alondra Alessandra
MAGALLANES HURTADO, Xiomy Rocio
MORALES HERRERA, Katherine Sheyla

ASESORA:

CUYUTUPA CUBA, Lucía Elvira

Lima, 2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Lucia Elvira Cuyutupa Cuba, en mi calidad de asesora de Tesis, del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN PRIMER GRADO, de autores: Gaspar Barnuevo, Massiel Milagros; Lopez Romero, Alondra Alessandra; Magallanes Hurtado, Xiomy Rocio y Morales Herrera, Katherine Sheyla; tiene un **índice de similitud de 2%**, verificado mediante el software Turnitin:



Página 2 de 206 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::3117:497150316

2% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 1% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

- Caracteres reemplazados**
60 caracteres sospechosos en N.º de páginas
Las letras son intercambiadas por caracteres similares de otro alfabeto.
- Texto oculto**
7 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

Por tanto, en mi condición de asesor (a), firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos por la norma vigente.

Nombre completo del Asesor: Lucia Elvira Cuyutupa Cuba

DNI: 41468815

ORCID: 0000-0002-7843-7937

Lima, 03 de noviembre de 2025

ÍNDICE

Portada.....	1
Índice.....	3
Resumen.....	6
<i>Palabras clave</i>	6
Abstract.....	7
<i>Keywords</i>	7
Dedicatoria	8
Agradecimientos	9
Introducción.....	10
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL	16
2.1. Antecedentes de Estudio	16
2.1.1. Antecedentes internacionales:	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales	19
2.2. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	22
2.2.1. Concepto y evolución histórica.....	22
2.2.2. Características y fases del Aprendizaje Basado en Juegos.....	24
2.2.3. Importancia del Aprendizaje Basado en Juegos en la Educación.....	29
2.3. La Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización	31
2.3.1. La Geometría en la Educación Primaria	33
2.3.2. Enfoque del área de Matemática según el Programa Curricular de Educación Primaria	33
2.3.3. Competencia “Resuelve Problemas de Forma Movimiento y Localización”	34
2.3.4. Niveles de la Geometría y la Competencia	35
2.3.5. Importancia del Desarrollo de la Competencia.....	36
2.4. El Aprendizaje Basado en Juegos y la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización.....	36
2.4.1 Relación entre el Aprendizaje Basado en Juegos y la Resolución de Problemas.....	37
2.4.2. El Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para la Competencia	38
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	38
3.1. Paradigma, Enfoque, Nivel, Tipo y Diseño Metodológico	39
3.2. Diagnóstico: Contexto y Participantes / Episodios Críticos / Árbol de Problemas y Objetivos.....	40
3.3. Objetivos de la Investigación	43

3.4. Plan de Acción.....	44
3.5. Técnicas e Instrumentos.....	54
3.5.1. Validez de los Instrumentos	56
3.6. Análisis y Procesamiento de la Información	57
3.7. Consideraciones Éticas	59
3.8. Limitaciones.....	60
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	60
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES (Lecciones aprendidas)	70
CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES	71
Referencias	73
Anexos	86
Anexo 1: Matriz Metodológica	86
Anexo 2: Diarios de Campo de Diagnóstico	88
Anexo 3: Árbol de Problemas	91
Anexo 4: Evaluación diagnóstica	92
Anexo 5: Informe de la Evaluación Diagnóstica	96
Anexo 6: Matriz de intervención pedagógica	100
Anexo 7: Unidad didáctica	101
Anexo 8: Cronograma de aplicación de sesiones de aprendizaje	116
Anexo 9: Sesiones de aprendizaje en base al Aprendizaje Basado en Juegos ..	117
Anexo 10: Diarios de campo.....	146
Anexo 11: Guías de observación.....	169
Anexo 12: Entrevista realizada a la docente tutora	172
Anexo 13: V de Aiken	174
Anexo 14: Matriz de Diario de Campo	178
Anexo 15: Matriz de Guías de Observaciones	187
Anexo 16: Matriz de Entrevista	193
Anexo 17: Matriz de Triangulación	196
Anexo 18: Fotografías de la aplicación.....	203

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	Página
Tabla 1. Cuadro descriptivo de la unidad de análisis: estudiantes.....	41
Tabla 2. Matriz de codificación de la unidad de análisis en el diario de campo: docente ejecutora.....	41
Tabla 3. Matriz de codificación de la unidad de análisis en la guía de observación: docentes investigadoras.....	42
Tabla 4. Matriz de codificación de la unidad de análisis en la guía de entrevista: docente tutora.	42
Tabla 5. Propuesta de Intervención por campo de acción.	47
Tabla 6. Matrices de evaluación y seguimiento del plan de acción.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura	Página
Figura 1. Factores que intervienen en el Aprendizaje Basado en Juegos.....	23
Figura 2. Tipologías de juegos Aprendizaje Basado en Juegos.....	24
Figura 3. Fases de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos	26
Figura 4. Importancia del Aprendizaje Basado en Juegos	30
Figura 5. Elementos de la resolución de problemas.	32
Figura 6. Competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.	34

RESUMEN

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es una metodología innovadora, que considera al estudiante como un sujeto activo durante el proceso de aprendizaje y, a través del juego, desarrolla habilidades específicas. Ante ello, este estudio aborda como objetivo aplicar la metodología ABJ, a fin de mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado, por medio de la investigación acción. Se consideró el paradigma sociocrítico, enfoque cualitativo y un nivel explicativo de tipo aplicada. La unidad de análisis comprende un grupo de estudiantes de 6 y 7 años de una institución educativa de gestión pública. Para el recojo de información se emplearon diarios de campo, guías de observación y una entrevista que fueron utilizados para la triangulación de datos recogidos. A partir de ello, se concluye que, la metodología Aprendizaje Basado en Juegos mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, puesto que las estudiantes logran comprender conceptos geométricos, razonar lógicamente y proponer estrategias para resolver situaciones reales en la experiencia lúdica.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Juegos, resolución de problemas, forma, movimiento y localización, educación primaria.

ABSTRACT

Game-Based Learning (GBL) is an innovative methodology that positions the student as an active participant in the learning process and fosters the development of specific skills through play. In this context, the objective of this study is to apply the GBL methodology to enhance first-grade students' problem-solving abilities related to shape, movement, and spatial awareness, using an action research approach. The study was conducted under a socio-critical paradigm, with a qualitative approach and an applied explanatory scope. The unit of analysis consisted of a group of 6- and 7-year-old students from a public educational institution. Data collection techniques included field diaries, observation guides, and interviews, which were later triangulated. From this, it can be concluded, the Game-Based Learning methodology improves problem solving of shape, movement and location, as students are able to understand geometric concepts, reason logically and propose strategies to resolve real-life situations in the playful experience.

Keywords: Game-Based Learning, problem solving, shape, movement, spatial awareness, elementary school.

DEDICATORIA

Agradezco a Dios porque, hasta en los días difíciles, me dio fuerzas para seguir adelante. A mi familia, por respetar mis tiempos y apoyarme en todo lo que me proponga. A mis personas favoritas, por sacarme de mi rutina y regalarme momentos de alegría. Finalmente, a mí, por mi capacidad de resiliencia.

Massiel Milagros Gaspar Barnuevo

A Dios, por haberme guiado con amor y sabiduría durante esta etapa. A mi familia, por su infinito amor, quiénes me inspiran y motivan a ser mejor cada día. A mi fiel amigo, cuya compañía y amor incondicional, me brindó paz durante horas de desvelo. Finalmente, a mí misma, por ser persistente ante las adversidades.

Alondra Alessandra López Romero

Al Señor de los Milagros, por hacer posible esta meta que en algún momento sentí lejana. A mi familia, por su paciencia, amor y apoyo incondicional. A Luna y Estrella, mis compañeras en las incontables noches de estudio. Por último, a la niña que fui y que soñó con este momento, solo quiero decirle: lo logramos.

Xiomy Rocio Magallanes Hurtado

A mis padres, por el apoyo y palabras de amor que me reconfortaron y motivaron a seguir adelante. A mis hermanos quienes fueron mi mayor ejemplo de perseverancia y dedicación, además de brindarme alegría y cariño que me fortalecían a diario. Por último, a mis fieles compañeros de desveladas.

Katherine Sheyla Morales Herrera

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro agradecimiento a Dios por brindarnos calma y esperanza en los momentos de dificultad. A nuestra alma mater, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico (EESPPM) por formarnos en base a los valores del Sagrado Corazón y fortalecer nuestra vocación en estos cinco años. A los docentes de la especialidad de Educación Primaria, por sus enseñanzas, cariño y dedicación, necesarios para culminar esta etapa de formación. A la institución educativa, por permitirnos aplicar nuestra propuesta de investigación y en especial, a las estudiantes de primer grado, quienes nos acompañaron con amor y ternura. Además, a nuestros asesores de tesis, al Mg. Michael Franklin Benjamín de la Torre Vignatti, quien nos acompañó con empatía y alegría, durante el inicio de este trabajo de investigación; asimismo, a la Mg. Lucía Elvira Cuyutupa Cuba, quien nos orientó y aportó significativamente con sus conocimientos a esta investigación. Finalmente, a nosotras, que, a pesar del cansancio y adversidades, nos apoyamos mutuamente, demostrando que nuestra mayor fortaleza siempre fue trabajar en equipo.

INTRODUCCIÓN

En el Perú, la educación presenta desafíos significativos a causa de diversas brechas, particularmente en el área de Matemática. Por ello, los docentes deben capacitarse continuamente para adaptarse a los nuevos métodos de enseñanza que responden a las exigencias del nivel de aprendizaje esperado. Sin embargo, la limitada apertura a estos cambios se ve evidenciada por los resultados que se han obtenido a nivel nacional, donde los estudiantes demuestran un bajo rendimiento en las pruebas de matemáticas. En cada prueba se priorizan campos temáticos relacionados a problemas de cantidad y gestión de datos, evidenciando menos contenidos disciplinares como la geometría y nociones espaciales.

Teniendo en cuenta esta realidad educativa, se pretende innovar con la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos que integra el dinamismo lúdico para desarrollar aprendizajes en la competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” del área de Matemática.

La presente investigación comprende los siguientes apartados.

En el primer capítulo, se delimita el planteamiento del problema, donde se especifican los hallazgos del nivel de logro de los estudiantes a nivel internacional, nacional e institucional en el área de Matemática. En respuesta a ello, se describe la metodología, línea de investigación y el problema de investigación, así como la justificación teórica, práctica y metodológica.

En el segundo capítulo, se aborda el marco teórico conceptual, en el que se presentan los antecedentes internacionales y nacionales, relacionados al Aprendizaje Basado en Juegos y la competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

En el tercer capítulo, se señala el marco metodológico, presenta el paradigma sociocrítico, enfoque cualitativo, nivel explicativo, tipo aplicada y diseño investigación acción. De igual manera, el diagnóstico: el contexto, participantes, episodios críticos y árbol de problemas; así como, los objetivos de investigación que consideran las cuatro fases de la investigación acción. Por consiguiente, las técnicas, instrumentos,

procesamiento de la información, consideraciones éticas y las limitaciones.

En el cuarto capítulo, se encuentran los resultados y discusiones, hacen referencia a los hallazgos obtenidos en la interpretación de datos realizada en la triangulación de instrumentos. Además, se exponen las implicancias y se contrastan con fundamentos teóricos para explicar y confrontarlos con otros estudios.

Finalmente, en el quinto y sexto capítulo se elaboran las conclusiones y lecciones aprendidas, vinculadas a los resultados y objetivos de la investigación. Seguidamente, se presentan las referencias consideradas y los anexos que detallan los hallazgos.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprendizaje de la matemática es una herramienta primordial para que el estudiante se desenvuelva de manera eficiente en situaciones cotidianas. Entre las competencias que desarrolla el área se encuentra la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, necesaria para el reconocimiento de formas geométricas, ubicación de objetos, la comprensión de conceptos espaciales y descripción de desplazamientos en contextos reales (Barrantes y Barrantes, 2020).

Sin embargo, los diferentes resultados obtenidos en las evaluaciones evidencian una problemática acerca de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en educación primaria. Esta dificultad comprende el análisis y la resolución de problemas relacionados a las nociones espaciales, cuerpos geométricos, además de desplazamientos. Siendo una habilidad importante para la representación abstracta de situaciones que posibilitan su resolución en la vida cotidiana.

Para abordar esta problemática, el presente estudio se centra en la línea de investigación, innovación y didáctica de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, busca incorporar cambios significativos por medio de propuestas pedagógicas innovadoras desarrolladas en el aula. Así, se asegura la calidad educativa, propiciando espacios reflexivos e investigativos para mejorar la práctica pedagógica, que logra un impacto positivo en el proceso de enseñanza-

aprendizaje (Instituto Politécnico Nacional, 2024).

En el ámbito internacional, la prueba Trends in International Mathematics and Sciences Study (TIMSS, 2024) evalúa las habilidades matemáticas considerando tres dimensiones, entre ellas, la medición y geometría. Los resultados indican que solo el 12.7% de los 63 países evaluados superaron el nivel de desempeño alto, demostrando las dificultades que presentan los estudiantes de cuarto grado de primaria sobre el dominio de estos campos temáticos. El Perú no participó en esta evaluación, resultando preocupante porque no se recoge información actualizada del rendimiento académico de los estudiantes a nivel internacional.

La Oficina de Medición de Calidad de los Aprendizajes (Ministerio de Educación del Perú, 2023), detalla que en la prueba PISA 2022 se presentan niveles desde el 1c hasta el 6 para medir los aprendizajes con relación a los ejes temáticos del área de Matemática, entre ellos, el espacio y forma. Los resultados muestran que solo el 27.69% de los países que participaron, lograron alcanzar el nivel esperado y los países que se encuentran en los tres primeros puestos, son del continente asiático. El Perú se encuentra en el nivel 1a, reflejando un descenso en los resultados con respecto a las evaluaciones anteriores.

A nivel nacional, la Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) realizó la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA), 2024. Dicha prueba presentó los resultados relacionados solo a la competencia: “Resuelve problemas de cantidad”, que según los niveles de logro mostrados en el CNEB, en 4° grado de primaria, el 13,4% se encuentra en previo al inicio, en inicio el 18,4% y en proceso 38,7%, mientras que el 6° grado de primaria, obtuvo el 16,5% en previo al inicio, 40,6% en inicio y 29,2% en proceso (Minedu, 2025). Frente a ello, es importante evaluar todas las competencias a nivel nacional para obtener una perspectiva detallada del área de Matemática, siendo una de ellas “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, pues esta competencia aborda habilidades espaciales y geométricas, fundamentales para aplicar el conocimiento matemático en contextos reales (Chura, 2023).

Para conocer el nivel de logro de los estudiantes en el área de Matemática del año 2022, el Ministerio de Educación (2023), a través de la Oficina de Medición de la

Calidad de los Aprendizajes, hizo efectiva la Evaluación Muestral de Estudiantes. Los resultados indican que, en segundo grado el nivel de inicio es de 55,1% y en proceso 33,1%; en cuarto grado el 18,6% está en previo al inicio, 19,6% en inicio y 38,5% en proceso; en sexto grado el 11,9% se encuentra en previo al inicio, el 41,6% en inicio y 31,7% en proceso. El desempeño alcanzado en esta prueba fue menor a comparación de la Evaluación Muestral Estudiantes aplicada el 2019. Estas cifras muestran la realidad que enfrenta el país ante la necesidad de promover el uso de metodologías educativas innovadoras, para mejorar el desempeño de los estudiantes en el área en mención.

En el contexto local, a partir de dos diagnósticas realizadas en una Institución Educativa de gestión pública ubicada en el distrito de Chorrillos, se obtuvo como resultado que las estudiantes de primer grado han evidenciado dificultades en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. El primero se aplicó durante el segundo bimestre del año escolar 2024, siendo redactados por la docente en los diarios de campo de diagnóstico n°1 y n°2, evidenciando varias deficiencias para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. En el diario de campo N°1, los datos reflejaron que las estudiantes mostraban dificultades para reconocer líneas cerradas y abiertas en situaciones cotidianas, porque no relacionaban la existencia de líneas en las figuras geométricas. En el diario de campo N°2, se presentaron complicaciones al relacionar los cuerpos geométricos con objetos de su entorno, por no poder identificar las caras, vértices y bordes.

En segundo lugar, se realizó una prueba diagnóstica sobre la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, con la finalidad de recoger información sobre el nivel de logro de las estudiantes. Dichos resultados, señalaron que el 28,57% está en inicio, el 39,28% está en proceso y 32,14% en logrado. Ello, demuestra que tienen dificultades en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

La presente investigación se justifica en la necesidad de abordar una problemática identificada, ofreciendo una contribución significativa a nivel académico como en lo práctico. La pertinencia de este estudio se fundamenta porque genera conocimiento relevante y proporciona soluciones aplicables, lo cual se detalla a continuación desde tres perspectivas: la teórica, la metodológica y la práctica.

Desde una perspectiva teórica, esta investigación es respaldada por Martínez et al. (2023), quienes destacan la importancia del juego para lograr aprendizajes significativos, partiendo desde la motivación y la contextualización de situaciones reales en actividades lúdicas. De esa manera, los estudiantes serán capaces de construir sus propios conocimientos, mediante experiencias de interacción con su entorno. Se adopta como complemento teórico el Manual del proyecto Aprendizaje Basado en Juegos realizado por la Fundación Bosco Global (2021), donde se mencionan las fases transitorias que facilitan el proceso de aprendizaje. Así, esta investigación tiene como objetivo mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización desde la investigación acción, con bases teóricas que sustentan la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos, además de ampliar con información actualizada sus beneficios en la resolución de este tipo de problemas en el nivel primario.

Desde una perspectiva metodológica, se justifica el empleo de la investigación acción por ser una metodología pertinente para abordar y brindar soluciones a problemáticas identificadas en una realidad educativa. En esta investigación, la docente aplica la metodología Aprendizaje Basado en Juegos y reflexiona sobre cómo sus cinco fases (narrativa, estética, mecánica, reglamento y flow), influyen en la mejora de los aprendizajes. Asimismo, hace uso de los cuatro campos de acción: planificación, acción, observación y reflexión, para lograr un análisis profundo de los resultados luego de su aplicación en una determinada aula. De este modo, se respalda el empleo de técnicas cualitativas, entre ellas: la entrevista, observación directa y participativa en la recolección de datos. Estas permiten registrar detalladamente la información en guía de entrevista, guías de observación y diarios de campo, para conocer las diferentes perspectivas de los efectos del ABJ en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

Desde la justificación práctica, esta investigación presenta una alternativa de solución para una problemática educativa identificada en un aula de primer grado. La dificultad para resolver problemas de forma, movimiento y localización representa un impedimento en el logro de las competencias del área de Matemática, siendo necesario una adecuada intervención que proporcione resultados favorables en el aprendizaje de las estudiantes. Al implementar la metodología Aprendizaje Basado

en Juegos en las sesiones de aprendizaje, la docente considera juegos con una intención educativa, que garantiza espacios de reflexión sobre conceptos geométricos y espaciales, permitiendo la búsqueda de estrategias frente a problemas de su vida diaria. De esta manera, se ofrecen a los docentes, sesiones planificadas en base al ABJ, que contienen juegos adaptados a diferentes campos temáticos de la competencia, con el objetivo de brindar una secuencia didáctica efectiva para la resolución de problemas.

Por último, esta investigación brinda aportes importantes a nivel de centros educativos, puesto que los resultados validan la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos en el nivel primario, promoviendo la aplicación de esta metodología como un nuevo modelo pedagógico para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.

Así, el interés de este estudio radica en investigar la problemática del bajo rendimiento en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, el cual no es un fenómeno aislado, sino que se manifiesta a través de una serie de síntomas e indicadores observables que afectan directamente el proceso educativo. Un primer indicador, sería el bajo rendimiento estudiantil demostrado en la prueba diagnóstica; otro indicador clave, son los diarios de campo, evidenciando la desmotivación por identificar y relacionar la geometría en situaciones cotidianas; el tercer indicador, muestra la falta de metodologías activas e innovadoras en la educación primaria.

En resumen, estos indicadores (el bajo rendimiento en evaluaciones estandarizadas, la desmotivación estudiantil y la resistencia a la actualización pedagógica), convergen para ilustrar una problemática compleja que demanda una investigación enfocada en cómo la capacitación docente puede ser la clave para revertir esta situación.

Ante lo mencionado, se propone la siguiente pregunta general de investigación: ¿De qué manera la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción?

Así mismo, se detallan las preguntas específicas:

- a. ¿De qué manera el diseño de un plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública?
- b. ¿De qué manera la implementación del plan de acción en base a la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública?
- c. ¿De qué manera el registro de los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública?
- d. ¿De qué manera la reflexión sobre la implementación del plan de acción basado en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública?

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

En este segundo capítulo se exponen las investigaciones, que aportan de manera significativa a las categorías de estudio y los argumentos que las sustentan.

2.1. Antecedentes de Estudio

Se presentan los antecedentes nacionales e internacionales que sostienen las categorías de estudio “Aprendizaje Basado en Juegos” y “Resolución de problemas de forma, movimiento y localización”.

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Cobo (2025), en su investigación relacionada al fortalecimiento de las operaciones matemáticas básicas, mediante el uso de Moodle y el Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de grado tercero de básica primaria en una

institución educativa, en la Universidad de Cartagena, tuvo como finalidad determinar el alcance del Aprendizaje Basado en Juegos, mediante el Moodle en las operaciones básicas matemáticas. Presentó un enfoque mixto de tipo explicativo-descriptivo y un diseño de investigación acción. Este estudio se realizó a 30 estudiantes de 7 a 10 años, aplicando como técnicas e instrumentos: la encuesta, observación participativa, prueba diagnóstica y diarios de campo. Como resultado, se mejoró la resolución de problemas en un 61,6%, logrando el desarrollo óptimo de la competencia de las operaciones matemáticas. En función a las semejanzas, ambos estudios se diseñaron bajo la investigación acción y se aplicó el Aprendizaje Basado en Juegos en educación primaria para mejorar el área de Matemática. No obstante, no coinciden con un mismo enfoque y tipo de investigación, así como la aplicación del ABJ en un entorno completamente digital. A pesar de ello, sus resultados evidencian el potencial del Aprendizaje Basado en Juegos en diversos contextos, para mejorar el desempeño de los estudiantes del nivel primario en el área de Matemática.

Murillo et al. (2025), en su estudio sobre las estrategias de Aprendizaje Basado en Juegos para la enseñanza de operaciones básicas en el área matemática, en la Universidad Bolivariana del Ecuador, el objetivo fue analizar la influencia del Aprendizaje Basado en Juegos en la resolución de problemas. Es de enfoque mixto, diseño cuasiexperimental, utilizando como instrumento la prueba pretest y postest. La muestra fue de 30 estudiantes de quinto grado de primaria. Los resultados evidenciaron que los juegos ABJ, como “Rey de las operaciones”, “Bingo en las matemáticas” y “Matemática en las carreras”, mejoraron el rendimiento en el área de Matemática, ya que en el pretest el logro de aprendizaje variaba entre 50% y 70% y en el postest se alcanzó un rango de 85% a 95%. En cuanto a las similitudes, ambas investigaciones implementan la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar el desempeño de los estudiantes de educación primaria, en la resolución de problemas matemáticos. Con respecto a las disimilitudes, este estudio fue dirigido a quinto grado, además de presentar un enfoque y diseño distinto. Sin embargo, contribuye al proponer tipos de juego ABJ y comprobar su eficacia en la mejora de la resolución de problemas en el área de Matemática.

Peñuela et al. (2023), en su investigación sobre las estrategias ABJ que fomentan el razonamiento matemático en tercer grado en Bogotá, su objetivo fue

potenciar las habilidades matemáticas a través de estrategias basadas en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos. Es de enfoque cualitativo, pues emplea la técnica del cuestionario y el software SPSS v25 para hallar datos. Su población está compuesta por estudiantes de tercer grado de primaria. Los resultados demostraron un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al desarrollar habilidades de razonamiento en la resolución de problemas, mediante estrategias lúdicas (“Salta, Salta saltamontes”, “Tienda escolar”, etc.). En cuanto a las semejanzas, las dos investigaciones emplean el enfoque cualitativo y consideran la misma metodología Aprendizaje Basado en Juegos empleadas para la resolución de problemas en el área de Matemática. Se distinguen por la población de estudio, pues la metodología se aplica en estudiantes de tercer grado, en cambio, la presente investigación está dirigida para estudiantes de primer grado. Este estudio aporta con juegos educativos que permiten mejorar la resolución de problemas en el área de Matemática.

González (2023), en su trabajo de investigación sobre el ABJ y las diversas competencias del área de Matemática en preparatoria, en Ecuador, tiene como objetivo analizar cómo el Aprendizaje Basado en Juegos mejora el desarrollo del área de Matemática en estudiantes de preparatoria. Es de enfoque cuantitativo, de diseño cuasi experimental y de tipo descriptiva. Su población la formaron 50 niños, tomando como muestra a solo 20, empleó la técnica de la observación y su instrumento fue la prueba Evamat-0. Los resultados, al aplicar la guía didáctica, reflejaron un progreso notable con relación a la resolución de problemas matemáticos presentados en cada competencia. Acerca de las semejanzas, poseen la misma categoría (Aprendizaje Basado en Juegos) como estrategia metodológica. En contraste, no presentan el mismo enfoque, diseño y tipo de investigación. Por lo tanto, este estudio aporta con conceptos y actividades pertinentes para abordar los contenidos disciplinares de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos.

Cobos y Galarza (2022), en el estudio sobre el Aprendizaje Basado en Juegos para fomentar dos conceptos básicos en sexto grado de primaria, de la Universidad Nacional de Educación en Ecuador, su objetivo principal fue elaborar actividades basadas en la estrategia didáctica del Aprendizaje Basado en Juegos, a fin de promover aprendizajes significativos, reforzar la resolución de problemas de

multiplicación y división en los estudiantes. La metodología utilizada fue la investigación acción participativa con un enfoque cualitativo, tiene como técnicas: la observación participante, la encuesta, la entrevista y la prueba diagnóstica, cada una con sus respectivos instrumentos. Tuvo como muestra a 18 estudiantes del sexto grado del nivel primario. Los resultados demostraron que el Aprendizaje Basado en Juegos desarrolla significativamente habilidades para la resolución de problemas en su vida cotidiana. Con respecto a las semejanzas, ambas investigaciones tienen enfoque cualitativo de tipo investigación acción y se desarrolla la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos en el área de Matemática. No obstante, se diferencian en la población a investigar, puesto que, la investigación está dirigida a sexto grado de primaria, mientras que el presente estudio se dirige a primer grado de primaria. En suma, esta investigación contribuye, en gran medida, porque aporta con diversas propuestas de actividades basadas en el Aprendizaje Basado en Juegos, que pueden ser adaptadas en varios grados del nivel primario.

Díaz (2021), en su tesis sobre el fortalecimiento del pensamiento espacial y geométrico en estudiantes de quinto grado de primaria, mediante la aplicación de guías didácticas en una institución educativa, en Colombia, presentó como objetivo, potenciar el pensamiento geométrico y espacial a través del empleo de guías educativas. El estudio presenta un enfoque cualitativo y diseño de investigación acción, con las técnicas e instrumentos: observación, entrevista, encuesta y la guía de preguntas, dirigido a 15 estudiantes de 10 y 12 años. Los resultados muestran que, al implementar dicha propuesta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las estudiantes vivenciaron actividades que les permitieron fomentar su pensamiento crítico-analítico para la resolución de problemas, siendo protagonistas de su propio aprendizaje geométrico y espacial. En cuanto a la similitud, ambas investigaciones son de enfoque cualitativo y diseño investigación acción. Sin embargo, se diferencian en la aplicación de la categoría Aprendizaje Basado en Juegos, pues considera guías educativas para fomentar el pensamiento geométrico. La investigación favorece, porque asegura que las estrategias innovadoras en el fortalecimiento de la resolución de problemas generan cambios favorecedores.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Santamaría (2025), en su trabajo sobre los juegos para potenciar la resolución

de problemas en el área de Matemática en estudiantes de primer grado de primaria, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, propone como objetivo implementar un programa de juegos para mejorar el aprendizaje de la matemática. Se empleó un enfoque cuantitativo de nivel explicativo, utilizando un diseño preexperimental. Tiene como técnicas a la observación y pruebas o exámenes tipo test e instrumentos como las fichas de observación y las pruebas escritas, estando dirigida a un grupo de 10 estudiantes. Los resultados evidencian una mejora notable en la resolución de problemas matemáticos, con un 70% en el nivel destacado y 30% en nivel de logro previsto. Ambas investigaciones presentan semejanzas, porque plantean experiencias lúdicas para mejorar la resolución de problemas en primer grado. Aun así, se diferencian por el enfoque metodológico y la categoría Aprendizaje Basado en Juegos. Pese a ello, este estudio aporta de manera significativa, ya que afirma la eficacia de la aplicación de juegos lúdicos en contextos educativos de primer grado de primaria.

Rojas (2023), realizó el estudio de las perspectivas de los docentes sobre la metodología ABJ del área de Matemática en una institución educativa pública, en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El objetivo del trabajo fue interpretar las percepciones de los profesores del ciclo IV de EP sobre el Aprendizaje Basado en Juegos para la resolución de problemas. Presenta un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, teniendo como técnica a la entrevista semiestructurada con su respectivo instrumento. Tuvo como muestra a 5 docentes. Los resultados evidenciaron que los docentes aún persisten con una idea errónea del juego, debido a que tienen un limitado conocimiento sobre la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos y lo consideran como actividades solo de recreación; sin embargo, mostraron interés en practicarlo. De igual forma, destacaron los beneficios del Aprendizaje Basado en Juegos como la motivación para la resolución de problemas. Respecto a las semejanzas, se evidencian que ambas tienen un enfoque cualitativo y la categoría de Aprendizaje Basado en Juegos. No obstante, presentan diferentes tipos de investigación, puesto que esta, es de tipo descriptivo. El presente trabajo proporciona información valiosa, pues recaba experiencias de docentes y presenta un marco conceptual relevante.

Julca y Sánchez (2023), en su estudio basado en una propuesta de juegos

didácticos para fortalecer la resolución de problemas en segundo grado de primaria, en la Universidad Nacional de San Martín, plantearon como objetivo mejorar la resolución de problemas en el área de Matemática en estudiantes de segundo grado de primaria. Presenta un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, teniendo como técnica al test y de instrumento la guía de observación, dirigido a 17 estudiantes de segundo de primaria. Los resultados reflejan que, los juegos didácticos resultan pertinente para una mejora significativa en la mejora de la resolución de problemas matemáticos. En cuanto a las semejanzas, se destaca que en ambas investigaciones se considera la aplicación de juegos, a fin de generar mejoras en la resolución de problemas matemáticos. Por otro lado, la disimilitud radica en que este estudio tiene un enfoque cuantitativo; sin embargo, sus hallazgos aportan a esta investigación, porque asegura que al implementar juegos didácticos se mejora notablemente la resolución de problemas matemáticos.

Poma (2022), con su investigación sobre la aplicación de un programa que contiene juegos educativos para la resolución de problemas en segundo grado de primaria, en la Universidad Nacional Del Centro del Perú, plantea como objetivo comprobar la efectividad del programa “Ludomaco” para la resolución de problemas en estudiantes de educación primaria. Presenta un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental y el instrumento es una prueba de resolución de problemas matemáticos, siendo aplicada a 84 estudiantes de segundo grado de primaria. Los resultados muestran que los juegos generan la motivación y participación activa de los estudiantes, mejorando el razonamiento y la resolución de problemas del área de Matemática. Como similitud, ambas demuestran que se mejora la resolución de problemas por el empleo de juegos. Sin embargo, poseen diferentes enfoques de investigación, ya que dicha investigación es cuantitativa. Esto aporta de forma relevante a la investigación, porque valida la efectividad de los juegos para la comprensión y resolución de problemas matemáticos.

Llanos et al. (2021), con su investigación sobre los juegos educativos para resolver problemas en tercer grado de primaria, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, plantearon el objetivo de evaluar el efecto de los juegos educativos al resolver problemas matemáticos. Es de enfoque cuantitativo de tipo aplicada con un diseño cuasiexperimental, teniendo como técnica e instrumentos

a la encuesta, el pretest y posttest. La población es de 114 estudiantes de tercer grado de primaria y la muestra es de 26 niños de dicho grado. Los resultados demostraron que, si los docentes integran correctamente los juegos en su quehacer diario, se generan espacios de aprendizaje y diversión que mejoran la resolución de problemas. Acerca de las semejanzas, se refleja que ambas investigaciones abordan la resolución de problemas en el nivel primario. Se diferencian por el diseño, las técnicas, instrumentos y la categoría Aprendizaje Basado en Juegos; sin embargo, influye de manera relevante; dado que, se reconoce la importancia de una adecuada aplicación de juegos por parte del docente para el logro satisfactorio de la resolución de problemas matemáticos.

2.2. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

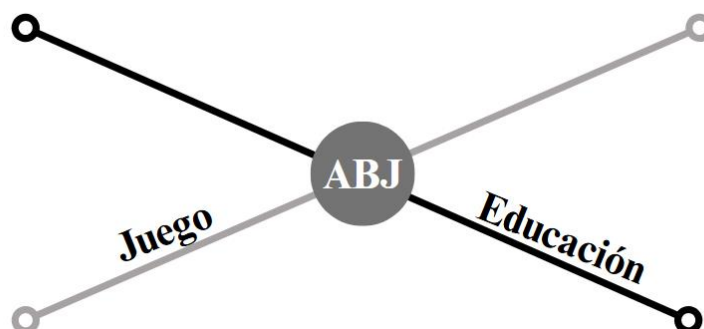
El Aprendizaje Basado en juegos es una metodología activa que presenta características y fases pertinentes, siendo importantes para el desarrollo de aprendizajes significativos.

2.2.1. *Concepto y evolución histórica*

La relevancia del juego en la educación aparece desde los inicios de la historia, siendo Platón uno de los primeros en reconocer y destacar su rol e importancia en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, no fue hasta el siglo XX, que el Aprendizaje Basado en Juegos fue introducido por primera vez como una propuesta educativa formal y con un concepto pedagógico estructurado para la educación superior, basándose en los aportes de Piaget y Vygotsky (Tapia, 2023).

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), también conocido como Game Based Learning (GBL, siglas en inglés), se diferencia del juego tradicional al ser una metodología que aplica actividades lúdicas con un fin pedagógico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (**véase Figura 1**). Este enfoque que no solo facilita la comprensión de conceptos y el desarrollo de habilidades interpersonales, sino también promueve el uso de estrategias para la resolución de problemas. Para lograrlo, es fundamental que el contenido interdisciplinar se adapte a la estructura y tipo de juego, aprovechando sus elementos para crear una experiencia divertida que, a su vez, permita alcanzar los aprendizajes específicos (Martínez et al., 2023).

Figura 1. Factores que Intervienen en el Aprendizaje Basado en Juegos.



Nota: El gráfico representa los factores que intervienen en el Aprendizaje Basado en Juegos. Elaboración propia, basada en la propuesta del ABJ de Martínez et al. (2023).

En esa misma línea, tomando la propuesta de la Fundación Bosco Global (2021) y de Martínez et al. (2023), el grupo investigador plantea que la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos es un medio para adquirir nuevos conocimientos a través de la motivación y participación protagónica de los estudiantes debe realizarse en cinco fases: narrativa, estética, mecánica, reglamento y Flow. Dichas fases, generan una experiencia significativa e idónea para el aprendizaje de distintos contenidos disciplinares.

Precisamente por estas características, el Aprendizaje Basado en Juegos se considera una metodología pertinente en el proceso de enseñanza, debido a que utiliza diversos tipos de juegos, como: juegos de mesa, escape room y breakout educativo, potenciando las competencias y capacidades de los estudiantes. Además, estos juegos se adecúan a cualquier área curricular, fomentando la lógica al resolver los desafíos y acertijos (García, 2023). Asimismo, el Aprendizaje Basado en Juegos es un método lúdico que se centra en el desarrollo integral y académico del estudiante. Este enfoque integra el cuerpo, la mente y las emociones para crear una experiencia de aprendizaje completa (Cobos y Galarza, 2022).

Por lo expuesto, el Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología innovadora y esencial para el aprendizaje, puesto que se demuestra su efectividad en el ámbito escolar, a través de juegos estructurados. Los beneficios más sobresalientes son: la mejora de las destrezas intelectuales, motivación por aprender y el logro de las competencias. No obstante, los contenidos a trabajar se deben de

adecuar al tipo de juego elegido, que considera elementos atractivos con el fin de que los estudiantes se interesen y muestran motivación por aprender.

2.2.2. Características y fases del Aprendizaje Basado en Juegos

Existen tipologías de juegos, (véase **Figura 2**) que responden a las características de una actividad lúdica basada en la metodología ABJ. Estos tipos, contribuyen exponencialmente en los aprendizajes, porque se centran de forma específica en desarrollar contenidos educativos, a través de la formación integral (García, 2023).

Figura 2. *Tipologías de Juegos Aprendizaje Basado en Juegos.*



Nota: El gráfico representa los tipos de juegos del Aprendizaje Basado en Juegos. Elaboración propia, basada en la propuesta de García (2023).

A continuación, se presentan los tres tipos de juego más destacados según García (2023):

Juegos de Mesa. Esta actividad lúdica utiliza dados, fichas y cartas, permitiendo la participación de dos o más jugadores. A través de su implementación, se fomenta el pensamiento matemático, la resolución de problemas y se proponen soluciones frente a una situación retadora. Además, al ser un juego educativo, pretende potenciar el conocimiento, considerando los conceptos matemáticos básicos (González, 2023).

Respecto a ello, emplear este tipo de juego desencadena una serie de beneficios, como: promover la interacción de manera respetuosa al cumplir con las normas, poner en práctica las capacidades sociales y fomentar un aprendizaje emocional positivo. Especialmente, en el área de Matemática, mejora las habilidades y destrezas, a través de la comunicación e intercambio de ideas para solucionar

desafíos (San, 2022).

Escape Room. Es una estrategia lúdica basada en juegos narrativos, que se desarrollan en equipos, que tiene como objetivo resolver acertijos, buscar objetos, armar rompecabezas y designar roles, para lograr vencer desafíos que permitirá escapar de una sala. Estas actividades están relacionadas a las competencias, conocimientos y destrezas que se quieran reforzar. Asimismo, se resalta en estas dinámicas la estética y el mecanismo, que se presentan para lograr aprendizajes significativos (Arrifano y Manzano, 2022).

La aplicación de esta metodología presenta múltiples beneficios educativos: En primer lugar, permite el aprendizaje activo y creativo, aplicando conocimientos matemáticos para la solución de situaciones retadoras. En segundo lugar, desarrolla el pensamiento crítico y la toma de decisiones pertinentes, potenciando la lógica y el razonamiento para descifrar los desafíos. En tercer lugar, el aprendizaje colaborativo y la comunicación asertiva, es otro de los beneficios que ofrece, ya que, al ser actividades grupales, se debe estar en constante comunicación. Por último, es flexible, porque los docentes pueden modificar según las necesidades particulares de cada estudiante (Matesanz et al., 2023).

Breakout Educativo. Es una actividad educativa, donde se convierten en agentes investigadores o detectives, a fin de resolver situaciones o problemas desafiantes que se encuentran en un objeto o un lugar cerrado. Dichas actividades, desarrollan diversas habilidades que permiten la construcción de sus conocimientos. Igualmente, emplean el uso de su pensamiento crítico y analítico para resolver los desafíos planteados (Coca, 2023).

Por otro lado, el breakout educativo se puede efectuar en los diferentes momentos de las sesiones de aprendizaje, debido a que posibilita la aplicación de los conceptos, a fin de lograr el objetivo planteado en un período determinado (López, 2024). Por ello, es importante brindar los diversos elementos o recursos, que le ayudan a resolver el enigma y abrir el premio.

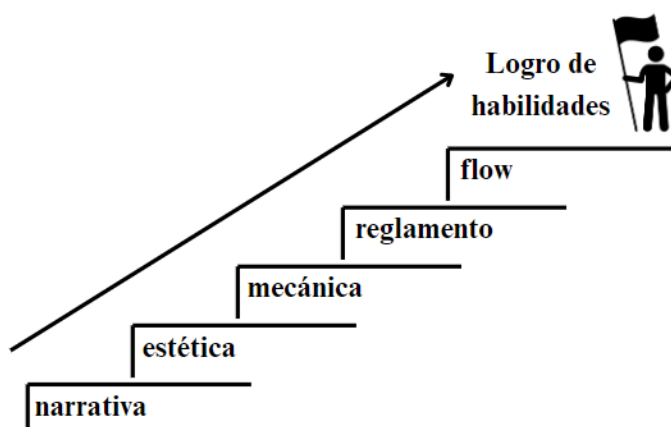
En el presente estudio, se han considerado dos fuentes de información que respaldan la metodología activa “Aprendizaje Basado en Juegos”, debido a que

ambos determinan fases de aplicación con un objetivo educativo. Por un lado, Martínez et al. (2023), considera que la metodología define al estudiante como un sujeto activo de su propio aprendizaje, haciendo uso de la actividad corporal para lograr los propósitos educativos, a través del juego. Por otro lado, la Fundación Bosco Global (2021), considera este enfoque metodológico como una experiencia inmersiva en el campo temático, que es asegurada por las cinco fases: narrativa, estética, mecánica, reglamento y Flow.

La articulación de ambas propuestas, señalan que todo contenido disciplinar debe adaptarse a la estructura del juego, desarrollando la capacidad reflexiva, crítica, colaborativa y la habilidad para resolver problemas de manera individual y colectiva. Por ese motivo, se considera oportuno la aplicación adaptada de este proceso metodológico, ya que responde al contexto y sujetos de investigación.

Los juegos, que plantea esta metodología, ya sean adaptados o aplicados en su diseño original, poseen un enfoque educativo que guiará la experiencia y permitirá la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes. En otras palabras, los campos temáticos elegidos, se ajustarán al desarrollo del juego. Por ello, se debe considerar el siguiente proceso (**véase Figura 3**) para aplicar la metodología Aprendizaje Basado en Juegos dentro de una experiencia de aprendizaje (Fundación Bosco Global, 2021):

Figura 3. Fases de la Metodología Aprendizaje Basado en Juegos.



Nota: El gráfico representa las fases por las que debe transitar el estudiante para el logro de aprendizajes. Elaboración propia, basada en la propuesta del ABJ de la Fundación Bosco Global (2021).

Narrativa. Es la historia que capta el interés y genera la motivación por adentrarse en el juego, mediante situaciones que contienen retos adaptados a un campo temático (Abdellah, 2025). Según Domínguez (2023), la narrativa debe ser contextualizada para generar una experiencia inmersiva y fomentar el involucramiento. Complementando esta idea, la Fundación Bosco Global (2021) añade que, para contextualizar un juego se deben considerar las características e intereses de quienes lo juegan.

La narración de la historia es un factor determinante para la participación activa; por ello, debe comunicarse de la forma más atractiva posible. Autores como Álvarez y González (2022), sostienen que, es necesario seleccionar recursos digitales o material concreto para promover la curiosidad en este espacio de narración. Dicha postura es respaldada por Guillermo y Real (2021), quienes afirman que, el docente debe realizar procedimientos didácticos que impliquen el uso de herramientas virtuales y físicas para fomentar un aprendizaje lúdico.

La comprensión de la historia es indispensable, puesto que implica la asimilación de la situación retadora y el campo temático, para un desenvolvimiento y selección de estrategias adecuadas durante el juego. Como señala Ortiz (2021), se debe incentivar la participación crítica-reflexiva acerca de lo escuchado, donde el desafío sea identificado y se manifiesten las posibles soluciones. Por su parte, Álvarez et al. (2025), agregan que, una estrategia efectiva para reconocer si la historia fue entendida en su totalidad, es el planteamiento de preguntas de comprensión.

Estética. Es la presentación visual o sensorial de los elementos del juego, con la finalidad de que se reconozcan las características y la utilidad de cada uno de ellos (Gutiérrez, 2024). Por eso, los elementos deben estar estructurados pertinentemente, de modo que los jugadores comprendan su funcionalidad en el juego (Capperucci, 2022).

De igual manera, Martínez et al. (2023), indican que, el diseño de cada material educativo debe tener un atractivo visual o sensorial, considerando el grupo o población al que se está dirigiendo. De esta forma, se busca generar mayor interés y motivación en la actividad lúdica. Con ello, se posibilita la comprensión de los contenidos, desarrollando aprendizajes que serán almacenados en su memoria a

largo plazo (Boillos, 2024).

Por otro lado, esta fase se convierte en un recurso estratégico, que vincula los elementos de la actividad lúdica con el campo temático abordado, a fin de generar experiencias enriquecedoras (Fundación Bosco Global, 2021). Por lo tanto, mediante los recursos, materiales y objetos, se obtiene una vivencia significativa durante el juego, cumpliendo así, su propósito educativo (Jafarkhani et al., 2024).

Mecánica. Da a conocer el propósito educativo del juego, permitiendo comprender de manera efectiva, qué actitudes, habilidades y conocimientos se pretende alcanzar (Fundación Bosco Global, 2021). Sumado a ello, Corral et al. (2024), mencionan que: la mecánica define las acciones y retos que se deben ejecutar dentro del juego, diseñadas para orientar el logro de un determinado aprendizaje.

La mecánica está estructurada por factores como: las interacciones, conductas y las destrezas que organizan el desarrollo, favoreciendo una experiencia estimulante y motivadora (Puebla, 2022). En este sentido, Berenguel (2022), señala que, se favorece el logro del propósito educativo al establecer el procedimiento que guía la participación en el juego. Por ello, se incorporan comportamientos y mecanismos de control que deben seguirse porque organiza el avance del aprendizaje de forma lúdica y controlada.

Guillermo y Real (2021), afirma que las mecánicas deben ser comunicadas de manera clara y formuladas acorde al nivel de complejidad de las habilidades, asegurando así, una experiencia lúdica con propósito educativo. Según Coca (2023), de esta manera se promueve el compromiso de los estudiantes, favoreciendo el aprendizaje, pues cada participante comprende su función y cómo debe contribuir al objetivo. Así, una mecánica bien definida facilita una experiencia de aprendizaje más efectiva, optimizando el proceso de enseñanza.

Reglamento. Establece reglas alineadas con el objetivo de aprendizaje del juego, comunicándolas de manera clara y precisa. Estas pueden adaptarse al campo temático que se desea trabajar (Caramé, 2023). Asimismo, Vela (2024), indica que en el reglamento se integran los temas educativos, favoreciendo la identificación de los desafíos que se deben de superar, orientando el desarrollo de aprendizaje.

Las reglas se establecen en función de la actividad lúdica y son expuestas para lograr un adecuado desenvolvimiento en el juego (Duran, 2022). En este marco, se espera que el sujeto comprenda dichas reglas del juego, a fin de que pueda actuar de manera autónoma y desarrollar habilidades como la creatividad, el pensamiento y la comunicación (Acosta et al., 2024).

Además, el reglamento menciona de manera clara las acciones permitidas y las ejemplifica, facilitando la comprensión durante el desarrollo del juego (Acosta et al., 2023). Por ende, se actúa pertinentemente en base a los criterios específicos, presentados como reglas, permitiendo la secuencialidad del juego y fomentando la autonomía (Martínez et al., 2023).

Flow o flujo. Durante el desarrollo del juego, el docente cumple un rol sustancial, porque retroalimenta las acciones realizadas. Ello abarca la evaluación, valoración y reconocimiento del desempeño al realizar las actividades programadas (Martínez, 2022). Se destaca la relevancia de este factor porque es necesario que el participante tenga conocimiento de sus fortalezas y debilidades, para así tomar decisiones que beneficien su desempeño en relación con el campo temático (Castro, 2022).

Asimismo, al finalizar la partida es importante que sean partícipes de un espacio reflexivo donde se dará a conocer los nuevos conocimientos adquiridos. Dicho centro de reflexión es una oportunidad para potenciar su pensamiento crítico, debido a que podrán dialogar sobre las estrategias utilizadas, comentar sus decisiones y brindar ejemplos de cómo usar los aprendizajes en otras situaciones de su vida cotidiana (Rojas, 2023).

De igual manera, al crear dicho momento de reflexión, permite la autoevaluación de las estrategias sobre los nuevos conocimientos adquiridos, con el objetivo de fortalecer los aprendizajes logrados y ser capaz de ponerlo en práctica (Espitia et al., 2024). Para ello, se responden preguntas relacionadas a la valoración de su desenvolvimiento, con el propósito de identificar los logros y aspectos de mejora (Caramé, 2023).

2.2.3. Importancia del Aprendizaje Basado en Juegos en la Educación

La importancia del ABJ radica en que es una metodología clave y relevante

durante la adquisición de conocimientos, ya que el juego es el medio fundamental para desarrollar las capacidades académicas y sociales, garantizando el interés y motivación por aprender. Cobos y Galarza (2022), agregan que, este método aterriza al estudiante con su realidad, buscando que sea capaz de brindar soluciones a problemáticas de su vida cotidiana.

La importancia de esta metodología (**véase Figura 4**) radica en los beneficios que puede lograr en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Martínez (2022), considera algunos de estos:

Figura 4. *Importancia del Aprendizaje Basado en Juegos.*



Nota: El gráfico representa los beneficios de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos. Elaboración propia, basada en la propuesta de Martínez (2022).

Aprendizaje a Largo Plazo. Los juegos durante las sesiones de aprendizaje generan el involucramiento de los estudiantes. Dichas situaciones se convierten significativas, haciendo que los conocimientos impartidos mediante el juego se almacenen en su memoria a largo plazo.

Capacidades Cognitivas. Cada juego planteado, se constituye por situaciones desafiantes que buscan potenciar las habilidades de toma de decisiones, resolución de problemas, concentración, atención, memoria, entre otras.

Retroalimentación Continua. El aprender a través del juego, permite observar con detenimiento el desempeño. Ello asegura que el docente identifique con

facilidad los aspectos a mejorar y realice una retroalimentación constante.

Compromiso con el Aprendizaje. La integración de juegos en el aula no solo vuelve más atractiva la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta actitudes de compromiso y participación en los estudiantes. De esta manera, ellos se convierten en los protagonistas activos de su propio aprendizaje.

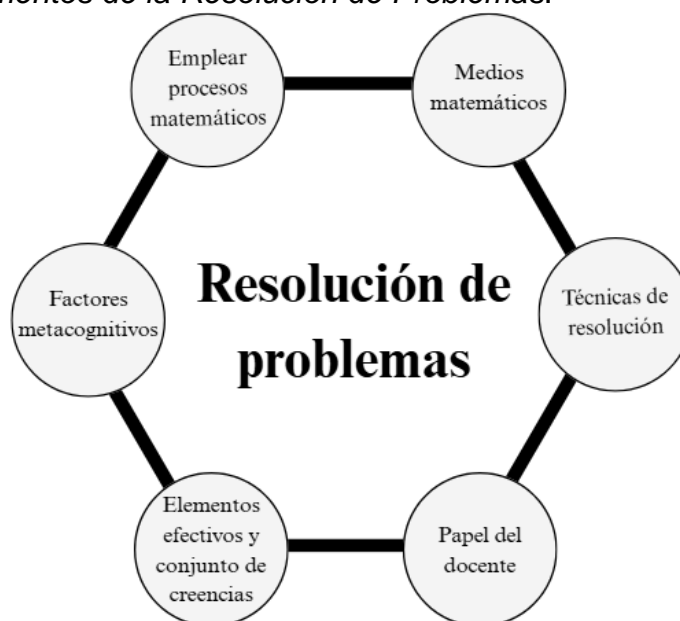
2.3. La Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización

El área de Matemática en educación primaria tiene como objetivo desarrollar el pensamiento lógico, esencial para la adquisición de conocimientos, así como fortalecer capacidades y habilidades que permiten desenvolverse de manera eficaz en su entorno. Esta área comprende la enseñanza de competencias básicas, propias del razonamiento numérico, geométrico, analítico y de medida. Estos se van adquiriendo de manera progresiva, al razonar y aplicar los conceptos matemáticos en la resolución de problemas (Urzola, 2021).

La resolución de forma, movimiento y localización cumple un rol fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de este nivel, pues proporciona habilidades para comprender nociones espaciales y geométricas, además de evaluar y actuar de manera efectiva en situaciones problemáticas de su contexto. A través de la resolución de problemas, los educandos no solo refuerzan el pensamiento crítico y lógico, sino que, potencian la creatividad y la capacidad de discernimiento para tomar decisiones. Por ello, es necesario ofrecer experiencias de aprendizaje que consideren el desplazamiento de los estudiantes, su ubicación y localización de objetivos. Incluso, establecer momentos donde comparen longitudes, figuras y cuerpos geométricos con elementos de su entorno (Minedu, 2022).

Según Schoenfeld (citado en Patiño et al., 2021), señala seis elementos fundamentales durante la resolución de un problema matemático (**véase Figura 5**):

Figura 5. Elementos de la Resolución de Problemas.



Nota: El gráfico representa los seis elementos que posibilitan la resolución de problemas matemáticos. Elaboración propia, basada en la propuesta de Schoenfeld (citado en Patiño et al., 2021).

Medios matemáticos. Hacen referencia a los saberes previos de los individuos para la resolución del problema.

Técnicas de resolución de un problema. Aluden a las estrategias y procesos que los sujetos plantean.

Factores metacognitivos. Se refiere a la capacidad de tomar decisiones para resolver la situación de manera exitosa y darse cuenta de los errores y volver a comenzar.

Elementos afectivos y conjunto de creencias. Son las ideas o convicciones que los educandos tienen sobre lo que es saber matemática y se presentan durante la resolución de problemas.

Papel del docente. Es el encargado de plantear problemas desafiantes para que los estudiantes puedan resolver.

Emplear procesos matemáticos. Implica formular y dar solución a problemas, simbolizar elementos de su realidad, anunciar, conocer procesos y analizar algoritmos

matemáticos. Su correcto empleo, indica que un estudiante es matemáticamente competente.

2.3.1. La Geometría en la Educación Primaria

La geometría es una disciplina que pertenece a la matemática. Esta otorga los fundamentos sobre la capacidad de la orientación espacial y la percepción de su entorno. Además, se trabajan específicamente cuatro habilidades: la localización, medición, espacio y tiempo. Las primeras dos habilidades se refieren a la capacidad de ubicarse en un espacio y poder entender direcciones de planos y mapas. Por consiguiente, el espacio y tiempo permite vincular los diferentes elementos del entorno con estructuras geométricas. La geometría es esencial para desarrollar habilidades cognitivas básicas relacionadas al pensamiento geométrico en la enseñanza de la educación primaria (Barrantes y Barrantes, 2020).

El aprendizaje de la geometría compromete dichas destrezas cognitivas, que son de suma importancia para que el estudiante explore el mundo que lo rodea. En este proceso, se manipulan y construyen elementos concretos, que permite identificar las propiedades geométricas que están presentes en la realidad. Para asegurar un adecuado proceso de aprendizaje, es sustancial que el docente proponga una metodología activa que comprenda una experiencia estimulante, ya que invita al estudiante a realizar representaciones, pensar geoméricamente, resolver situaciones problemáticas y comunicarse con un lenguaje matemático (Barrantes y Barrantes, 2020).

2.3.2. Enfoque del área de Matemática según el Programa Curricular de Educación Primaria

El enfoque “Centrado en la resolución de problemas” es la metodología que dirige el proceso educativo. De acuerdo con Minedu (2016), los estudiantes logran ser capaces por su gestión de autonomía y reflexión durante el proceso de resolución de problemas. Dicho enfoque, se basa en desarrollar conocimientos y habilidades propias del área, mediante desafíos propuestos con relación a las competencias y capacidades.

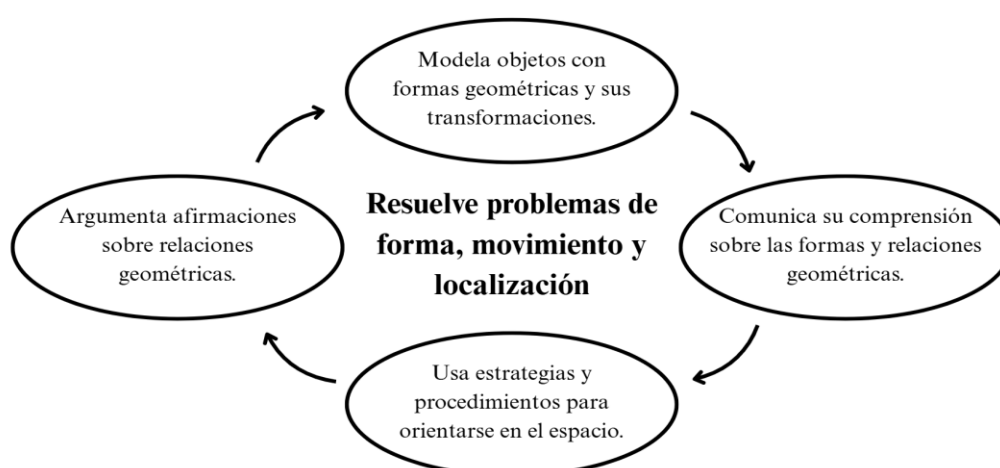
El enfoque del área de Matemática está orientado para que los estudiantes, respondan a diversos problemas observados en su vida diaria (Llontop, 2023). En otras palabras, las situaciones problemáticas tendrán mayor significatividad, cuando sean contextualizadas y adaptadas a la realidad. De ese modo, el estudiante desarrollará sus habilidades y capacidades matemáticas, actuando de manera pertinente y competente.

2.3.3. Competencia “Resuelve Problemas de Forma Movimiento y Localización”

El objetivo de esta competencia es que el estudiante sea capaz de ubicar y describir los movimientos de diferentes objetos y su cuerpo en un determinado espacio. Debe relacionar las características de los objetos con las formas geométricas, ya sean bidimensionales o tridimensionales. En suma, el estudiante tiene que emplear un lenguaje geométrico y el uso de instrumentos de medición, durante las representaciones de cuerpos geométricos y elaboración de trayectorias (Minedu, 2016).

Para asegurar el desempeño de esta competencia, se debe combinar las siguientes capacidades (**véase Figura 6**):

Figura 6. Competencia “Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización”.



Nota: El gráfico representa la combinación de capacidades de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. Elaboración propia, basada en la propuesta de Minedu (2016).

Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Implica el diseño y elaboración de objetos, en base a las características y similitudes que presentan con los cuerpos geométricos. Así, en este proceso debe considerar la localización, movimiento y medidas, con el propósito de cumplir con la funcionalidad indicada en el problema matemático. Al respecto, Rodríguez (2024), resalta que, esta capacidad requiere de aspectos críticos, para reconocer las propiedades geométricas de los objetos.

Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Abarca el empleo de un lenguaje matemático para comunicar de forma clara los hallazgos con relación a las características y formas geométricas de objetos que conforman su entorno. Como expresa Amaya (2024), estas actitudes contribuyen a que los estudiantes afiancen sus conocimientos geométricos y conviertan el aula en un espacio de aprendizaje. Por ende, ellos deben articular sus ideas usando un vocabulario geométrico y representaciones simbólicas.

Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Requiere la selección y adaptación de diversas estrategias o procedimientos, que contienen retos relacionados a la construcción de rutas, comprensión de relaciones espaciales y ubicación en un determinado lugar, facilitando la resolución de problemas espaciales. Por lo tanto, se pone en práctica la innovación y creatividad de los estudiantes para crear estrategias que respondan a las necesidades de la situación matemática planteada (Ccoiso, 2024).

Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. Se explican y justifican los razonamientos matemáticos observados en la exploración, estableciendo semejanzas, disimilitudes o vínculos entre las características y cualidades de las figuras geométricas. Por esa razón, el estudiante es competente para fundamentar, confirmar o refutar con argumentos lógicos, conclusiones deductivas e inductivas, desde su perspectiva personal (Quispe, 2023).

2.3.4. Niveles de la Geometría y la Competencia

La geometría favorece el desarrollo del razonamiento deductivo, permitiendo la manipulación de figuras y relaciones geométricas. Para ello, se realizan cinco niveles de avance del pensamiento geométrico, en base a Van Hiele (Citado por

Cedeño y Cedeño, 2024). El primero es la visualización, donde se reconocen los objetos por su apariencia. Después, en el análisis, se identifican propiedades específicas del objeto. El tercer nivel, es la abstracción, que define las propiedades geométricas. En el cuarto nivel, se encuentra la deducción formal, que consiste en realizar afirmaciones y deducciones lógicas mediante diferentes métodos. Finalmente, en el quinto nivel llamado rigor, se debe analizar y comparar los diversos procesos para llegar a la respuesta correcta. Dichos niveles, propician un avance pertinente, ya que al inicio solo se observa y manipula, para después pensar de manera más abstracta, estimulando el pensamiento matemático (Del Cura, 2021).

2.3.5. Importancia del Desarrollo de la Competencia

La competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” cumple con una función esencial en la construcción del razonamiento geométrico y espacial. Debido a que, permite reconocer las formas en el espacio, explicar las relaciones que existen entre ellas y representarlas de forma gráfica, concreta, verbal y simbólica. Asimismo, emplean nociones de desplazamiento y ubicación en circunstancias cotidianas. Por lo tanto, se pretende que los estudiantes utilicen sus fundamentos teóricos aprendidos para abordar situaciones problemáticas de manera efectiva, tales como: elaborar una maqueta, diseñar un recorrido o interpretar un mapa, aplicando sus destrezas prácticas (Amaya, 2024).

Esta competencia promueve la articulación del razonamiento geométrico y las interacciones directas con el entorno, fortaleciendo las habilidades visuales, interpretativas y de representación. Además, contribuye en el reconocimiento y entendimiento de las formas en el espacio y las nociones espaciales vinculadas a otras áreas. De esta manera, opera como un elemento transversal en el aprendizaje, puesto que genera experiencias significativas al emplear los conocimientos en otros escenarios. Su desarrollo impulsa a una óptima formación integral y crítica, actuando de manera pertinente en distintos contextos (Vera, 2024).

2.4. El Aprendizaje Basado en Juegos y la Resolución de Problemas de Forma, Movimiento y Localización

La metodología Aprendizaje Basado en Juegos se caracteriza por motivar a los estudiantes a resolver problemas en situaciones contextualizadas a su entorno a

través de actividades lúdicas. Por ello, se relaciona eficientemente con la competencia del área de Matemática “Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización”, puesto que, para lograr un óptimo razonamiento geométrico, se debe emplear de manera dinámica la manipulación, representación y asociación de objetos con figuras geométricas, en contexto reales (De Guzmán, 1993, como se citó en Ministerio de Educación, 2024).

2.4.1 Relación entre el Aprendizaje Basado en Juegos y la Resolución de Problemas

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología educativa importante para el desarrollo de la resolución de problemas porque permite la atención y concentración de los educandos, motivándolos a desenvolverse en las actividades que se realizan en toda la sesión de aprendizaje. Además, fomenta el uso de habilidades cognitivas, el razonamiento lógico y crítico, a fin de resolver diversos problemas matemáticos (Caramé, 2023).

Además, el Aprendizaje Basado en Juegos, permite que las sesiones de aprendizaje no sean tediosas y memorísticas, demostrando mayor atracción y dinamismo. Incluso, se facilita la comprensión de los conceptos matemáticos, para la resolución de diversas problemáticas (Chacha, 2022). A través de esta metodología, se garantiza el entendimiento de definiciones durante la resolución de problemas.

En cuanto a la resolución de problemas, es la habilidad que promueve el análisis y el uso de conocimientos, para explicar eventos de su entorno, a partir del razonamiento lógico. Estos problemas matemáticos, presentan desafíos mentales que requieren de un proceso reflexivo e indagatorio. Dichos problemas, se resuelven de diferentes maneras, de acuerdo con las estrategias y características de cada estudiante (Gamarra y Pujay, 2020).

Al respecto, Llerena (2021), la define como la habilidad para resolver diversas problemáticas relacionadas al contexto. Al ser un proceso que demanda una mayor capacidad cognitiva, permite que los estudiantes empleen nuevas estrategias relacionadas al cálculo y análisis. Por ende, se deben formular problemas matemáticos que requieran comprender conceptos y sistemas numéricos.

La resolución de problemas, al ser una habilidad compleja para los estudiantes, Acurio et al. (2022), sostiene que. el Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología didáctica, pertinente para disfrutar, jugar y experimentar. Por ese motivo, el docente debe innovar en su práctica pedagógica e implementar esta metodología, ya que promueve la resolución de problemas a través de experiencias significativas.

2.4.2. El Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para la Competencia

Esta metodología se caracteriza por su adaptabilidad y flexibilidad al modificar los juegos que se desean plantear en la sesión de aprendizaje, en función a los contenidos matemáticos que señala el currículo. De esta forma, el docente tiene una gran responsabilidad al definir qué juegos generan un impacto significativo, asegurando el desarrollo de las competencias del área de Matemática (Rodríguez, 2023).

Al ser una metodología que tiene sus bases en el enfoque constructivista, las situaciones que involucran los juegos, permitirán que se construyan conocimientos por el ensayo y error, considerando experiencias previas y el entendimiento sobre el mundo que lo rodea. De esta forma, la resolución de problemas de nociones espaciales y relaciones geométricas es beneficiado por la incorporación de esta metodología activa (González, 2023).

Por esa razón, en la resolución de problemas, es importante implementar sesiones centradas en el Aprendizaje Basado en Juegos, porque potencializa las relaciones interpersonales y habilidades matemáticas de forma simultánea. Al asumir un rol activo por el juego, se tiene iniciativa y se proponen alternativas de solución, con la finalidad de resolver situaciones retadoras que se les presenten, demostrando así, ser personas autónomas y competentes (Martínez, et al., 2023).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

En este tercer capítulo se presenta el marco metodológico elegido para dar respuesta a la pregunta de investigación, especificando el paradigma, enfoque, nivel, tipo, diseño, unidad de análisis y técnicas e instrumentos para la recolección de información. Este apartado asegura la rigurosidad de la investigación y el cumplimiento de los objetivos que la respaldan.

3.1. Paradigma, Enfoque, Nivel, Tipo y Diseño Metodológico

La presente investigación se sustenta bajo el paradigma sociocrítico, que tiene como objetivo fomentar un cambio social, para ello es necesario identificar el problema, realizar una reflexión y proponer acciones que generen un cambio positivo en los sujetos implicados en la problemática. Este paradigma considera la investigación acción como medio para mejorar la práctica educativa, ya que promueve la autorreflexión del agente de cambio para que sea capaz de interpretar, transformar y lograr una educación de calidad (Kemmis & McTaggart, 1992, como se citó en Orozco, 2016).

La investigación es de enfoque cualitativo, se focaliza en comprender la interrelación del sujeto de investigación con su entorno (Hernández, 2014). Es decir, conocer la conducta y perspectivas personales de los participantes con relación al fenómeno que se desea analizar críticamente, considerando sus vivencias, emociones y percepciones (Cedeño et al., 2023). Todo ello, se recopila a través de la aplicación de diversas técnicas e instrumentos de investigación para ser examinada en los procesos de análisis e interpretación por los investigadores caracterizados por su objetividad y precisión. Como resultado, el investigador sigue determinados procesos, tales como: identificar una problemática, conocer el contexto y realizar un plan que mejore la situación observada (Murillo y Sánchez, 2021).

El nivel de investigación es el explicativo, que pretende demostrar la causa y efecto del estudio. En otras palabras, significa encontrar las razones que dan origen a un evento (Hernández, 2018). Dichos resultados son respaldados teóricamente con autores, los cuales permiten comprender el contexto que afronta el investigador y analizar el efecto en las categorías de estudio. Los resultados obtenidos, permiten elaborar interpretaciones complejas que respondan al enfoque de la investigación (Avellaneda et al., 2022).

Es de tipo aplicada, puesto que pretende solucionar un problema que se presenta en un determinado contexto (Hernández, 2018). Además, tiene un proceso metódico, donde se identifica una problemática, plantean posibles alternativas de solución, elabora un plan de acción y se ejecuta en el escenario real, para comprobar su efectividad. La solución propuesta se respalda en bases científicas, con el objetivo

de ejecutar acciones pertinentes y mejorar la calidad de vida de los sujetos implicados en la investigación (Cahuana et al., 2023).

Se basa en el diseño de investigación acción (**véase Anexo 1**), descrito como el proceso de reflexión sobre la praxis transformadora, que busca entender cómo se realizan las prácticas educativas e implementa acciones para mejorarlas, generando un impacto positivo. Por ello, la investigación acción pretende mejorar la problemática identificada mediante sus fases que se caracterizan por ser un proceso continuo (Latorre, 2005). Por su parte, Kemmis y McTaggart, 1988, como se citó en Auria et al., 2023, mencionan que la investigación acción comprende un proceso cíclico de cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión.

En la fase de la planificación, se aborda una problemática social y se plantea una determinada secuencia de actividades para comprenderla. Es determinante que dicho plan se caracterice por la flexibilidad, porque debe adaptarse a las diferentes circunstancias que se presenten. La fase de la acción lleva a cabo el plan diseñado, sujeto a las barreras propias de la realidad a la que se enfrenta. Por ello, es necesario que el investigador sea capaz de tomar decisiones de forma inmediata. La fase observación busca registrar los datos recabados durante aplicación de la fase acción; para ello, el observador debe usar un diario, para anotar cada detalle y efecto relevante. Por último, en la fase de reflexión se pretende comprender las causas del problema elegido, con las diferentes perspectivas que intercambiarán durante la discusión del grupo investigador.

3.2. Diagnóstico: Contexto y Participantes / Episodios Críticos / Árbol de Problemas y Objetivos

El diagnóstico de la situación se realizó a través de un análisis detallado del contexto educativo y la identificación de episodios críticos en el aula. Este proceso permitió construir el árbol de problemas y objetivos, que orienta la planificación de la investigación acción.

Contexto y Participantes

La presente investigación se llevó a cabo en una institución educativa de gestión pública, ubicada en una zona urbana del distrito de Chorrillos. En esta

investigación acción, la unidad de análisis se centró en el primer grado de primaria, estuvo constituida por 29 estudiantes (todas de género femenino) con edades entre los 6 y 7 años, la docente ejecutora, docentes investigadoras y la docente tutora que observó la aplicación.

Tabla 1

Cuadro Descriptivo de la Unidad de Análisis: Estudiantes.

Criterios de inclusión	Características
Género	Femenino
Edad	6 y 7 años
Ciclo de estudio	III ciclo de educación básica regular
Actitudes en el aula	Participación activa, curiosidad, autonomía moderada y facilidad para asumir roles.
Clima grupal	Respetan acuerdos de convivencia, manejo adecuado de emociones y capacidad de trabajar en equipo.
Necesidad de aprendizaje	Ritmo de aprendizaje lento, dificultades para reconocer líneas cerradas y abiertas en situaciones reales. No relacionan la presencia de líneas en figuras geométricas. Complicaciones al relacionar los cuerpos geométricos con objetos de su entorno.

Nota general: Elaboración propia

Se presentan las tablas de categorización en relación con la codificación de la unidad de análisis (docente ejecutora y la docente tutora) para cada instrumento.

Tabla 2

Matriz de Codificación de la Unidad de Análisis en el Diario de Campo: Docente Ejecutora.

Unidad de análisis	Código	Instrumento	Código	Código
Docente ejecutora	DE	Diario de campo	DC	DEDC1 DEDC2 DEDC3... DEDC14

Nota general: Elaboración propia

Tabla 3

Matriz de Codificación de la Unidad de Análisis en la Guía de Observación: Docentes Investigadoras.

Unidad de análisis	Código	Instrumento	Código	Código
Docentes investigadoras	DI	Guía de observación	GO	DIGO1 DIGO2

Nota general: Elaboración propia

Tabla 4

Matriz de Codificación de la Unidad de Análisis en la Guía de Entrevista: Docente Tutora.

Unidad de análisis	Código	Instrumento	Código	Código
Docente tutora	DT	Guía de entrevista	GE	DTGE1

Nota general: Elaboración propia

Episodios Críticos

El primer episodio crítico, se da a partir de la reflexión de los diarios de campo n°1 y n°2 (**véase Anexo 2**) sobre la ejecución de las sesiones del área de Matemática. La docente evidenció que las estudiantes de primer grado de primaria presentaban desmotivación, dificultades al resolver problemas, relacionados al reconocimiento de los cuerpos geométricos en la vida cotidiana y al identificar los tipos de líneas que se usan para formar las figuras geométricas.

El segundo episodio, se da en base a los resultados encontrados en la evaluación diagnóstica (**véase Anexo 4**), al evaluar el nivel de logro de la competencia: “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Los resultados del informe de evaluación diagnóstica (**véase Anexo 5**), indicaron que el 28.57% se encontraba en el nivel “Inicio”, 39.28% en el nivel “En proceso” y solo el 32.14% se encontraba en “Logrado”, evidenciando dificultades en el reconocimiento de nociones espaciales, tales como: arriba, abajo, adelante de y detrás de; utilizar unidades de medición arbitrarias, para medir la longitud entre objetos y la distancia entre personas; así como, dificultades al relacionar y representar las formas geométricas tridimensionales, con respecto a los objetos que encuentra en su entorno.

El tercer episodio, se da por el desarrollo cognitivo de las estudiantes de 6 y 7

años, evidenciando una baja participación en las sesiones de matemática, porque la mayoría mostró aburrimiento y distracción. Dichas edades, se desenvuelven de manera independiente y con mayor confianza en sí mismos, reflejando la disposición que tienen para explorar su entorno mediante acciones físicas (Bálsamo, 2022). Se divierten a través de los juegos recreativos que les permite expresar sus emociones e intereses. Ante ello, el equipo de investigadores decidió abordar esta problemática aplicando la metodología Aprendizaje Basado en Juegos.

A partir de los episodios críticos y el análisis del contexto, se construyó el siguiente árbol, que visualiza la relación entre el problema, sus causas y sus efectos, para luego transformarlo en el árbol de objetivos de la intervención (**véase Anexo 3**).

3.3. Objetivos de la Investigación

Se presentan el objetivo general y los objetivos específicos que orienta el desarrollo de la presente investigación.

Objetivo General:

Mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a partir de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción.

Objetivos Específicos:

- a. Diseñar un plan de acción con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.
- b. Implementar el plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.
- c. Registrar los resultados de la implementación del plan de acción diseñado en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes

de primer grado de una institución educativa de gestión pública.

- d. Reflexionar sobre los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.

3.4. Plan de Acción

El plan de acción es el conjunto de estrategias previamente organizadas, ello permite plantear objetivos reales, rediseñar la intervención si fuera necesario y evaluar cada etapa del plan propuesto (Muñoz, 2023). El plan de acción titulado “Aprendizaje basado en juegos para resolver problemas de forma, movimiento y localización en primer grado” elaborado en esta investigación, comprende actividades organizadas, a fin de responder a la problemática de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, identificada en un aula de primer grado. Estas actividades programadas en los cuatro campos de acción (planificación, acción, observación y reflexión) fueron trabajadas durante 26 semanas para responder al objetivo general de mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a partir de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos desde la investigación acción.

La ejecución del plan de acción inició en el mes de mayo hasta el mes de noviembre. Se comenzó con una evaluación diagnóstica, diseño de la unidad de aprendizaje, sesiones de aprendizaje, elaboración de materiales y un proceso de interpretación de datos, terminando con la reflexión, por parte de las docentes investigadoras, sobre la aplicación de la metodología en la resolución de problemas. En total se propusieron 14 sesiones de aprendizaje para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a través de las cinco fases del Aprendizaje Basado en Juegos, que fueron adaptadas a los campos temáticos de la competencia y a la realidad de las estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública (**véase Anexo 18**).

El primer campo de acción llamado planificación, está relacionado a la programación de actividades para identificar y abordar la problemática existente en el aula. Se elaboró una evaluación diagnóstica, con el propósito de conocer el nivel de logro de las estudiantes en la competencia. Posteriormente, se analizaron los datos

obtenidos y se identificaron los desempeños de aprendizaje que requerían mejorar, para desarrollar de manera óptima la competencia. De acuerdo con ello, se realizaron ajustes a los objetivos del plan de acción y se elaboró un cronograma con juegos ABJ (**Véase Anexo 8**), considerando la matriz de intervención pedagógica (**véase Anexo 6**) para abordar la problemática identificada.

El segundo campo llamado acción, comprende las actividades que serán efectuadas a lo largo de la intervención de pedagógica. Se estableció la unidad didáctica (**véase Anexo 7**), para asegurar una secuencialidad de los campos temáticos y logro de aprendizajes. Se planificaron sesiones de aprendizaje vinculadas a la competencia y a las fases de la metodología ABJ (**véase Anexo 9**), considerando situaciones problemáticas de su contexto. Se diseñaron materiales didácticos y recursos multimedia para la óptima aplicación de la propuesta y crear un ambiente de interacción en el aula. Por último, se validaron y aplicaron los instrumentos de investigación durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje en el aula de primer grado.

El tercer campo de acción llamado observación, tiene como función registrar los resultados obtenidos en la aplicación de la propuesta. Se codificó la unidad de análisis y se categorizaron los instrumentos de recojo de información. Los hallazgos de dichos instrumentos fueron sistematizados en una matriz de diarios de campo, guías de observación y guía de entrevista, para una observación sistematizada, que permita la identificación de respuestas recurrentes en cada matriz.

Por último, en el campo de acción llamado reflexión, se analizan las causas del problema abordado y los efectos de la intervención. Se interpretaron los datos en la matriz de triangulación de instrumentos, a fin de realizar una confrontación entre la práctica y la teoría. Se plantearon las acciones de mejora, logros, dificultades y lecciones aprendidas durante la investigación, con el propósito de reajustar las actividades propuestas en el plan de acción y responder a la pregunta general de investigación: ¿De qué manera la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción?

A continuación, se presenta el objetivo general, los objetivos específicos, el planificador de actividades, además de las matrices de evaluación y seguimiento del plan de acción.

Objetivo general: Mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a partir de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción.

Objetivos específicos:

- Diseñar un plan de acción con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.
- Implementar el plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.
- Registrar los resultados de la implementación del plan de acción diseñado en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.
- Reflexionar sobre los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.

Tabla 5

Propuesta de Intervención por Campo de Acción.

CAMPOS DE ACCIÓN	HIPÓTESIS DE ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	CRONOGRAMA MES/SEMANA
Planificación	Diseñar un plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.	Realizar una evaluación diagnóstica.	Currículo Nacional de la Educación Básica y Programa Curricular de Educación Primaria.	Grupo de investigación	6 de mayo.
		Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica.	Currículo Nacional de la Educación Básica, Programa Curricular de Educación Primaria, Informe de los resultados sobre la evaluación diagnóstica y hojas de cálculo (Excel).	Grupo de investigación	7 de mayo a 9 de mayo
		Identificar los desempeños de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" a mejorar.	Programa Curricular de Educación Primaria e Informe de los resultados sobre la evaluación diagnóstica.	Grupo de investigación	7 de mayo a 9 de mayo
		Definir objetivos del plan de acción	Programa Curricular de Educación Primaria, Informe de los resultados sobre la evaluación diagnóstica y Matriz de coherencia.	Grupo de investigación	7 de mayo a 9 de mayo
		Elaborar el planificador de actividades del plan de acción.	Cronograma de actividades en el proyecto de investigación y Cronograma de intervención pedagógica.	Grupo de investigación	13 de mayo a 25 de junio.
Acción	Implementar un plan de acción en base a la aplicación de la metodología	Definición de la unidad didáctica a implementar para la intervención pedagógica.	Currículo Nacional de la Educación básica, Programa Curricular de Educación Primaria, Matriz de consistencia, Marco teórico y Matriz de intervención pedagógica.	Grupo de investigación	15 de Julio a 31 de Julio.

	Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.	Planificación de las sesiones para la intervención pedagógica	Currículo Nacional de la Educación Básica, Programa Curricular de Educación Primaria y Unidad didáctica ABJ.	Grupo de investigación	15 de Julio a 15 de noviembre.
		Elaborar materiales didácticos para los tres tipos de juegos del ABJ.	Cartulina, cartón, silicona, hojas de colores, hojas bond, cartón, impresora, laptop y ppt's.	Grupo de investigación	26 de agosto a 25 de noviembre
		Ejecución de las sesiones planificadas.	Sesión de aprendizaje ABJ, instrumento de evaluación, material didáctico y ppt's.	Xiomy Magallanes	6 de setiembre a 29 de noviembre
		Evalúa la validez de los instrumentos	Aplicación de juicio de expertos V de Aiken	Grupo de investigación	6 de setiembre a 29 de noviembre
		Aplicación de los instrumentos de investigación.	Diarios de campo, guías de observación y guía de preguntas.	Massiel Gaspar Alondra López Sheyla Morales	6 de setiembre a 29 de noviembre
Observación	Registrar los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de	Codificación y categorización de los diarios de campo.	Diario de campo.	Grupo de investigación	25 al 30 de noviembre
		Análisis de matrices de diarios de campo.	Matriz de triangulación Unidades de análisis	Grupo de investigación	25 al 30 de noviembre
		Análisis de matrices de guías de observación para evaluar la implementación de la propuesta.	Matriz de guías de observación	Grupo de investigación	25 al 30 de noviembre
		Análisis de matriz de respuesta de guía de entrevista a la docente	Matriz de respuestas de guía de entrevista a coordinadora del nivel inicial de la institución educativa.	Grupo de investigación	25 al 30 de noviembre

	primer grado de una institución educativa de gestión pública.	tutora del aula, sobre la aplicación de la propuesta.			
		Identificación de respuestas recurrentes en la matriz de cada instrumento.	Matrices de análisis	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre.
Reflexión	Reflexionar sobre la implementación del plan de acción basado en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.	Análisis e interpretación de la triangulación de instrumentos.	Matriz de los diarios de campo, matriz de las guías de observación, informe de la entrevista, matriz de la triangulación, referencias teóricas y guías de codificación	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre 30 de noviembre al 3 de diciembre
		Rediseño efectivo de las actividades del plan de acción, basado en la interpretación de los datos recogidos.	Interpretación de los datos recogidos.	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre
		Identificación de acciones de mejora.	Síntesis integradora de matriz de triangulación.	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre
		Identificaciones de logros y dificultades.	Síntesis integradora de matriz de triangulación.	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre
		Identificación de lecciones aprendidas.	Síntesis integradora de matriz de triangulación.	Grupo de investigación	30 de noviembre al 3 de diciembre

Tabla 6

Matrices de Evaluación y Seguimiento del Plan de Acción.

HIPÓTESIS: Diseñar un plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.			
ACTIVIDADES	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
Realizar una evaluación diagnóstica.	Aplicación de la evaluación "LA MAGIA DEL ESPACIO Y LA GEOMETRÍA".	Porcentaje de niñas evaluadas respecto al total de niñas del aula. Número de desempeños evaluados que incluyen aspectos como nociones espaciales, figuras geométricas, cuerpos geométricos, longitudes y medidas arbitrarias.	Registro de evaluación
Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica.	Diagnóstico del nivel de logro.	Elaboración de un informe que incluye la interpretación de los resultados del diagnóstico, con tablas que señalan el nivel de desarrollo de la competencia.	Informe de diagnóstico
Identificar los desempeños de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" a mejorar.	Determinación de los desempeños prioritarios.	Cantidad de desempeños específicos priorizados por la competencia. Porcentaje de niñas del aula que tienen dificultades en la competencia.	Informe de diagnóstico
Definir objetivos del plan de acción	Identificar de qué manera se mejorará el nivel de logro.	Planteamiento de los objetivos, general y específicos en el plan de acción.	Plan de acción
Elaborar el planificador de actividades del plan de acción.	Establecer un cronograma de actividades e indicadores específicos.	Elaboración de una matriz de actividades con indicadores, sobre la propuesta de intervención para mejorar el nivel de logro de la competencia en las estudiantes.	Matriz N°1 de la propuesta de intervención

HIPÓTESIS: Implementar un plan de acción en base a la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.

ACTIVIDADES	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
Definición de la unidad didáctica a implementar para la intervención pedagógica.	Listado de campos temáticos.	Organización de los campos temáticos de acuerdo los desempeños priorizados.	Unidad didáctica
Planificación de las sesiones para la intervención pedagógica	Juegos basados en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos.	Organización de la secuencia de actividades en las sesiones de aprendizaje, con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos.	Sesiones de aprendizaje
Elaborar materiales didácticos para los tres tipos de juegos del ABJ.	Materiales concretos	Experiencia significativa para los estudiantes.	Evidencias fotográficas
Ejecución de las sesiones planificadas.	Aplicación de los juegos Aprendizaje Basado en Juegos.	Mejora de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.	Instrumentos de evaluación.
Evalúa la validez de los instrumentos	Instrumentos validados por docentes expertos en el área.	Valoración aprobatoria por parte de los jueces expertos.	Informe de V de Aiken
Aplicación de los instrumentos de investigación.	Recolección de datos sobre la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos.	Análisis sobre la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, con base en los criterios de los instrumentos de evaluación.	Registro de instrumentos de recojo de información.

HIPÓTESIS: Registrar los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.			
ACTIVIDADES	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
Codificación y categorización de los diarios de campo.	Organización de los diarios de campo por cada sesión de Aprendizaje Basado en Juegos. Identificación de los hallazgos durante la ejecución de la metodología, considerando el proceso.	Ordenar y enumerar los diarios de campo de acuerdo con la ejecución de las sesiones basadas en la metodología. Clasificar los hallazgos de cada diario de campo, en relación con los objetivos y reflexión de la investigación, según el proceso de la metodología.	Diarios de campo codificados y categorizados
Análisis de matrices de diarios de campo	Identificación de hallazgos durante la ejecución de la metodología.	Clasificar los hallazgos de los diarios de campo, en relación con los objetivos y reflexión de la investigación.	Matriz de diarios de campo
Análisis de matrices de guías de observación para evaluar la implementación de la propuesta.	Identificación de hallazgos durante la ejecución de la metodología.	Clasificar los hallazgos de la guía de observación, en relación con los objetivos y reflexión de la investigación.	Matriz de guías de observación
Análisis de matriz de respuesta de guía de entrevista a la docente tutora del aula sobre la aplicación de la propuesta.	Transcripción del juicio crítico de la docente tutora con base en la observación de la sesión ejecutada.	Documentar las respuestas de la docente tutora en un informe para categorizar los hallazgos relevantes.	Informe de entrevista
Identificación de respuestas recurrentes en la	Redacción crítica, reflexiva y teórica de la integración de los tres instrumentos de investigación.	Contrastar la información recogida de los diferentes instrumentos implicados en las ejecuciones de la metodología ABJ.	Matriz codificada

matriz de cada instrumento.			
-----------------------------	--	--	--

HIPÓTESIS: Reflexionar sobre la implementación del plan de acción basado en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.			
ACTIVIDADES	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTE DE VERIFICACIÓN
Análisis e interpretación de la triangulación de instrumentos.	Redacción crítica, reflexiva y teórica de la integración de los tres instrumentos de investigación.	Contrastar la información recogida de los diferentes instrumentos de investigación implicados en las ejecuciones de la metodología ABJ, considerando fuentes teóricas.	Matriz de triangulación de instrumentos
Rediseño efectivo de las actividades del plan de acción, basado en la interpretación de los datos recogidos.	Rediseño del plan de acción	Las modificaciones realizadas garantizan que se atiendan a las necesidades observadas durante la ejecución.	Plan de acción rediseñado
Identificación de acciones de mejora	Acciones de mejora que deben implementarse para asegurar la efectividad de la metodología ABJ en el área y grado.	Se evidencia un progreso en función a la competencia "Resuelve problemas de forma. Movimiento y localización".	Plan de acción rediseñado
Identificaciones de logros y dificultades.	Logros y dificultades durante la aplicación de la metodología ABJ en un aula de primer grado.	Las niñas aplican sus conocimientos geométricos y de nociones espaciales durante los juegos ABJ. El equipo investigador se encuentra orgulloso del progreso de las estudiantes.	Plan de acción rediseñado
Identificación de lecciones aprendidas.	Lecciones aprendidas sobre la aplicación de la metodología ABJ	En el análisis de la metodología en el aula se identifican las lecciones aprendidas, se documentan y comunican entre el equipo investigador.	Plan de acción rediseñado

3.5. Técnicas e Instrumentos

Las técnicas e instrumentos de investigación son fundamentales para recabar datos pertinentes que aporten hallazgos confiables sobre las categorías de estudio. En el enfoque cualitativo, el objetivo es comprender el fenómeno a través de la observación y la descripción detallada de los hechos en el campo de estudio (Castillo, 2021). Para la recolección de información se emplearon técnicas como: observación y la entrevista; y se elaboraron tres instrumentos: Guía de observación, diario de campo y guion de entrevista. Estos instrumentos fueron cruciales para registrar de manera sistemática los datos emergentes de la realidad y del problema en estudio. Finalmente se elaboró matrices de cada instrumento para analizar e interpretar los resultados.

Técnica: Observación

La técnica empleada en el diario de campo es la observación participativa de tipo activa, que se caracteriza porque el investigador tiene una participación en la actividad observada y pertenece al mismo contexto del entorno estudiado. Dicha técnica, suele usarla el docente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues le permite emitir juicios valorativos acerca del desarrollo de competencias de los estudiantes y tomar decisiones acertadas que beneficien la adquisición de conocimientos, desde su práctica pedagógica (Bustamante et al., 2023). También se utilizó la técnica de observación directa de tipo pasiva para la guía de observación, pues el observador no interactúa con la población a investigar, pero si se encuentran en el mismo espacio (Alvarado et al., 2022).

Técnica: Entrevista

Es una conversación entre el entrevistador y el entrevistado, para comprender el suceso de un evento, a través de la percepción de los entrevistados. Esta técnica requiere que el entrevistador se plantee un objetivo de investigación para recoger información intencionada y útil, que permita entender el fenómeno. En los estudios cualitativos, se presenta una entrevista semiestructurada, pues se propone un guion de preguntas, que es utilizado como una herramienta para estructurar la conversación, permitiendo que el entrevistador obtenga respuestas pertinentes que

aporten a la investigación (González et al., 2022).

Instrumento: Diario de Campo

Este instrumento recoge información, mediante descripciones críticas y analíticas de un determinado sujeto, espacio o evento que se desea analizar, con el objetivo de reflexionar sobre los factores que influyen en su comportamiento. Asimismo, este registro favorece la reflexión a partir de los cuestionamientos, que se producen al identificar una problemática y evaluar qué conocimientos teóricos se pueden llevar a la práctica para hallar una posible solución (Luna et al., 2022).

El diario de campo (**véase Anexo 10**) fue empleado por la docente ejecutora para reflexionar sobre su desenvolvimiento en la aplicación de cada fase del Aprendizaje Basado en Juegos e identificar el impacto de esta metodología en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en un aula de primer grado.

Instrumento: Guía de Observación

El instrumento empleado es la guía de observación, que permite al investigador situarse sistemáticamente en el área de estudio, definiendo con anticipación, el objetivo de su observación. La guía de observación contiene un listado de indicadores, que hacen referencia a la información que se desea recabar, teniendo en cuenta las categorías de la investigación (Sánchez et al., 2021). Además, se registra información de manera objetiva y detallada sobre el individuo o grupo, pues su formato viabiliza la anotación de observaciones. Los indicadores están planteados y organizados estratégicamente, beneficiando la supervisión y el análisis de la información que se va recogiendo durante la observación.

Se optó por este instrumento (**véase Anexo 11**), porque ítems indicaban detalladamente qué acciones debían de realizarse para aplicar adecuadamente la metodología. Ello favoreció el recojo de información por parte de las docentes investigadoras, acerca de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos, para resolución de problemas de forma, movimiento y localización”, en las estudiantes de primer grado de educación primaria.

Instrumento: Guía de entrevista

Es una relación de preguntas, elaborada previamente por el investigador para realizar la entrevista. Existen preguntas primarias y secundarias, que presentan y profundizan un tema en específico. Dicha guía, contiene preguntas abiertas, que son respondidas de manera libre, con la finalidad de que los entrevistados puedan profundizar en el tema, expresando sus ideas, experiencias y emociones, sin que el entrevistador influya en sus respuestas (Tejero, 2021).

La entrevista en esta investigación (**véase Anexo 12**), tuvo como finalidad conocer la perspectiva de la docente tutora del aula, sobre la aplicación de la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos, por parte de la docente ejecutora en las sesiones de aprendizaje, para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización e identificar posibles mejoras en su práctica docente.

3.5.1. Validez de los Instrumentos

Tras elaborar los instrumentos de recojo de información se realiza el proceso de validación, para evaluar su viabilidad y determinar si su contenido cumple con los objetivos de la investigación. La validez asegura que el instrumento recoja la información que se propone, siendo un proceso de vital importancia para obtener resultados precisos y garantizar la calidad de los datos recolectados. Para ello, se solicita la participación de los jueces de expertos, profesionales altamente calificados en el campo de estudio, que opinen sobre la eficiencia de los instrumentos en la investigación (Aguilar, 2023).

Para ello, se usa el método de cálculo del índice de V de Aiken (**véase Anexo 13**), para analizar la validez del contenido, que determina si los instrumentos cumplen con los criterios de coherencia, claridad y relevancia. Además, el índice mide la conformidad entre los expertos con relación a cada ítem, expresado mediante una escala numérica, para comprobar si los elementos del instrumento de investigación son viables (Suárez et al., 2022).

Por ende, se solicitó la participación de cinco profesionales expertos en la materia, ya que tienen el nivel formativo y la especialidad en el campo de estudio. Ello garantiza el nivel de exigencia en la revisión exhaustiva de los instrumentos, brindando comentarios y recomendaciones enriquecedoras, que garantizaron la coherencia de los instrumentos entre los indicadores y la categoría.

3.6. Análisis y Procesamiento de la Información

El procesamiento de la información en esta investigación de enfoque cualitativo incluyó el análisis e interpretación de datos recabados a través de los diarios de campo, guías de observación y guía de entrevista, a fin de conocer las perspectivas sobre la aplicación de la metodología como solución a la problemática identificada generando un cambio positivo en la realidad educativa. En los tres instrumentos, se hallaron los resultados de cada subcategoría (narrativa, estética, mecánica, reglamento y flow), mediante la identificación y selección de datos relevantes.

Los diarios de campo fueron elaborados por la docente ejecutora después de cada sesión de aprendizaje. Estos instrumentos recogieron información sobre el desenvolvimiento de la docente durante la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, así como se identificaron sus fortalezas, aspectos de mejora y compromisos, para mejorar continuamente la práctica pedagógica, generando un impacto positivo en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Por ejemplo, los hallazgos de las subcategorías: “La docente contextualizó las historias para aprendizaje sea significativo, vinculando el entorno cotidiano de los estudiantes y el contenido a trabajar” en la narrativa, “La docente explicó el campo temático de forma dinámica, utilizando los elementos del juego y diapositivas atractivas para asegurar la comprensión del tema abordado” en la estética, “La docente presentó el propósito del juego, a fin de que las estudiantes conozcan la importancia de este en la clase” en la mecánica, “La docente ejemplificó la actividad que deben realizar las estudiantes; durante este proceso, utilizando recursos virtuales (PPT) o materiales concretos (papelotes, tableros, ficha de registro, imágenes y cartas) para asegurar la comprensión del procedimiento por parte de las estudiantes” en el reglamento y “La docente estableció espacios de reflexión, para cuestionar el desenvolvimiento de las estudiantes y consolidar los nuevos conocimientos adquiridos durante el juego” en el Flow, indican que el Aprendizaje Basado en Juegos es una metodología efectiva para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado, ya que crea espacios lúdicos y dinámicos que benefician el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las guías de observación, aplicadas por las docentes investigadoras, permitieron registrar y evaluar cómo se aplicó la metodología Aprendizaje Basado en Juegos en el aula. Este instrumento estaba compuesto por ítem que especificaban

las acciones que debía realizar la docente en cada fase. Por ejemplo, algunos de los hallazgos encontrados son: en la narrativa “la docente empleó material concreto (tablero de ajedrez y planos cartesianos) al momento de narrar su historia. Ello generó que las estudiantes interioricen la información”, en la estética “La docente explica detalladamente cada uno de los materiales utilizados en el juego (piezas de ajedrez, fichas y tablero), con el objetivo de que las estudiantes reconozcan sus características y los empleen pertinentemente durante su desarrollo”, en la mecánica “La docente comunicó a las estudiantes el propósito del juego, a fin de que conozcan los aprendizajes que se debían lograr”, en la mecánica “La docente explicó con ejemplos las acciones que se pueden realizar en el juego, utilizando diversos los elementos, como: piezas, tablero, fichas, la pizarra e imágenes. Ante ello, las estudiantes mostraron atención sostenida al escuchar” y en el Flow “La docente brindó retroalimentación constante, resolvió dudas y recordó los criterios de evaluación, asegurando una atención individualizada, que favoreció el desarrollo del juego con fines educativo”. Estos datos demostraron que la docente cumplió con cada ítem del instrumento, realizando una adecuada aplicación de la metodología. Ello contribuyó en la mejora de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, ya que sus habilidades de razonamiento matemático fueron potenciadas en cada fase.

La guía de entrevista fue aplicada por una docente investigadora a la docente tutora del aula después de finalizar con la intervención pedagógica, con el propósito de conocer su percepción sobre la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos. Esta información fue valiosa porque la tutora presencié la aplicación de la metodología y su progreso durante las 14 sesiones de aprendizaje. Por ejemplo, algunas de las respuestas de la docente tutora sobre la ejecución de la fase narrativa fue: *“Tuvo bastante relación, o sea la situación significativa encaminaba hacia el tema a tratar”*, de la estética *“Se trabajó con material concreto y luego pasó a las hojas de aplicación, ya que primero las niñas aprenden de manera concreta y luego pasan a las fichas”*, de la mecánica *“La profesora respetó cada uno de los procesos establecidos. El procedimiento fue claro, lo que se evidenció en la constante participación y el entusiasmo de las estudiantes durante toda la sesión”*, del reglamento *“Si, porque la profesora puso el PPT con las reglas y lo mencionó claramente. Además, hizo algunas preguntitas para ver si las niñas habían captado el mensaje”* por último, del Flow *“Si, mediante las preguntas de reflexión las estudiantes pudieron responder*

acertadamente lo que habían trabajado durante toda la sesión". Los hallazgos evidencian que, desde la perspectiva de la docente tutora, la metodología Aprendizaje Basado en Juegos es efectiva en el proceso de enseñanza, por la presencia de juegos educativos, presentación dinámica de situaciones retadoras, interacción con los materiales y motivación constante para el logro de aprendizajes.

Para recoger la información de estos tres instrumentos: las guías de observación, diarios de campo y entrevistas, se realizó la codificación para organizar los datos de la docente ejecutora, docentes investigadoras y docente tutora. Al realizar la codificación, se asigna un código a cada instrumento para estandarizarlos y, posteriormente, sistematizar la información recabada (Acevedo et al., 2021).

La triangulación de datos ofrece la oportunidad de obtener información detallada y contextualizada. Su función principal es verificar la consistencia de los hallazgos desde diversos puntos de vista, incrementando la validez de los resultados de una investigación. Al integrar diferentes instrumentos de recojo de datos (diario de campo, guía de observación y guía de entrevista), se comparan y contrastan los datos obtenidos, permitiendo una comprensión reflexiva-analítica del problema investigado. Por ello, la triangulación, aporta significativamente a la presente línea investigación (Solórzano, 2022).

Es muy importante seleccionar y diseñar instrumentos pertinentes que permitan recolectar datos para obtener fuentes de información e interpretarlas desde un enfoque reflexivo y según los objetivos de investigación. Para ello, la información no debe ser estandarizada, lo que garantiza una aproximación a la realidad investigada y conocer diferentes perspectivas del entorno (Obando et al. 2022).

3.7. Consideraciones Éticas

Esta investigación acción de enfoque cualitativo, se desarrolló a partir de un convenio institucional entre la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico y una institución de gestión pública, facilitando el diagnóstico de una realidad educativa, la interacción con la docente tutora y la aplicación de la metodología en un aula. Se establecieron medidas para resguardar la identidad de la unidad de análisis y los jueces expertos, empleando los datos recabados únicamente con propósitos investigativos. Además, las actividades de la metodología fueron diseñadas de manera responsable, con el objetivo de evitar que la integridad de las

estudiantes se vea expuesta a daños físicos y emocionales.

3.8. Limitaciones

Se mencionan los desafíos que limitaron el desarrollo de la presente investigación.

Una limitación, durante la investigación, fue la búsqueda de resultados nacionales que informen, específicamente, sobre el nivel de logro de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en estudiantes de educación primaria, solo se hallan resultados generales del área. Ante ello, el equipo investigador realizó una evaluación diagnóstica para identificar el desempeño de las estudiantes en dicha competencia.

A nivel nacional, otra de las limitaciones fue la carencia de estudios sobre la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, en el ciclo III del nivel primario, dificultando el contraste de la teoría con la práctica en las diversas realidades educativas peruanas. Por ende, se optó por considerar autores extranjeros para respaldar la investigación.

Por otro parte, la coyuntura social y política (paralización de transporte) repercutió en el desarrollo habitual de las clases presenciales, tomando como medida preventiva, llevar a cabo las clases de manera remota. Esto afectó la aplicación del proyecto de investigación, ya que era sustancial la interacción presencial entre las estudiantes. No obstante, se reorganizaron las fechas de ejecución y se cumplió con el objetivo establecido.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En vista del enfoque cualitativo de esta investigación, se presentan los resultados obtenidos con tres instrumentos: un diario de campo, que recoge la reflexión de la docente ejecutora sobre la aplicación de la metodología ABJ; una guía de observación, que evidencia la aplicación de la metodología por la ejecutora; y una entrevista, que recoge la percepción de la tutora sobre la implementación de la metodología ABJ para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Estos instrumentos fueron diseñados, considerando los objetivos de la investigación relacionados a la categoría ***Aprendizaje Basado en juegos*** y las subcategorías: ***narrativa, estética, mecánica, reglamento y Flow***.

Se procesaron y analizaron los hallazgos de cada instrumento a través de diversas matrices: matriz de diarios de campo, que contiene la distribución de datos codificados, datos recurrentes, marco referencial, junto con las conclusiones aproximativas; matriz de guías de observación, que es estructurada con indicadores, hallazgos de las observaciones, datos recurrentes, interpretación, marco referencial y conclusión por subcategoría; y matriz de entrevista, organizada con indicadores, preguntas, diálogos codificados, marco referencial y conclusiones por subcategoría, los cuales presentan el análisis de todos los datos recabados después de la implementación de la metodología ABJ (**véase Anexos 14, 15 y 16**).

Culminando este proceso, se desarrolló la triangulación que consideró las conclusiones aproximativas de estas matrices, a fin de confrontar y constatar la información recogida (**véase Anexo 17**). El proceso de triangulación considera los datos recopilados por cada instrumento, para examinar las diferentes perspectivas y validarlas en el proceso de interpretación, obteniendo los resultados de la investigación (Cisterna, 2005, como se citó en Amancio, 2021).

A continuación, se presenta el análisis de los resultados obtenidos a nivel de cada subcategoría, que respaldan la categoría general.

Con relación a la primera subcategoría “narrativa”, de la categoría “Aprendizaje Basado en Juegos” y en base al análisis de la triangulación, se identificaron hallazgos recurrentes y relevantes, como el crear una historia contextualizada a la realidad de las estudiantes, emplear material concreto y recursos multimedia de forma dinámica, para captar la atención y despertar el interés por el reto planteado, así como realizar preguntas, que garanticen la comprensión completa del enunciado. Este accionar por parte de la docente, asegura el entendimiento de la historia y su relación con los problemas de forma, movimiento y localización. Ello se evidencia en los siguientes discursos de la docente ejecutora y la docente tutora:

La docente ejecutora narró la historia contextualizada “Las compras geométricas”, para ello, se usó un PPT que mostraban imágenes de los personajes y la lista de compras de productos. La docente realizó preguntas orientadas para que las estudiantes pueden buscar soluciones o estrategias que le ayuden a resolver la problemática de la historia (**DEDC 7**).

La docente ejecutora utilizó diapositivas y una flashcards para narrar la historia contextualizada "Señores de la Semana", cautivando la atención de las estudiantes. La historia generó curiosidad y les permitió conectar el aprendizaje con el juego realizado. Durante la narración, la docente formuló preguntas, que ayudaron a las estudiantes a comprender mejor el problema y reflexionaron sobre la secuencia de los días de la semana (**DEDC 9**).

(...) Si, claro que sí, la profesora enfatizaba constantemente mediante las preguntas que sacaba de la situación significativa y las niñas iban respondiendo (**DTGE 1**).

Efectivamente, la narrativa es importante porque permite integrar el campo temático en una historia contextualizada al entorno e intereses de las estudiantes. Ante ello, Domínguez (2023), plantea que, una experiencia inmersiva en el Aprendizaje Basado en Juegos inicia desde la contextualización de la historia, promoviendo la participación. El uso de materiales concretos y recursos digitales facilitan la comprensión del reto, causando un impacto positivo durante la narración. Tal como lo afirma Álvarez y González (2022), la presencia de estos materiales genera interés por la historia que se presenta en la narrativa. Asimismo, la docente ejecutora, formula preguntas dirigidas a las estudiantes para conocer el nivel de comprensión sobre enunciado del problema. Según, Álvarez et al. (2025), propone que, las preguntas sirven como estrategia, que guía el análisis de la historia. Lo antes mencionado, es respaldado por la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), quienes indican que la narrativa involucra diferentes componentes para ser atractiva e incentiva la participación para el logro de aprendizajes.

Con relación a la segunda subcategoría "estética" de la categoría "Aprendizaje Basado en Juegos" y en función al análisis de la triangulación, la docente ejecutora utiliza y explica los elementos del juego, que son visualmente atractivos y elaborados con material concreto. Estos fomentan la curiosidad y permite captar la atención de las estudiantes, durante la formalización del campo temático, ya que se encuentran en la fase final de la etapa preoperacional, siendo necesario usar material de apoyo visual, a fin de potenciar su pensamiento simbólico en la búsqueda de estrategias de problemas de forma, movimiento y localización. Esto se evidencia en los siguientes discursos de la docente tutora y docente ejecutora:

Se trabajó con material concreto y luego pasó a las hojas de aplicación, ya que primero las niñas aprenden de manera concreta y luego pasan a las fichas. (...) los elementos presentados en material imantado, me pareció muy didáctico porque las niñas lo vieron y la profesora lo tenía presentando y estaban ahí visualizando las coordenadas, es decir el eje vertical y horizontal, o sea tenían los ejes y los números. Eso hacía que las niñas visualicen en sí y lo puedan memorizar con mayor facilidad **(DTGE 1)**.

La docente explicó detalladamente lo que presentaba cada ficha aplicativa y las características del plano cartesiano **(DIGO 2)**. También presentó un tablero de ajedrez, fichas de ajedrez y las hojas de registro, colocándolas en la pizarra con su respectivo nombre. Además, pasó por cada equipo mostrando los materiales para que las estudiantes reconocieran e identificaran las características de cada pieza. Utilizó onomatopeyas para reconocer algunos materiales del juego. Empleó el tablero de ajedrez para abordar el campo temático, enfatizando en los conceptos claves tales como: coordenadas, filas y columnas **(DEDC 13)**.

Estos hallazgos evidencian la importancia de la estética en su diseño y presentación; puesto que, las estudiantes se muestran interesadas al observar y conocer la funcionalidad de cada elemento del juego. Respecto a ello, Capperucci (2022), detalla que, el diseño de los materiales debe motivar para generar una experiencia lúdica significativa. En esa misma línea, Gutiérrez (2024), destaca que, las estudiantes deben conocer las características y la utilidad de cada elemento. Utilizar los elementos son esenciales para explicar el contenido de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, beneficiando el entendimiento de los conceptos. Por su parte, Jafarkhani et al. (2024), añaden que, el uso de materiales contribuye a la comprensión del campo temático. Estas ideas son avaladas por la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), quienes precisan que la elaboración de elementos debe ser atractiva y tener coherencia con el tema, para favorecer el aprendizaje significativo.

Con relación a la tercera subcategoría “mecánica” de la categoría “Aprendizaje Basado en Juegos” y a partir del análisis de la triangulación, la docente ejecutora menciona de manera clara, el propósito educativo del juego, con la finalidad de que las estudiantes consideren los conceptos brindados en la fase estética para su óptimo

desenvolvimiento. Emplea diapositivas en Canva y materiales para explicar el procedimiento de manera interactiva, detallando la organización del aula y la dinámica del juego. De esta manera, las estudiantes tienen en cuenta la secuencia planteada para resolver problemas de forma, movimiento y localización. Esto se evidencia en los discursos de la docente tutora y docente ejecutora:

(...) Utilizó un lenguaje sencillo y apropiado a la edad de las estudiantes para explicar el procedimiento del juego **(DIGO 1)**.

La profesora respetó cada uno de los procesos establecidos. El procedimiento fue claro, lo que se evidenció en la constante participación y el entusiasmo de las estudiantes durante toda la sesión **(DTGE 1)**.

La docente explicó el propósito del juego, lo cual fue positivo, ya que las estudiantes entendieron la importancia del juego. Se explicó el proceso del juego, usando una diapositiva en Canva; asimismo, se realizaron preguntas para asegurar que las estudiantes hayan comprendido lo que tienen que realizar **(DEDC 2)**.

En efecto, los hallazgos revelan que explicar de manera clara el propósito del juego, permite que las estudiantes comprendan cómo deben aplicar los conceptos de forma, movimiento y localización en su desenvolvimiento. En ese sentido, Guillermo (2021), afirma que, al mencionar de manera sencilla el propósito educativo y plantearlo según su grado de comprensión, asegura la efectividad de la actividad lúdica. Mencionar el procedimiento, precisando la secuencia que deben cumplir, influye en el logro de la competencia de forma, movimiento y localización. En ese sentido, Berenguel (2022), señala que, el procedimiento sirve como guía para orientar conductas, que favorecen el objetivo del aprendizaje. Frente a ello, la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), mencionan que, se obtienen los aprendizajes, solo si en la mecánica se comunica la secuencia del juego.

Con relación a la cuarta subcategoría “reglamento” de la categoría “Aprendizaje Basado en Juegos” y en función del análisis de la triangulación, la docente ejecutora menciona detalladamente las reglas que deben cumplir en el juego. Dichas reglas se plantean para evaluar el nivel de logro de cada estudiante, ya que vinculan la dinámica del juego con los aprendizajes esperados. Por ese motivo, son consideradas como criterios de evaluación en las sesiones de aprendizaje, siendo

fundamental explicarlas con ejemplos, para su mayor entendimiento. Por ende, las reglas permiten que las estudiantes demuestren un adecuado desarrollo durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Esto se evidencia en los discursos de la docente tutora y docente ejecutora:

La docente utilizó un lenguaje pertinente para brindar los criterios de evaluación, logrando que las estudiantes comprendieran cómo serían evaluadas durante la ejecución del juego. Se realizó la ejemplificación haciendo uso de todos los implementos del juego (ficha de registro e imágenes). Además, se enfatizó en las reglas. De esa manera, las estudiantes lograron comprender cómo realizar con éxito la ejecución del juego **(DEDC 6)**.

La docente explicó detalladamente las reglas del juego antes de empezar la actividad. Esto ayudó a que las estudiantes comprendieran qué se esperaba de ellas durante la actividad (...) **(DEDC 9)**.

(...) Mediante los ejemplos, las niñas van a contextualizar en otras actividades lo observado y sean capaces de hacerlo por sí solas **(DTGE1)**.

Sin duda, los hallazgos indican que, presentar las reglas de manera clara, contribuye a que las estudiantes conozcan los criterios de evaluación y el desenvolvimiento adecuado que deben realizar durante el juego. Debido a ello, Vela (2024), expone que, al vincular las reglas con los contenidos curriculares, se posibilita el cumplimiento del objetivo del juego. Efectuar acciones para ejemplificar las reglas, asegura que las estudiantes sean capaces de cumplirlas correctamente durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Como fundamenta la Fundación Bosco Global (2021), para lograr la comprensión total de las reglas, se debe representar con ejemplos. Tanto esta postura y la de Martínez et al. (2023), declaran que, al plantear las reglas se demuestra una pertinente participación; por tanto, se alcanzan los aprendizajes.

Con relación a la quinta subcategoría “Flow” de la categoría “Aprendizaje Basado en Juegos” y considerando el análisis de la triangulación, la docente ejecutora guía y valora el desempeño de las estudiantes, a través de una retroalimentación pertinente, a fin de que sean capaces de identificar, por ellas mismas, sus logros y aspectos que deben mejorar. Después, crea un espacio reflexivo con preguntas, iniciando un diálogo sobre las estrategias utilizadas, aprendizajes adquiridos y su

relación con su realidad. Ello, posibilitó la reflexión y consolidación de los nuevos conocimientos, que le permiten resolver problema de forma, movimiento y localización. Esto se evidencia en los discursos de la docente tutora y docente ejecutora:

La docente visitó cada mesa de trabajo para retroalimentar de forma constante, resolviendo dudas y recordando los criterios de evaluación **(DIGO 2)**

Se realizaron preguntas reflexivas sobre el juego educativo. Las niñas respondieron haciendo uso de las expresiones temporales y colocando ejemplos. **(DEDC 10)**

(...), mediante las preguntas de reflexión las estudiantes pudieron responder acertadamente lo que habían trabajado durante toda la sesión **(DTGE 1)**

Ciertamente, los hallazgos muestran que, retroalimentar durante la ejecución del juego contribuye al proceso de aprendizaje, porque la docente realiza el acompañamiento, brindando orientaciones pertinentes para la resolución del problema. Con base en Martínez (2022), es sustancial retroalimentar constantemente, ya que la docente reconoce las acciones efectuadas en el juego. Después del juego, se crea un espacio reflexivo, al formular preguntas que propician el intercambio de ideas, con el objetivo de afianzar e identificar el nivel de las estudiantes para aplicar los conocimientos de forma, movimiento y localización en su vida diaria. De acuerdo con Espitia et al. (2024), reflexionar sobre la actividad realizada permite poner en práctica los nuevos conocimientos en situaciones cotidianas. Ante lo expuesto, la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), afirman que, es esencial implementar la retroalimentación y la reflexión, a fin de garantizar el logro de aprendizajes.

Con el fin de consolidar los hallazgos resultado de la triangulación de datos, se toma en cuenta una fuente de información complementaria, es decir se aplicó una prueba de conocimientos para evidenciar de forma cuantitativa la mejora de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” por medio de la implementación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos. Los resultados de esta evaluación, realizada a las estudiantes de primer grado, indican un progreso significativo en los niveles de logro: el nivel “en inicio”, que era del 28.57%, se redujo

a 0%; el nivel “en proceso” disminuyó del 39.28% al 10.71%; y el nivel “logrado” se incrementó significativamente del 32.14% al 89.29%. Estos resultados numéricos, que confirman la mejora de la competencia, se ven reforzados por la triangulación de datos, la cual evidenció que la docente ejecutora aplicó correctamente la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, lo que fue clave para lograr este impacto positivo en el aprendizaje.

Los resultados obtenidos revelan una mejora significativa en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Sumado a ello, Barrantes y Barrantes (2020), mencionan que, para trabajar los conceptos espaciales, figuras planas y cuerpos geométricos, se deben implementar actividades de resolución de problemas en contextos reales. Desde esta postura, se enfatiza la relevancia de seguir incentivando la aplicación de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Juegos para brindar experiencias adaptadas a la realidad de las estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Respecto planificación del plan de acción, la limitación identificada fue el tiempo propuesto para la aplicación de la metodología en la institución educativa, porque únicamente se disponía con tres meses. Ante ello, el equipo investigador tuvo que estructurar el cronograma de la unidad didáctica, considerando la cantidad mínima de sesiones ABJ para lograr una mejora en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado.

Se detectó una limitación en la acción, ya que al ejecutar una de las primeras sesiones, la docente ejecutora no detalló el propósito de la sesión en la “mecánica”, obstaculizando que las estudiantes comprendan el aprendizaje esperado. Frente a esta situación, la docente observadora registró este hallazgo en la guía de observación, logrando que la docente ejecutora reflexione sobre su práctica pedagógica, plantee acciones de mejora y las ponga en práctica en las siguientes sesiones.

Esta investigación presenta la discusión de los resultados, considerando el objetivo general y los objetivos específicos. Con relación al objetivo general sobre la mejora de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, a partir de la aplicación del ABJ en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública; desde la investigación acción, los resultados alcanzados confirman

la efectividad de la metodología en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”.

Lo expuesto es respaldado por la investigación de González (2023), que al aplicar su guía didáctica “Jugando, aprendo y divierto”, basada en el ABJ, demostró un avance significativo en los estudiantes respecto a la resolución de problemas en las competencias del área de Matemática, porque se evidenció un nivel de logro del 100% en los temas relacionados con la geometría. Los aportes de esta investigación, reafirma la eficacia de la metodología ABJ en el aprendizaje, ya que ambas investigaciones tienen como resultado la mejora de una competencia en el área de Matemática

En esa misma línea, el presente estudio influye notablemente al ámbito educativo, por demostrar que la metodología Aprendizaje Basado en Juegos presenta una alta efectividad en la resolución de problemas en estudiantes de primer grado, puesto que se evidencian mejoras en la comprensión del enunciado del problema, asimilación del contenido, búsqueda de estrategias y aplicación de los conceptos en la experiencia lúdica. Este resultado, beneficia la práctica docente y la innovación pedagógica, de modo que respondan a las necesidades actuales de los estudiantes.

Respecto al primer objetivo específico de diseñar un plan de acción con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública, los resultados obtenidos afirman que el plan de acción mejoró la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”, al proponer actividades de intervención, donde se considera: la evaluación diagnóstica, análisis de los resultados, identificación de la dificultad para resolver problemas, establecer desempeños, planteamiento de objetivos y elaboración de un cronograma de actividades para implementar las sesiones ABJ.

Estos resultados presentan similitudes con el estudio de Peñuela et al. (2023), realizaron un taller diagnóstico para identificar la necesidad de aprendizaje y diseñar un cronograma de actividades didácticas mediante el ABJ, para mejorar el razonamiento matemático y la resolución de problemas. Dichas actividades, como “Salta, salta, saltamontes” y “Tienda escolar”, lograron que el 59% de estudiantes que se encontraban en el nivel bajo se redujera a un 17%. Ambas investigaciones, demostraron que considerar el ABJ ante una problemática de aprendizaje, es efectiva para desarrollar aprendizajes específicos. Asimismo, coinciden en la necesidad de

realizar un cronograma de actividades, que permita dar seguimiento oportuno a la propuesta de intervención.

Respecto al segundo objetivo específico de implementar el plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública, los hallazgos indican que, poner en práctica el plan de acción, mejora en gran medida la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización", ya que se planifican las sesiones de aprendizaje ABJ y se diseñan materiales didácticos para una pertinente aplicación.

Existe una correspondencia entre estos resultados y lo expuesto por Murillo et al. (2025), quienes afirman que, al elaborar un plan de estudios con sesiones de aprendizaje de juegos ABJ, tales como: "Matemáticas en la Carrera", "Bingo matemático" y "El Rey de las Operaciones", es necesario crear materiales atractivos como: tablero y tarjetas con problemas matemáticos, cartillas de bingo, junto con cartas, a fin de motivar e involucrar a los estudiantes en la resolución de problemas matemáticos. Ambas investigaciones comprueban que, seleccionar adecuadamente los juegos para las sesiones ABJ y ejecutarlos con materiales pertinentes, mejora el rendimiento de los estudiantes en el área de Matemática.

Respecto al tercer objetivo de registrar los resultados durante la implementación del plan de acción diseñado en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública, los resultados indican que, tras aplicar la metodología ABJ, es primordial identificar y registrar los datos recurrentes de diferentes perspectivas (docente tutora, docente ejecutora e investigadoras), ya que contribuye al análisis profundo de sus beneficios en la competencia.

El estudio de Cobos (2022) menciona que, al analizar los hallazgos de la propuesta de intervención mediante la triangulación de datos, permite organizar y contrastar las apreciaciones sobre la implementación del ABJ, alcanzando la comprensión del impacto de la metodología en la resolución de problemas. Ambas investigaciones coinciden en la significancia de registrar en instrumentos los datos de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos, para determinar el impacto de la metodología en los aprendizajes.

Respecto al cuarto objetivo específico de reflexionar sobre los resultados

obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública, los hallazgos obtenidos, indican que, es fundamental analizar los datos provenientes de diversas fuentes, ya que permite replantear las acciones de la práctica pedagógica para mejorar la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” mediante la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos.

Estos resultados coinciden con Cobo y Quintero (2025), que destacan la importancia de la reflexión docente durante la implementación del Aprendizaje Basado en Juegos, ya que el análisis de la información recogida, mediante instrumentos, permite identificar aspectos por mejorar y garantizar una praxis transformadora, fortaleciendo la resolución de problemas. Ambos estudios sostienen que la investigación permite que el docente analice su práctica pedagógica durante la reflexión, favoreciendo la toma de decisiones en el aula, para modificar la intervención y mejorar el aprendizaje de la matemática, mediante el Aprendizaje Basado en Juegos.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES (LECCIONES APRENDIDAS)

Las docentes investigadoras reconocen la importancia de diseñar un plan de acción con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, ya que mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado. En ese sentido, diagnosticar un problema y elaborar un plan de acción con una secuencia de actividades para abordarlo, garantiza la correcta aplicación y efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos en la resolución de problemas.

Al implementar un plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, se mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado. En esta línea, al planificar y ejecutar sesiones de aprendizaje ABJ, con sus cinco fases (narrativa, estética, mecánica, reglamento y Flow), así como, elaborar materiales adaptados a cada juego, mejora el rendimiento de las estudiantes en la resolución de problemas.

Al registrar los resultados durante la implementación del plan de acción, en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, se mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado. Con

relación a ello, utilizar diferentes técnicas e instrumentos para recabar los datos durante la aplicación del ABJ, brindan hallazgos claves, ya que es necesario considerar diversas perspectivas para identificar los efectos de la metodología en la resolución de problemas.

Al reflexionar sobre los resultados de la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado. Ante lo mencionado, reflexionar acerca de los datos obtenidos en la triangulación, permite que la docente evalúe la aplicación del ABJ en su práctica pedagógica y aplique acciones de mejora, para garantizar la eficacia de la metodología en la resolución de problemas.

Las docentes investigadoras destacan la importancia de la investigación acción para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a partir de la aplicación del ABJ. De tal manera que, modifican la práctica pedagógica, a través de los campos de acción: planificación, acción, observación y reflexión, generando un proceso cíclico a fin de identificar un problema, implementar la posible solución y reevaluar su impacto en el aprendizaje de las estudiantes.

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

A continuación, se presentan algunas recomendaciones:

A nivel personal, para la práctica pedagógica se sugiere aumentar el número de sesiones en la ejecución del Aprendizaje Basado en Juegos, para analizar con detenimiento las actividades propuestas en cada fase e identificar los factores específicos que mejoran el aprendizaje de los estudiantes.

A nivel institucional, se recomienda a las instituciones educativas aplicar el Aprendizaje Basado en Juegos, puesto que, es una metodología activa e innovadora, que mejora la enseñanza de la resolución de problemas en el área de Matemática.

A nivel nacional, resultaría beneficioso implementar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos en la educación como una propuesta de innovación educativa para mejorar las competencias de resolución de problemas, ya que internacionalmente existe una gran cantidad de estudios que comprueban su efectividad en esta área.

A nivel investigativo, se sugiere que las futuras investigaciones consideren la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos en otras realidades educativas, para mejorar el proceso de aprendizaje, a través de juegos educativos adaptados a diversos contextos culturales.

REFERENCIAS

- Acevedo-Duque, A. E. Cruz-Ayala K., González-Díaz, R. R., Guanilo-Gómez, S. L. (2021). Ruta de Investigación Cualitativa – Naturalista: Una alternativa para estudios gerenciales. *Ruta de Investigación Cualitativa – Naturalista: Una alternativa para estudios gerenciales. Revista de Ciencias Sociales (Ve), XXVII* (Especial 4), 334-350.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8145525>
- Acosta Bones, S. B., Espín Acosta, M. M., Estupiñán Guamaní, M.A. y Rosero Morales, E. R. (2023). El juego en el desarrollo integral infantil, una revisión sistemática. *Revista multidisciplinaria*, 5(3), 1 – 7.
<http://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690/935>
- Acosta Cuñas, C., Penalva, J., Rovira Collado, J. y Samper Cerdá, M. (2024). Juegos de mesa para la didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica. *EDMETIC*, 14(1), art.1.
<https://journals.uco.es/edmetic/article/view/17297/15779>
- Acurio Arias, M. F., Encalada Pinos, F., E., Padilla Padilla, E., J. (2022). *Propuesta de guía didáctica para aportar al desarrollo de la destreza de la multiplicación con base en la estrategia del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el quinto año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Corel” durante el periodo lectivo 2021-2022* [Archivo PDF].
<https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7d8673b0-ee85-49df-9e3b-db1db9c5655d/content>
- Aguilar Altamirano, E. E. (2023). Juicio de expertos. *Revista Journal of Microbiology y Health Education*, 5 (3), 556-570.
<http://journalmhe.org/ojs3/index.php/jmhe/article/view/84/131>
- Ait-Abdellah Sefian, H., Rodríguez Ferrer, J. M., Rodríguez Moreno, J., Aguilar Parra, J. M., y Manzano León, A. (2025). Promoción de funciones ejecutivas y fluencia mediante juegos en estudiantes en situación de incorporación tardía al sistema educativo. *Revista Ocnos*.
<https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/84bb5942-4ed2-4f77-ae3f-aca1074147e0/content>
- Alvarado Estrada, J. A., Cassano Tasaico, S. C., Navarro Monroy, H. N. & Terán Plasencia, H. T., (2022). *Evaluación del desempeño docente para la*

- educación superior en tiempos de Covid-19*. TecnoHumanismo, 2(1), 70-96.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8245927.pdf>
- Álvarez Junco, S., Fernández Malváes, J.J., Morales Hernández, L. A., Zamora Carrillo, C. V. (2025) Gamificación como medio de formación a través del sistema online sincrónico. *Revista tecnológica-educativa docente* 2.0. Gamificación como Medio de Formación a través del Sistema Online Sincrónico
- Álvarez Serrano, A. y González Pérez, A. (2022). Game-based learning for second language acquisition in higher education. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(2), 114–128.
<https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i2.13858>
- Amancio Anzuhueldo, A. M., Huamán Ramos, L., Sánchez Díaz, S., Torres Inga, L. A. (2021). Educación remota y desempeño docente en las instituciones educativas de Huancavelica en tiempos de COVID-19. *Apuntes universitarios*, 11(3), 45.
<https://www.proquest.com/openview/0d5f43724b49fb230e3ddaf27e8411b8/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4883000>
- Amaya Olarte, N., Torres Barreto, M. L., & Plata Gómez, K. R. (2024). Análisis de una experiencia de aprendizaje basada en juegos digitales. *Revista electrónica de investigación educativa*, 26. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412024000100108&script=sci_arttextAmaya
- Arrifano Tadeu, P. J. & Manzano León, A. (2022). Escape Room educativos: Una experiencia en una universidad portuguesa. *INFAD Revista de psicología*. vol 1. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/2374/2056>
- Auria Burgos, B. A., Peñafiel Nivelá, G. A., Pontón Solís, Y. E., Triana Palma, M. L. (2023). *Investigación acción*. *Colloquium*.
<https://colloquiumbiblioteca.com/index.php/web/article/view/144/129>
- Avellaneda Callirgos, L., Morante Gamarra, P., Mundaca Monja, J. y Cherre Antón, C. (2022). *Investigación científica: Diseños y niveles de investigación*.
<https://libroselectronicos.ilae.edu.co/index.php/ilae/catalog/view/337/759/1527>
- Bálsamo Estévez, M. G. (2022). Teoría psicogenética de Jean Piaget. Aportes para comprender al niño de hoy que será el adulto del mañana. Centro de Investigación Interdisciplinar en Valores, Integración y Desarrollo Social, 2022. (Cuadernos de Psicología y Psicopedagogía; 7).
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13496/1/teor%c3%ada->

[psicogen%20a9tica-jean-piaget.pdf](#)

- Barrantes López, M. Barrantes Masot, M. C. (2020). *Geometría ¡Prohibido no tocar! Manual para profesores de Primaria*. <https://dehesa.unex.es/handle/10662/11776>
- Berenguel Alonso, D. (2022). *La motivación del alumnado en el aula de Lengua Extranjera (francés) mediante el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ)*. [Trabajo fin de grado]. <http://hdl.handle.net/10835/14765>
- Boillos García, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* (Tesis doctoral, Universidad de La Rioja). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Bustamante Hoces, W., Castillo Acobo, R. Y., Loaiza Carrasco, R. M., Martel Carranza, C. P., Medina Romero, M. A. & Rojas León, C. R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <http://coralito.umar.mx:8383/jspui/bitstream/123456789/1539/1/80-M%20a9todolog%20ada%20bde%20bla%20investigaci%20b3n.pdf>
- Cahuana Tapia, R., Guanuchi Orellana, L., Holgado Tisoc, J., Vásquez Ramírez, A. y Vera treves, R. (2023). *Métodos de investigación científica*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.094>
- Capperucci, D. (2022). El aprendizaje basado en juegos como revulsivo didáctico para mejorar la competencia comunicativa en el aula de lengua extranjera: una revisión de la literatura. *Studi Sulla Formazione*, 25, 69-86. <https://flore.unifi.it/retrieve/2b27e905-bceb-4296-ac68-e987935cf9db/13967-Article%20Text-26734-1-10-20230124%20Capperucci%20Manzanares%20SsF.pdf>
- Caramé Fontés, A. (2023). *Impacto Educativo del Aprendizaje Basado en Juego en Primaria*. [Tesis Doctoral]. <https://hdl.handle.net/2445/202206>
- Castillo Bustos, M. R. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. *Revista Retos de la Ciencia*. 5(10), 50-61. <https://doi.org/10.53877/rc.5.10.20210101.05>
- Castro Forte, F. (2022). *El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): Experiencia Docente de la dinámica "Ponte a prueba" en la formación profesional*. Universidad de

Almeira.

<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/16810/CASTRO%20FORTE%2c%20FRANCISCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ccoiso Guerreros, I. R. (2024). *El enfoque de resolución de problemas para desarrollar la competencia de Forma, movimiento y localización del área de Matemática, en estudiantes de 4° grado de secundaria*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura].

<https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/40c1d6cb-9ca9-43d6-a01f-5a6f9bec8fda/content>

Cedeño Alchundia, R. S., y Cedeño Loor, F. A., (2024) Alternativas didácticas para la enseñanza de las figuras geométricas a los estudiantes de 7mo año EGB. *Reincisol*, 3(6), 1106-1129. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)1106-1129](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)1106-1129)

Cedeño Cedeño, R. J., Vizcaíno Zúñiga, P. I. y Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía. práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>

Chacha Ordoñez, X. A. (2022). *El 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*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana Ecuador] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Chura Quispe, C, S. (2023). *Nivel de logro de la geometría en los niños de 5 años de la institución educativa “Ángel de la guarda”, Camaná, 2022* [Tesis de Licenciada, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública La Inmaculada] <https://repositorio-api.eespli.edu.pe/api/core/bitstreams/055cceb0-4911-4578-a71f-6e3a160ab281/content>

Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J., y Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio De Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2546/5714>

Cobeña Álava, J. y Yáñez Rodríguez, M. A. (2022). La evaluación diagnóstica y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de

educación general básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(6), 1498-1513.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042512>

Cobo Martínez, J. L. (2025). Fortalecimiento de las operaciones matemáticas básicas, mediante el uso de moodle y el aprendizaje basado en juegos en estudiantes de grado tercero de básica primaria de la Institución Educativa Fe y Alegría la Paz en Manizales. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/faccdc4a-eb3a-400c-b9da-99454ce3f821/content>

Cobos Sumba, D. V. y Galarza Cabrera, J. A. (2022). *El Aprendizaje Basado en Juegos para fortalecer la enseñanza de la multiplicación y división en los estudiantes de 6to de EGB de la Unidad Educativa "Corel"*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación UNAE]. Repositorio digital de la Universidad de Educación UNAE. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/27bdab65-f31c-4b62-a7fc-a0d5cf7b46ce/content>

Coca Hernando, R. (2023). Guernica, arte hecho símbolo. Un breakout educativo digital para el aula de ELE. *PARTE 1. CREATIVIDAD Y MOTIVACIÓN*, 37. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/31/031_0003.pdf

Corral Vásquez, C., Marín Rubio, K., Rubio Campillo, X. (2024). La aplicación de Aprendizaje Basado en Juegos e contextos informales mediante ciencia de datos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*. [Vista de La evaluación del Aprendizaje Basado en Juegos en contextos informales mediante ciencia de datos](#)

Del Cura Baniandres, O. (2021). *El aprendizaje de los conceptos geométricos en educación primaria* [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47946/TFG-B.%201674.pdf?sequence=1>

Díaz Carreño, L. J. (2021). *Fortalecimiento del Pensamiento Espacial y Geométrico en los Niños y Niñas de 5° Básica Primaria Mediante la Implementación de Guías Didácticas en el Colegio Integrado Llano Grande, Girón*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19602/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Domínguez Pérez, D. (2023). *Comprensión lectora y vocabulario profundo: cómo facilitar su enseñanza a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)*. [Tesis de maestría, Universidad de Salamanca]. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/152965/TG_DOMINGUEZ%20PEREZ%2c%20Diego_Comprension%20lectora%20y%20vocabulario%20profundo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Durán Prada, H. J. (2022). *Desarrollo de un prototipo de juego serio bajo el paradigma de aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de los fundamentos de programación*. [Trabajo de grado, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/21264/TG2_DE_SARROLLO%20DE%20UN%20PROTOTIPO%20DE%20JUEGO%20SERIO%20BAJO%20EL%20PARADIGMA%20DE%20APRENDIZAJE%20BASADO%20EN%20JUEGOS%20PARA%20LA%20ENSE%20%C3%91ANZA%20DE%20LOS%20FUNDAMENTOS%20DE%20PROGRAMACI%20%C3%93N.pdf?sequence=1
- Espitia, D. F., Saldarriaga, L. M., Trujillo, J. S. y Velásquez Niño, A. M. (2024). Estilos docentes: una intervención de aprendizaje basado en juegos. Voces Y Silencios. *Revista Latinoamericana De Educación*, 15(1), 1-21. <https://revistas.uniandes.edu.co/index.php/vys/article/view/8582/9293>
- Fundación Bosco Global. (2021). *Manual de Aprendizaje Basado en Juegos*. Editorial Licencia Creative Commons. <https://boscoglobal.org/wp-content/uploads/2021/12/manual-abj-1.pdf>
- Gamarra Astuhuaman, G., Pujay Cristóbal, O. E., (2020). *Resolución de problemas, habilidades y rendimiento académico en la enseñanza de la matemática*. *Revista Educación*. (45). 1 [2215-2644-edu-45-01-00170.pdf \(scielo.sa.cr\)](https://doi.org/10.15445/edu-45-01-00170)
- García Oliván, R. M. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos: una propuesta de trabajo en grupo cooperativo en Educación Primaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cádiz] <https://rodin.uca.es/handle/10498/29407>
- González Sigcho, M. J. (2023). *El aprendizaje basado en juegos (ABJ) y las competencias matemáticas en los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, período 2022- 2023*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26883/1/MyrianYadira_GonzalezSigcho.pdf

- González Vega, A. J., Molina Sánchez, R., López Salazar, A. & López Salazar, G. L. (2022). *La entrevista cualitativa como técnica de investigación en el estudio de las organizaciones: New Trends in Qualitative Research*, 14, e571. <https://doi.org/10.36367/ntqr.14.2022.e571>
- Guillermo Yunda, J. & Real Ramos, Y. A. (2021). Aprendizaje Basado en el Juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *Estoa. Revista de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Cuenca*, 10 (19), 67-75. <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/estoa/v10n19/1390-9274-estoa-10-19-00097.pdf>
- Gutiérrez Diez, R. D. (2024). *Aprendizaje basado en juegos para adultos*. [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/71532/TFM-G1984.pdf;jsessionid=A19ED3A078D82EC6A9E07361B6EB438E?sequence=1Huaringa>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw-Hill Education Interamericana.
- Instituto Politécnico Nacional. (2024). Dimensiones de los nuevos modelos educativos desde y dentro de la investigación. *Revista Innovación Educativa*. <https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/Innovacion-Educativa/Innovacion-Educativa-94/revista-completa-ie-94.pdf>
- Jafarkhani, F., Barani, F., Nawaser, K., Rashidi, H., & Gharleghi, B. (2024). Factors affecting the aesthetic experiences in educational games: A qualitative investigation. *Journal of Economy and Technology*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2949948824000301>
- Julca Vásquez, L. & Sánchez Samame, L. D. (2023). Estrategia juegos didácticos para mejorar la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de 2° de la I.E. Rupacucha, Rioja (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Martín. <https://repositorio.unsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/f1c6c172-4ca3-43b4-b72c-17892f5e71ce/content>
- Latorre, A. (2005). *La investigación-acción conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Editorial Graó. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La->

[investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf](#)

- Llanos Riveros, E, Paredes Lonasco, T y Quijada Anchiraico, I. (2021). *Los juegos educativos en la resolución de problemas en estudiantes del 3er grado de Educación Primaria en la I.E. Peruano Suizo N° 7084, Villa el Salvador - UGEL 01 - 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6956>
- Llerena Vivanco, O. G. (2021). Resolución de problemas matemáticos para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de educación primaria. *Revista Maestro y Sociedad*, 19(1), 458–468. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5513/5266>
- Llontop Sánchez, R. J. (2023). *El enfoque centrado en la resolución de problemas y su relación con el logro de aprendizajes del área de matemática en los estudiantes del tercer grado Nivel secundaria de la Institución educativa Simón Bolívar, Cajamarca 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11553>
- López Soria, J. (2024). *La utilización de breakouts digitales en el aprendizaje de idiomas para motivar al alumnado*. [Tesis de maestría, Universitat Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/149713/1/jlopezsoria0TFM0124memoria.pdf>
- Luna Gijón, G., Nava Cuahutle, A. A., & Martínez Cantero, D. A. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, 6(11), 245-264. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Martínez Hernando, M. (2022). *Importancia del ABJ y de la Gamificación en la adquisición de conocimientos geométricos. Propuesta de intervención*. [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62324/TFG-G6307.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez Redecillas, T. Solas Martínez, J., Suarez Manzano, S. y Ruiz Ariza, A. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la Educación Primaria*. Wanceulen.

- Matesanz, J. M., Moreno Lozano, I. & Quílez Robres, A. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en Matemáticas. *Revista Educación*, 47(2). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v47n2/2215-2644-edu-47-02-00693.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica* [Archivo PDF]. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Primaria* [Archivo PDF] <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>
- Ministerio de Educación. (2022). *Fascículo 1: Resuelve problemas jugando* [Archivo PDF]. <https://repositorio.perueduca.pe/webs/centro-herramientas-pedagogicas/fasciculo1-matematica-docentes2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). *Desarrollo de la competencia matemática Aportes pedagógicos de PISA 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/01/Informe-pedagogico-PISA-2022.pdf>
- Ministerio de Educación. (2023). Resultados de la *evaluación muestral de estudiantes 2022*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>
- Ministerio de Educación. (2024). *Fascículo para el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”* [Archivo PDF]. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/11316/Fasc%C3%ADculo%20para%20el%20desarrollo%20de%20competencia%20Resuelve%20problemas%20de%20forma%20y%20movimiento%20y%20localizaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ministerio de Educación. (2025). *Resultados Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. <http://umc.minedu.gob.pe/resultadosenla2024/>
- Muñoz Vargas, R. (2023). *Fomento de la igualdad de Género en la Educación Primaria a través del Aprendizaje Basado en Proyectos y la Tecnología: Diseño e Implantación de un Plan de Acción* [Tesis de maestría, Universidad de Salamanca]. <https://repositorio.grial.eu/server/api/core/bitstreams/e40f6c81-91f2-4c6a-ae52-126838093277/content>

- Murillo Garza, A. y Sánchez Molina, A. A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la historia*, 9(2), 147-181. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-29562021000200147&script=sci_arttext
- Murillo Pilay, G. K., Rivera Llerena, K. G. y Ortiz Aguilar, W. (2025). Estrategias de aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de operaciones básicas de matemáticas. *Revista G-ner@ndo*, 6(1), 5377-5396. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/650/679>
- Obando Peralta, E.C., Reyes Pastor, G.E., Rodríguez Balcázar, S.C. y Santa Cruz Terán, F.F. (2022). Investigación cualitativa: una mirada a su validación desde la perspectiva de los métodos de triangulación. *Revista de Filosofía*, 39(101), 2022-2. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/38272/42400>
- Orozco Alvarado, J. C. (2016). La investigación-acción como herramienta para formación docente: Experiencia en la carrera Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNAM-Managua, Nicaragua. *Revista Científica de FAREM-Estelí*, 5 (19), 1-18. <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/6266/1/272-982-1-PB.pdf>
- Ortiz Cueva, F. (2021). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Revista educ@rnos*, 11(43), 109-116. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6>
- Patiño Contreras, K. N., Prada Núñez, R., Hernández Suárez, C. A. (2021). *La resolución de problemas matemáticos y los factores que intervienen en su enseñanza y aprendizaje*. *Revista Dialnet*, 10 (9), 459- 471. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8114577.pdf>
- Peñuela Gelvis, A. I., Clavijo Alvarado, D. A., Padilla Ballestas, D. E. y Jiménez Angarita, V. (2023). *Estrategia pedagógica para fortalecimiento de habilidades de razonamiento matemático mediante el (ABJ) en estudiantes de grado tercero de la I.E Agropecuaria Villa Germania* [Archivo PDF]. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6b508b01-a290-4005-93a5-a308ab62e8e9/content>
- Poma Oré, J. R. (2022). *Programa Ludomaco para la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de primaria - región Junín*. [Tesis de doctorado,

- Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12894/8095>
- Puebla López, M. (2022). *Aprendizaje Basado en Juegos: Una propuesta gamificada para 3º de la E.S.O. en el ámbito de los sistemas de ecuaciones para la asignatura de Matemáticas* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria]. Repositorio Universidad de Cantabria. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/35564/2022_PueblaLopezM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe Toralva, M. (2023). *Uso del aplicativo GeoGebra y aprendizaje de figuras geométricas en estudiantes de un Institución Educativa de Huancavelica* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio de la Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/acbed30e-84ce-41f2-96c3-33eed70cadb6>
- Ricce Salazar, C. M. Ricce Salazar, C. R. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 391–404. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200391&script=sci_arttext
- Rodrigues, W. C. (2023). Aprendizagem Baseada em Jogos Aplicada ao Ensino de Matemática. *Revista Científica FESA*, 3(10), 73-83. <https://revistafesa.com/index.php/fesa/article/view/334/311>
- Rodríguez Espinoza, C. F. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica para desarrollar la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de 5º grado de Educación Secundaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/97faeb04-bca1-46c8-baf6-a9eee34fc13e/content>
- Rojas Landa, Y. R. (2023). *Percepciones de docentes sobre el Aprendizaje Basado en Juegos en el área de Matemática de una institución educativa pública de Lima* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú] <https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/71b13582-deb0-4a0e-8267-02e6b792722c/content>
- San Frutos, M. S. (2022). *Los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de los distintos elementos curriculares en Educación Primaria* [Archivo PDF]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54111/TFM->

[B.%20176.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

- Sánchez Martínez, D. V., Pérez Olguín, N. B., y Ruvalcaba Ledezma, J. C. (2021). Reseña sobre el libro Estrategias e instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo. *Revista TEPEXI: Boletín Científico de la Escuela Superior Tepeji del Río*, 8(16), 20–25. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/tepexi/article/view/7093/8078>
- Santamaría Sirlopú, M., E. (2025). *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de primer grado de primaria de la I.E.P. Peruano Español – Lambayeque*. [Tesis de para obtener el título de licenciada en educación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/14908>
- Solorzano Soto, R. (2022). La triangulación metodológica como herramienta para el análisis de las estrategias de comunicación en las webs universitarias latinoamericanas. *Revista Comunicación & Métodos*, 4(2), 55-67. <https://doi.org/10.35951/v4i2.169>
- Suárez I., Varguillas C. y Roncero C. (2022). Técnicas e Instrumentos de Investigación. Diseño y Validación desde la Perspectiva Cuantitativa. Universidad Pedagógica Experimental Libertador – Instituto Pedagógico de Barquisimeto. <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0013>
- Tapia Peralta, S. R. (2023). Metodologías activas: promoviendo un aprendizaje significativo y motivacional. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, (7). https://www.researchgate.net/publication/372838120_Metodologias_activas_promoviendo_un_aprendizaje_significativo_y_motivacional
- Tejero Gonzáles, J. M. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitarios y sociosanitarios. *Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha* <https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/fce7592f-03c4-4c13-9f2f-ccee2180a70b/content>
- Urzola, L. M. (2021). *Constructos teóricos para la enseñanza de las matemáticas en la educación básica primaria* [Tesis de Doctorado, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. <https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/247/246>
- Vela Castillo, S. (2024). *Química aventurera, un juego de mesa virtual para primer*

curso de bachillerato [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Granada].
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/92870/TFM%20Sofia%20Vela%20Castillo%20MAES%202024.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vera Baca, J. J. (2024). *El modelo Van Hiele en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en Educación Secundaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo].
<https://dspace.unitru.edu.pe/items/463ef294-a344-4490-a089-11cca3cbcdeb>

Von Davier, M., Kennedy, A., Reynolds, K., Fishbein, B., Khorramdel, L., Aldrich, C., Bookbinder, A., Bezirhan, U., & Yin, L. (2024). TIMSS 2023 International Results in Mathematics and Science. Boston College, TIMSS & PIRLS International Study Center. <https://doi.org/10.6017/lse.tpisc.timss.rs6460>

Anexos

Anexo 1: Matriz Metodológica

Título de la investigación		Aprendizaje Basado en Juegos para resolver problemas de forma, movimiento y localización en primer grado.				
Autoras		Programa de estudios	Línea de investigación		Asesor (a)	
GASPAR BARNUEVO, Massiel Milagros LÓPEZ ROMERO, Alondra Alessandra MAGALLANES HURTADO, Xiomy Rocío MORALES HERRERA, Katherine Sheyla		Educación Primaria	Innovación y didáctica		CUYUTUPA CUBA, Lucía Elvira	
Problemas	Objetivos	Categoría (Definición conceptual)	Subcategorías (Definición conceptual)	Marco metodológico	Técnicas e instrumentos	Unidad de análisis
¿De qué manera la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos mejora la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción?	<p>Objetivo general: Mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización a partir de la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública desde la investigación acción.</p> <p>Objetivos Específicos: a. Diseñar un plan de acción con base en la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.</p>	<p>Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) Es una metodología activa que permite aprender un contenido disciplinar a través de juegos estructurados. Dado que, permite que los estudiantes se conviertan en protagonistas de sus propios aprendizajes, desarrollando la autonomía, habilidades interpersonales y estrategias para la resolución de problemas. Además, posibilita captar la atención de los educandos, promoviendo su intervención</p>	<p>Narrativa Se relata una historia que capta el interés de los estudiantes y los incentiva a participar del juego. Esta historia propone desafíos vinculados a una situación problemática, campo temático y a los objetivos de aprendizaje (Martínez et al., 2023) (Bosco Global, 2021) (Ortiz, 2021).</p>	<p>Paradigma: Interpretativo Comprende la conducta de los sujetos elegidos en su realidad, mediante la interacción del investigador con los mismos.</p> <p>Enfoque: Cualitativo Se focaliza en comprender la interrelación del sujeto de investigación con su entorno.</p> <p>Diseño: Investigación acción Es una sucesión cíclica de fases que busca</p>	<p>Técnica: - Observación - Entrevista</p> <p>Instrumento: - Diario de campo - Guía de observación - Guía de entrevista</p>	Está constituida por estudiantes de 6 a 7 años, pertenecientes a primer grado primario, que se encuentran en el ciclo III de una institución educativa de gestión pública.
			<p>Estética Se presentan los elementos del juego, destacando su funcionalidad y características, con el objetivo de favorecer una experiencia inmersiva dentro del juego. Por ello, cada material educativo debe tener un diseño atractivo y sensorial que permita que los estudiantes se motiven a participar. Además, dentro de esta fase, se presenta el campo temático abordado (Martínez et al., 2023) (Bosco Global, 2021) (Capperucci, 2022).</p>			
			<p>Mecánica Se detalla el procedimiento del juego, acciones que tiene permitido realizar el estudiante y los mecanismos que puede usar durante su desarrollo, con la finalidad de cumplir con el propósito educativo y adquirir los aprendizajes propuestos. Por ende, esta fase busca guiar el aprendizaje de manera supervisada y lúdica (Martínez et al., 2023) (Bosco Global, 2021) (Berenguel, 2022).</p>			

	<p>b. Implementar el plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.</p> <p>c. Registrar los resultados de la implementación del plan de acción diseñado en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.</p> <p>d. Reflexionar sobre los resultados obtenidos durante la aplicación del plan de acción en base a la metodología Aprendizaje Basado en Juegos para mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de primer grado de una institución educativa de gestión pública.</p>	<p>constante en un espacio dinámico. (Martínez et al., 2023)</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización Esta competencia busca que el estudiante sea capaz de trazar trayectorias, ubicar y describir los movimientos de objetos, en un determinado espacio. A su vez, plantear relaciones entre las características de objetos con formas geométricas. (Minedu, 2016).</p>	<p>Reglamento Se presentan las reglas del juego, para que sea capaz de cumplir con los retos que contiene la actividad lúdica. Cabe mencionar que estas reglas no limitan la participación del estudiante, todo lo contrario, buscan que actúe de manera libre sin olvidar la intención educativa del juego (Martínez et al., 2023) (Bosco Global, 2021) (Acosta et al., 2024).</p> <p>Flow Se lleva a cabo el desarrollo del juego, donde los estudiantes demuestran y fortalecen sus capacidades. Para ello, es fundamental que la actividad esté diseñada con un nivel de dificultad acorde a las habilidades de los estudiantes, de modo que, sea accesible pero retador, a fin de evitar desánimo por finalizar el juego (Martínez et al., 2023) (Bosco Global, 2021) (Martínez, et al., 2023).</p> <p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Esta capacidad conlleva a que los estudiantes diseñen y construyan objetos, considerando las características y similitudes de los cuerpos geométricos. Asimismo, permite reconocer la conceptualización de traslación, rotación y simetría de manera concreta. Del mismo modo, favorece que los estudiantes vinculen sus aprendizajes geométricos adquiridos con su realidad (Minedu, 2016) (Rodríguez, 2024).</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Se basa en informar, utilizando una expresión matemática, los resultados de las representaciones geométricas presentadas en su entorno. Por lo que, los educandos, construyen conocimientos significativos en el área de Matemática (Minedu, 2016) (Amaya, 2024).</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. Se utiliza múltiples técnicas para situarse en el espacio, que implica la presencia de obstáculos relacionados a las nociones espaciales y posición de objetos. De este modo, los niños de educación primaria proponen nuevas soluciones creativas</p>	<p>entender cómo se realizan las prácticas educativas e implementa acciones para mejorarlas mediante la reflexión sobre la praxis educativa.</p>		
--	---	---	---	--	--	--

			frente al reto matemático planteado (Minedu, 2016) (Ccoiso, 2024).			
			<p>Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.</p> <p>Esta aptitud se refiere a comunicar con sustento las relaciones geométricas, identificando similitudes o diferencias entre las particularidades de las figuras. Por ello, el estudiante fortalece su capacidad para fundamentar con argumentos lógicos desde un enfoque personal y reflexivo (Minedu, 2016) (Quispe, 2023)</p>			

Anexo 2: Diarios de Campo de Diagnóstico

DIARIO DE CAMPO N°1

I. Información General:

Docente: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado

Área: Matemática

Fecha: 25 de abril de 2024

Grado y sección: 1er grado

II. Aprendizaje previsto:

Título de la sesión: Reconocemos líneas abiertas, cerradas y mixtas.

Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos reconocer líneas abiertas y cerradas en situaciones cotidianas.

III. Estructura:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LO EJECUTADO	REFLEXIÓN		TRANSFORMACIÓN
		ACIERTOS	DIFICULTADES	PROPUESTAS DE MEJORA
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizó un saludo motivador destacando la importancia de la sesión. - Se recordaron los acuerdos de convivencia. - Se presentó una situación significativa donde las estudiantes debían observar la pantalla e identificar que tipos de líneas se encontraban en las imágenes. - Se formularon preguntas de comprensión sobre los tipos de líneas que observaron. - Se comunicó el propósito y los criterios de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - La actividad del inicio logró captar el interés de las estudiantes. - El juego virtual, logro activar los saberes previos de las estudiantes y las preguntas generaron participación activa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas estudiantes no identificaron correctamente los trazos como líneas abiertas o cerradas durante el recojo de saberes previos. - No todas lograron relacionar los trazos con figuras geométricas conocidas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Introducir ejemplos concretos y manipulativos desde el inicio (como sogas o hilos) para visualizar líneas abiertas y cerradas. - Explicar con imágenes y objetos tridimensionales para relacionar las líneas con figuras geométricas.

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentó un problema donde debían identificar líneas y figuras en la portada de un libro ficticio. - Las estudiantes realizaron actividades grupales y delinearos trazos en figuras incompletas. - Se utilizaron fichas informativas y juegos virtuales para identificar tipos de líneas y figuras. - Se explicó la relación entre líneas y figuras geométricas mediante ejemplos concretos (como cajas y pelotas para ilustrar cuerpos tridimensionales). - Se asignaron actividades de equipo para trabajar con líneas abiertas, cerradas, curvas y rectas. 	<ul style="list-style-type: none"> - El uso de juegos virtuales motivó a las estudiantes. - La actividad grupal fomentó habilidades colaborativas y permitió socializar los aprendizajes. - Las explicaciones con objetos cotidianos facilitaron la comprensión de algunos conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Varias estudiantes mostraron desmotivación por leer los conceptos claves del tema. - Hubo confusión al identificar líneas rectas y curvas en los ejercicios grupales. - Algunos equipos no comprendieron que la línea curva puede tener muchas formas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar actividades lúdicas como rompecabezas para identificar y nombrar caras, vértices y aristas. - Incorporar manipulativos concretos (cuerpos geométricos reales) y etiquetarlos con sus nombres para fortalecer la identificación. - Realizar actividades diferenciadas para estudiantes con más dificultad, permitiéndoles trabajar a su propio ritmo.
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes compartieron sus aprendizajes en una reflexión grupal. - Se usó el "Cactus de la participación" para realizar preguntas de metacognición. - Se asignó una tarea para reforzar lo aprendido: crear un paisaje utilizando líneas abiertas y cerradas, además de identificar figuras geométricas presentes en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> - La metacognición permitió a las estudiantes reflexionar sobre los aprendizajes. - La tarea conectó los conceptos aprendidos con la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas estudiantes no participaron en la reflexión grupal, por la desmotivación. - Hubo dificultad en comprender las instrucciones de la tarea en ciertos casos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar dinámicas inclusivas (como escoger tarjetas con preguntas) para fomentar la motivación en todas las estudiantes. - Aclarar las instrucciones con ejemplos concretos o ilustraciones antes de enviar la tarea a casa.

DIARIO DE CAMPO Nº2

I. Información General:

Docente: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado

Área: Matemática

Fecha: 09 de mayo de 2024

Grado y sección: 1er grado

II. Aprendizaje previsto:

Título de la sesión: Reconocemos y construimos cuerpos geométricos

Propósito de aprendizaje: Hoy aprenderemos a reconocer cuerpos geométricos, utilizando material concreto en actividades cotidianas.

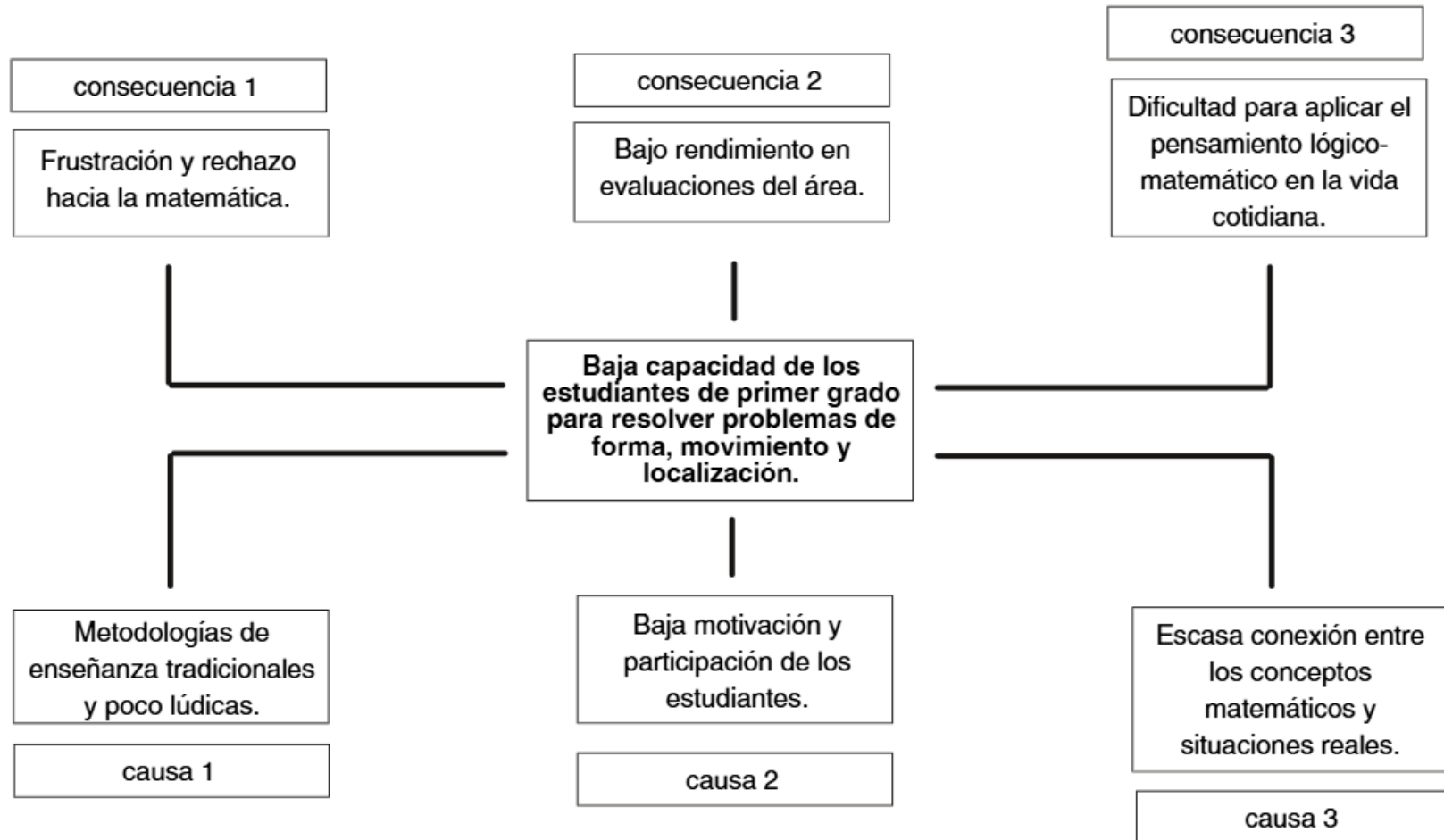
III. Estructura:

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LO EJECUTADO	REFLEXIÓN		TRANSFORMACIÓN
		ACIERTOS	DIFICULTADES	PROPUESTAS DE MEJORA
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizó un saludo motivador y se recordaron los acuerdos de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - La actividad inicial generó interés y participación activa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Algunas estudiantes no lograron identificar los 	<ul style="list-style-type: none"> - Incorporar manipulativos reales (como dados, pelotas y botellas) para facilitar la identificación.

	<ul style="list-style-type: none"> - Se introdujo el tema con el juego “¿Qué soy?”, utilizando imágenes de cuerpos geométricos (cubo, esfera y cilindro). - Se formularon preguntas orientadoras sobre las características y nombres de los cuerpos geométricos. - Se comunicaron el propósito y los criterios de evaluación de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las preguntas dirigidas ayudaron a contextualizar el tema. 	<p>nombres de los cuerpos geométricos presentados.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostraron dificultad al asociar las imágenes con objetos reales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repetir y reforzar el vocabulario geométrico utilizando tarjetas con imágenes y nombres.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes exploraron materiales concretos (dados de papel, canicas y envases de témpera) para clasificar objetos según sus características (si ruedan o no ruedan). - Se socializaron las conclusiones sobre qué objetos tenían bordes curvos o rectos y se clasificaron en una cesta o estante. - Se trabajó en equipos para resolver un nuevo problema, donde debían identificar y clasificar más objetos cotidianos. - Se brindó una ficha informativa con ejemplos visuales y se proyectó un video para reforzar el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> - El uso de materiales concretos motivó la participación y facilitó la exploración. - La actividad en equipo promovió el intercambio de ideas y el trabajo colaborativo. - Las fichas informativas y el video ayudaron a consolidar los conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuando no se utilizaban materiales concretos en un ambiente dinámico, las estudiantes se aburrían. - Varias estudiantes tuvieron problemas para identificar si los objetos tenían bordes rectos o curvos. - Se observó confusión al describir las caras y los vértices de los cuerpos geométricos. - Algunas estudiantes no comprendieron completamente las instrucciones para resolver el problema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar más actividades manipulativas donde las estudiantes puedan tocar y observar las características de los cuerpos geométricos, para fomentar motivación. - Simplificar las instrucciones de las actividades, utilizando ejemplos concretos y demostraciones previas. - Implementar dinámicas lúdicas como “Bingo geométrico” para reforzar la identificación de características.
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes participaron en una reflexión grupal utilizando el “Cactus de la participación”. - Se les pidió responder preguntas sobre lo aprendido y las actividades realizadas. - Se asignó una ficha de trabajo para reforzar en casa lo aprendido en la sesión. 	<ul style="list-style-type: none"> - La metacognición permitió identificar aprendizajes y áreas de mejora. - La tarea conectó el aprendizaje del aula con actividades en el hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> - No todas las estudiantes participaron activamente en la metacognición. - Algunas tuvieron dificultad para explicar lo aprendido en sus propias palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Incorporar estrategias inclusivas como el uso de tarjetas de participación para asegurar que todas las estudiantes expresen sus ideas. - Reforzar el aprendizaje mediante el uso de diagramas y esquemas en la reflexión final.

Anexo 3: Árbol de Problemas


Árbol de problemas



Anexo 4: Evaluación diagnóstica

La magia de los números

1 8 10 2 6 3 7




$X=6$
 $\sqrt{\quad}=6$

Nombres y apellidos: Mia





Grado: **Fecha:**

Indicaciones

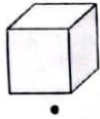
1. Lee cada pregunta con mucha atención.
2. Solo debes marcar una respuesta por cada pregunta.



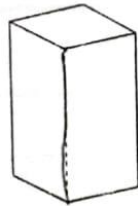
1. Marca con una X la imagen que tiene 4 lados.

2. Une con una línea los objetos con los cuerpos geométricos a la que se parezcan. *Est. muest.*



3. Dibuja un objeto que observas en tu vida diaria y se parezca al siguiente cuerpo geométrico:



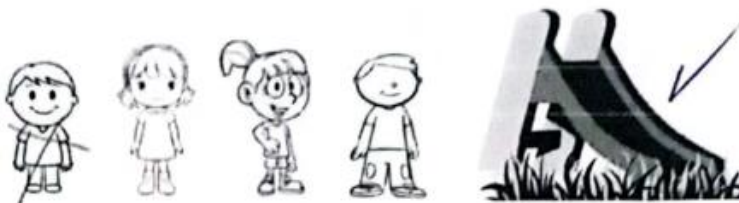
4. Marca con una X el chocolate más largo.



5. Según el dibujo, encierra en un círculo el animal que será vacunado en tercer lugar.



6. Estos niños subirán a la resbaladera respetando el orden de la fila que se muestra en la imagen. ¿Cuál de los niños subirá último?. Marca con una X.



7. Marca con una X el estudiante que se encuentra más cerca de la profesora.



8. Marca con una X el personaje que se encuentra atrás de la banca.



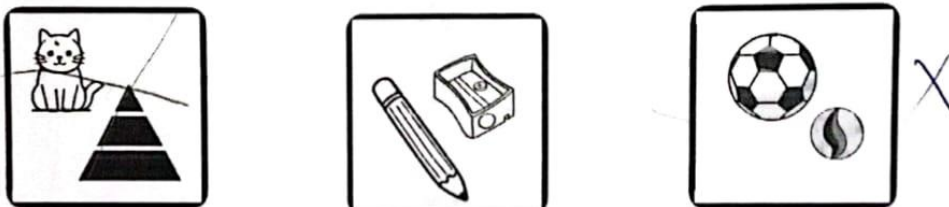
9. Marca con una X el objeto que se encuentra arriba de la mesa.



10. Marca con un X el árbol mediano.



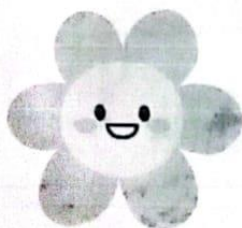
11. Marca con una X el recuadro que tiene dos objetos con la misma forma.



12. Encierra todos los peluches grandes.



¡Lo lograste!



Anexo 5: Informe de la Evaluación Diagnóstica

INFORME SOBRE RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA - 2024

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Institución educativa de gestión pública
- **NIVEL:** Primario
- **GRADO:** 1er grado
- **DOCENTES:** Massiel Gaspar – Alondra López - Xiomy Magallanes – Sheyla Morales
- **DIRECTORA:**
- **COORDINADORA DEL NIVEL PRIMARIO:**
- **UGEL:** UGEL 07 - San Borja

II. GRADO, ESTUDIANTES MATRICULADOS Y ESTUDIANTES QUE REALIZARON LA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA.

GRADO	N° DE ESTUDIANTES MATRICULADOS	N° DE ESTUDIANTES QUE RINDIERON LA PRUEBA	N° DE ESTUDIANTES QUE NO RINDIERON LA PRUEBA
1er grado	29	28	1
TOTAL	29		

III. RELACIÓN DE ESTUDIANTES IDENTIFICADO EN CADA NIVEL DE LOGRO DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación diagnóstica se realizó tomando en cuenta la competencia del área de 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.
- Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.

GRADO Y SECCIÓN	APELLIDOS Y NOMBRES	NIVEL DE LOGRO POR COMPETENCIAS		
		INICIO 0-6	PROCESO 7-10	LOGRADO 11-12
1er grado	A	INICIO		
	A		PROCESO	
	G			LOGRADO
	A		PROCESO	

K			
S			LOGRADO
K			LOGRADO
A	INICIO		
A	INICIO		
A	INICIO		
F			LOGRADO
Y		PROCESO	
A		PROCESO	
E	INICIO		
M			LOGRADO
A		PROCESO	
A			LOGRADO
A		PROCESO	
M	INICIO		
A		PROCESO	
N	INICIO		
I			LOGRADO
E		PROCESO	
K		PROCESO	
C		PROCESO	
S			LOGRADO
M			LOGRADO
L	INICIO		
G		PROCESO	

IV. CONSOLIDADO DE NIVEL DE LOGRO POR COMPETENCIAS

COMPETENCIAS	NIVEL DE LOGRO
--------------	----------------

	INICIO	%	PROCESO	%	LOGRADO	%
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	8	28.57%	11	39.28%	9	32.14%

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL ÁREA DE MATEMÁTICA

COMPETENCIA	RESULTADOS CUANTITATIVOS	RESULTADOS CUALITATIVOS.
Resuelve problemas de forma movimiento y localización.	28.57% se encuentra en el nivel inicio 39.28 % se encuentra en el nivel de desarrollo "proceso" 32.14 % se encuentran en el nivel logrado	Los estudiantes evidencian dificultades relacionadas a las nociones espaciales, tales como: arriba, abajo, adelante de y detrás de. Además, se refleja que no utilizan unidades de medición arbitrarias para medir la longitud entre objetos y la distancia entre personas. De la misma forma, se mostró el bajo desempeño con relación a la geometría. Es decir, los estudiantes presentan dificultades para relacionar y representar las formas geométricas tridimensionales con respecto a los objetos que encuentra en su entorno.

VI. ACTIVIDADES PARA LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES, EN MATEMÁTICA SEGÚN RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DIAGNOSTICA.

METAS PARA LOGRAR POR COMPETENCIA.	ESTRATEGIAS Y ACCIONES A APLICAR	CRONOGRAMA		RESPONSABLES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PLAN
		INICIO	TERMINO		
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" Al finalizar las practicas discontinuas, se busca que el 80% del aula alcance el nivel logrado y el 20% se ubique en el nivel en proceso.	Juegos de orientación en el espacio con objetos. (nociones espaciales)	9 de mayo	4 de julio	Docentes del grado.	Lista de cotejo
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" Al finalizar las practicas discontinuas, se busca que el 80% del aula alcance el nivel logrado y el 20% se ubique en el nivel en proceso.	Ejecutar actividades lúdicas teniendo como eje temático las unidades arbitrarias de longitud.				Guía de observación
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" Al concluir las practicas discontinuas, se busca que el 80% del aula alcance el nivel logrado y el 20% se ubique en el nivel en proceso.	Aplicar estrategias y actividades que favorezcan en el estudiante el desarrollo de punto de referencia de su posición con respecto a otros objetos, además del uso de material concreto.				Lista de cotejo
"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"	Estrategias y actividades lúdicas que promueva la exploración de				Escalas de estimación

Al terminar las practicas discontinuas, se busca que el 80% del aula alcance el nivel logrado y el 20% se ubique en el nivel en proceso.	las formas tridimensionales en los diversos escenarios de la vida diaria del educando.				
--	--	--	--	--	--

VII. COMPROMISOS DE LOS ACTORES EDUCATIVOS

DIRECTIVOS	Realizar el seguimiento en los documentos institucionales, como programaciones, unidades y sesiones de aprendizaje, para articular conocimientos y dar sugerencias a fin de asegurar una educación de calidad.
DOCENTES	Elaborar sesiones de aprendizaje considerando las estrategias basadas en la neurociencia, a través de una exhaustiva investigación y comprensión. Además, considerar las características y necesidades propias de cada estudiante, junto con la elaboración de material didáctico pertinente.
ESTUDIANTES	Participar activamente en las actividades planteadas durante la sesión de aprendizaje. Comprender y lograr el propósito planificado para la sesión de aprendizaje, a favor de desarrollar nuevas destrezas y habilidades que le permitan formarse como un individuo competente.
PADRES DE FAMILIA	Reforzar los conocimientos brindados durante las sesiones de aprendizaje en el hogar y ofrecer acompañamiento permanente al menor. Además, a trabajar de manera colegiada con los agentes educativos y participar activamente de las actividades extracurriculares.

Anexo 6: Matriz de intervención pedagógica

MATRIZ DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	
Modelo pedagógico	Aprendizaje Basado en Juegos
Nivel de EBR a aplicar	Primaria
Grado	1er grado
Área curricular	Matemática
PROCESO DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS	ESTRATEGIAS
NARRATIVA	<p>Contextualiza el juego para las participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los medios que se usarán para presentar la situación son: <ul style="list-style-type: none"> - Mandil cuentacuentos - Rollo de TV - Libro cuentacuentos - Títeres - Vídeos - Teatrín - Etc.
ESTÉTICA	<p>Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar las piezas, materiales, recursos concretos que se van a utilizar en el juego: <ul style="list-style-type: none"> - Fichas - Mapas - Cuadrícula - Cartas - Dominó - Fichas geométricas - Tableros • Explicar el campo temático que se abordará en la sesión de aprendizaje.
MECÁNICA	<p>Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencionar el propósito del juego con fines educativos. • Presentar el procedimiento del juego y cómo se relaciona con la competencia.
REGLAMENTO	<p>Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar los criterios a evaluar, presentados como reglas del juego. • Ejemplificar el desarrollo del juego para asegurar la comprensión del proceso del juego.
FLOW	<p>Ejecución del juego e interacción con los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar el juego. • Realizar un espacio de reflexión para verificar si a través del juego consolidaron aprendizajes.

Anexo 7: Unidad didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA N° 3

I.- DATOS GENERALES:

ÁREA	GRADO	SECCIÓN	DURACIÓN DE LA UNIDAD	NÚMERO DE SESIONES	HORAS SEMANALES
Matemática	Primero	Única	14 semanas	14 sesiones	4 horas pedagógicas
DOCENTE	Gaspar Barnuevo, Massiel - López Romero, Alondra – Magallanes Hurtado, Xiomy – Morales Herrera, Sheyla				
ASESOR	De La Torre Vignatti, Michael				

II.- SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

La red Alliance presentó el Índice Global del Hambre 2022 (GHI) que revela que la inflación y desaceleración económica que atravesó el Perú, causaron un deterioro alimentario, afectando a las familias que destinan una mayor proporción de sus ingresos para su alimentación. Esta situación se agrava frente a la proliferación de alimentos procesados a partir de insumos dañinos para la salud. Ante ello, en nuestra Institución Educativa, en el marco de la Celebración de Mater Admirabilis, se aprovechará la oportunidad para promover espacios para compartir alimentos nutritivos y promover la importancia de una alimentación saludable.

Te planteamos como reto estas preguntas:

- ¿De qué manera puedes conocer que fruta es “más larga que” o “más corta que”?
- ¿Cómo puedes elaborar bosquejos de frutas y verduras usando el eje de simetría?
- ¿De qué manera puedes expresar tu desplazamiento en el mercado al comprar frutas y verduras para tu hogar?
- ¿Cómo puedes trazar rutas para llegar más rápido a lugares donde venden alimentos saludables?

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS EN LA UNIDAD:

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:	Expresa con bosquejos las ubicaciones de objetos tomando como punto de referencia otros objetos ; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.	Nociones espaciales: Orientación espacial
- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Expresa con material concreto las posiciones de objetos tomando como punto de referencia su propia posición; hace uso de expresiones como “ derecha ” e “ izquierda ”.	Nociones espaciales: Lateralidad
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de personas del entorno, y los expresa con bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en el plano cuadrículado .	Punto de referencia: Desplazamiento en el plano cuadrículado
- Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano .	Puntos de referencia: Ubicación en el plano cartesiano
	Emplea estrategias heurísticas, recursos y procedimientos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos con unidades corporales (dedos, manos, pies, pasos, brazos, etc.) y la visualización para construir objetos con material concreto.	Unidades arbitrarias de longitud: Unidades corporales
	Expresa con material concreto su comprensión sobre la comparación de longitudes como una de las propiedades de algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la	Comparación de longitudes

- Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas.	longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.	
	Expresa con material concreto su comprensión sobre los días de la semana como una de las medidas temporales ; asimismo, su comprensión sobre las nociones temporales de los días de manera cualitativa con representaciones concretas.	Medidas temporales (días de la semana)
	Expresa con material concreto su comprensión sobre el tiempo como una de las propiedades que se puede medir; asimismo, su comprensión sobre la medida del tiempo de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “ hoy ”, “ ayer ” y “ mañana ”.	Nociones temporales
	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas bidimensionales (lados y vértices).	Formas geométricas bidimensionales: lado y vértice
	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (vértices, caras , líneas rectas y curvas).	Formas geométricas tridimensionales: líneas rectas, curvas, vértices y caras
	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales que conoce.	Formas geométricas tridimensionales: Relación de cuerpos geométricos con su entorno.
	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de figuras , y los expresa con bosquejos, teniendo en cuenta los objetos en las cuadrículas, considerando el eje de simetría de las figuras .	Simetría de figuras
	Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos para clasificarlas y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido.	Clasificación de objetos
Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano .	Puntos de referencia (ubicación en el plano cartesiano)	

IV.- SECUENCIA DE SESIONES DE LA UNIDAD:

Sesión 1 (90 minutos) - Breakout educativo Título: “El tesoro de los piratas del Nunca jamás”	Sesión 2 (90 minutos) - Juegos de mesa Título: “Derecha, izquierda, bingo”
<p>Desempeño Precisado: Expresa con bosquejos las ubicaciones de objetos tomando como punto de referencia otros objetos; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.</p> <p>Campo temático: Nociones espaciales: Orientación espacial</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. 	<p>Desempeño Precisado: Expresa con material concreto las posiciones de objetos tomando como punto de referencia su propia posición; hace uso de expresiones como “derecha” e “izquierda”.</p> <p>Campo temático: Nociones espaciales: Lateralidad.</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Participa en el juego “Baile del cuerpo”

<ul style="list-style-type: none"> - Participa en el juego “Coloca el parche al pirata”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo <u>Procesos del ABJ</u> Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “Jack y los piratas de Nunca Jamás” en donde menciona que necesita ayuda para encontrar sus tesoros. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales, recursos concretos (pergaminos con las pistas para encontrar el tesoro) que se van a utilizar en el juego. - Escuchan la explicación sobre las nociones espaciales y observan los ejemplos sobre las expresiones de las nociones espaciales. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Buscando el tesoro de Jack y los piratas de Nunca Jamás”, que consiste en encontrar todos los tesoros perdidos de Jack y abrir el cofre de tesoro para guardarlos. <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas del juego que ayudarán a encontrar el tesoro de Jack. - Observan la ejemplificación del juego. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego de manera grupal (de 5 o 6 integrantes). - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando la caja preguntona. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición mediante “Las canchitas preguntonas” - Escuchan la transferencia mediante la “Canchita preguntona”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo <u>Procesos del ABJ</u> Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de Ethel, quien es una veterinaria que trabaja en el “Parque de las Leyendas”. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales y recursos concretos (bingo de animales) que se van a utilizar en el juego “Ubicamos a los animales del veterinario”. - Se muestran las cartillas que se utilizarán en el juego. Se explica el concepto de lateralidad, complementando con ejemplos adicionales para facilitar su comprensión. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Ubicamos a los animales del veterinario”. - Se explica el procedimiento del juego y cómo se relaciona con su aprendizaje. <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego para completar su cartilla de bingo. - Observan la ejemplificación del juego. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego de manera individual. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando la “Caja preguntona”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición, mediante los “El cactus de la participación”. - Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase.
<p>Sesión 3 (90 minutos) - Breakout educativo Título: “Agentes secretos de la medida”</p>	<p>Sesión 4 (90 minutos) - Juego de mesa Título: “El camino de longitudes”</p>
<p>Desempeño Precisado: Emplea estrategias heurísticas, recursos y procedimientos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos con unidades corporales (dedos, manos, pies, pasos, brazos, etc.) y la visualización para construir objetos con material concreto.</p> <p>Campo temático: Unidades arbitrarias de longitud: Unidades corporales</p> <p>Actividades:</p>	<p>Desempeño Precisado: Expresa con material concreto su comprensión sobre la comparación de longitudes como una de las propiedades de algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.</p> <p>Campo temático: Comparación de longitudes</p>

<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Escuchan el caso de Lupe y la ayudan a elegir cómo pueden medir los objetos de su lista. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo</p> <p><u>Procesos del ABJ</u></p> <p><i>Narrativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la situación contextualizada del “Agente P y la llave perdida” y lo ayudan a cumplir retos para encontrar quién tiene la llave de la caja fuerte. - Se presenta diapositivas sobre “El agente P y la llave perdida”. <p><i>Estética:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales (ficha de registro) y conocen qué partes de su cuerpo pueden usar para medir los objetos que encontrarán durante la misión del Agente P. - Escuchan cómo podemos utilizar las partes de nuestro cuerpo para medir objetos. <p><i>Mecánica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito de la clase y el procedimiento del juego “Agente P y la llave perdida”, consiste en encontrar diferentes objetos y medirlos con una parte de su cuerpo, para encontrar una pista de quién tiene la llave. - Se presenta el procedimiento del juego y cómo se relaciona con su aprendizaje. <p><i>Reglamento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “Agente P y la llave perdida”, que serán explicadas cómo criterios de evaluación - Observan un ejemplo de cómo pueden medir objetos con las partes de su cuerpo. <p><i>Flow:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego “Agente P y la llave perdida”. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición, de manera voluntaria. - Conocen la transferencia de la sesión. 	<p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Se realiza una breve actuación, llamada “¿Cómo es el objeto?” - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo</p> <p><u>Procesos del ABJ</u></p> <p><i>Narrativa:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la situación contextualizada de “La expedición de Dora”, la cual necesita ayuda para pasar por un camino que no conoce. <p><i>Estética:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales a utilizar, como las cartas con los retos y el tablero con el caminito para ayudar a Dora a llegar hasta su destino. - Escuchan como comparar los objetos utilizando expresiones verbales como “es más corto que” “es más largo que”. <p><i>Mecánica:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y el procedimiento del juego “El camino de los desafíos”. <p><i>Reglamento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas del juego “El camino de los desafíos”. - Se realiza la ejemplificación de cómo realizar el juego. <p><i>Flow:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego “El camino de los desafíos”. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, por medio de preguntas, utilizando a “Mochila, mochila”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición mediante la “Caja sorpresa”. - Conocen la transferencia de la sesión.
<p align="center">Sesión 5 (90 minutos)- Escape Room Título: “Creamos robots geométricos”</p>	<p align="center">Sesión 6 (90 minutos) - Escape room Título: “Clasificamos residuos de la playa”</p>

Desempeño Precisado: Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas **bidimensionales** (lado y vértice).

Campo temático: Formas geométricas bidimensionales: lado y vértice

Actividades:

Inicio

- Reciben el saludo de la docente.
- Escuchan los acuerdos de convivencia.
- Participa en el juego “Armamos rompecabezas del científico loco”.
- Responden preguntas sobre la actividad.
- Presentación del título y propósito.

Proceso

Procesos del ABJ

Narrativa:

- Escuchan la historia contextualizada de “La gran misión del científico loco”, quien necesita ayuda para crear nuevos robots con figuras geométricas bidimensionales.

Estética:

- Observan los materiales, como la impresión en forma de una Tablet y una ficha con un formato de correo para que pueda mencionar los lados y vértices de las figuras.
- Escuchan y observan como se llama cada parte de las figuras geométricas bidimensionales.

Mecánica:

- Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Creamos robots geométricos para el científico loco”, que consiste en dos momentos: Dibujar sus robots con figuras geométricas y enviar su diseño, considerando los lados y vértices de cada figura, por correo, al científico loco.

Reglamento:

- Escuchan las reglas de juego para elaborar, de manera individual sus robots.
- Observan la ejemplificación del juego.

Flow:

- Ejecutan el juego de manera individual.
- Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando la “Caja preguntona”.

Cierre

- Responden una pregunta a modo de conclusión.
- Responden preguntas de metacognición, mediante el cactus de la participación.

Desempeño Precisado: Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos **para clasificarlas** y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido.

Campo temático: Clasificar objetos

Actividades:

Inicio

- Reciben el saludo de la docente.
- Escuchan los acuerdos de convivencia.
- Escuchan el caso de Fátima y la ayudan a ordenar los objetos de su cuarto.
- Responden preguntas sobre la actividad.
- Presentación del título y propósito.

Desarrollo

Procesos del ABJ

Narrativa:

- Escuchan la situación contextualizada de la ecologista María, para ayudarla a recolectar y clasificar los desechos que encuentran en la playa de Chorrillos.

Estética:

- Observan los materiales y recursos concretos que se van a utilizar durante la misión “Ecologistas de la playa”.
- Escuchan qué propiedades se pueden tomar en cuenta para clasificar diferentes objetos.

Mecánica:

- Escuchan el propósito de la clase y el procedimiento del juego “Ecologistas de la playa”, que se basa en dos momentos: escoger una figura geométrica y reunirse en grupos considerando la propiedad “forma” (aula). Luego, con los equipos formados recolectan diferentes desechos en una piscina, los clasifican y registran en una ficha (patio).

Reglamento:

- Escuchan las reglas de juego “Ecologistas de la playa”.
- Observan un ejemplo de cómo pueden clasificar los objetos que van a encontrar.

Flow:

- Ejecutan el juego “Ecologistas de la playa”, para ganar la medalla de “Ecologista del mes”.
- Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas.

Cierre

<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición, mediante los “Cactus de la participación”. - Escuchan la transferencia.
Sesión 7 (90 minutos) - Escape room Título: “El supermercado geométrico”	Sesión 8 (90 minutos): Juego de mesa Título: “Carpas geométricos”
<p>Desempeño Precisado: Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales que conoce. Campo temático: Formas geométricas tridimensionales (relación de cuerpos geométricos con su entorno). Actividades: Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Participa en el juego virtual “Encuentra su pareja geométrica”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Proceso <u>Procesos del ABJ</u> Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “Las compras geométricas”, que consiste en realizar compras para la dieta saludable de Rosa. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales (lista de compras) y recursos concretos que se van a utilizar en el juego “El supermercado geométrico” - Escuchan el concepto de tres figuras geométricas para que lo relacione con los objetos del supermercado. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “El supermercado geométrico”, que consiste en dos momentos: realizar la lista de compras en el supermercado (aula) y clasificar los objetos (patio). <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “El supermercado geométrico”. - Observan la ejemplificación del juego dentro del aula y en el patio. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan el juego en dos grupos: cajeros y compradores. Luego, de manera individual, clasifican los objetos. 	<p>Desempeño Precisado: Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (vértices, caras, líneas rectas y curvas). Campo temático: Figuras tridimensionales: vértices, caras, líneas rectas y curvas. Actividades: Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Participa en el juego “Adivina el nombre del cuerpo geométrico”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Proceso <u>Procesos del ABJ</u> Narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “El rescate en la isla”, que se basa en la construcción de carpas con ayuda de las figuras tridimensionales. <p>Estética</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales, como la baraja de cartas que contiene figuras tridimensionales y los materiales a utilizar para elaborar sus figuras en 3D, con el fin de construir carpas para ayudar a las personas de la isla. - Escuchan y observan las partes de las formas tridimensionales. <p>Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “La aventura en la construcción”, la cual consta de 4 rondas. Cada ronda, presentará un reto en cada tarjeta, la cual indica de qué forma tridimensional son las carpas. <p>Reglamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas del juego para elaborar sus formas tridimensionales, de manera individual. El participante que lo hace más rápido se queda con la carta.

<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando el “Micrófono de la participación”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden las preguntas de metacognición, utilizando el "Caja preguntona". - Escuchan la transferencia de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observan la ejemplificación del juego. <p>Flow</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego durante 4 rondas con sus compañeros de mesa. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos utilizando las “Paletas sorpresa”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden las preguntas de metacognición utilizando la “Caja preguntona”. - Escuchan la transferencia de la clase.
<p>Sesión 9 (90 minutos) - Escape room Título: “Constructores de la semana”</p>	<p>Sesión 10 (90 minutos) - Breakout educativo Título: “Nociones temporales en la granja”</p>
<p>Desempeño Precisado: Expresa con material concreto su comprensión sobre los días de la semana como una de las medidas temporales; además, su comprensión sobre las nociones temporales de los días manera cualitativa con representaciones concretas.</p> <p>Campo temático: Medidas temporales (días de la semana).</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Observan el video “Doña semana tiene 7 días”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Proceso Procesos del ABJ</p> <p>Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “Los señores de la semana”, quienes necesitan ayuda para construir su edificio y diseñarlo de acuerdo con sus gustos. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales y recursos concretos que se van a utilizar en el juego “Constructores en acción”. - Escuchan el nombre de los días de la semana y lo importante que es conocer ello. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Constructores en acción”, que consiste en dos momentos: construir un edificio de siete pisos 	<p>Desempeño Precisado: Expresa con material concreto su comprensión sobre el tiempo como una de las propiedades que se puede medir; asimismo, su comprensión sobre la medida del tiempo de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “hoy”, “ayer” y “mañana”.</p> <p>Campo temático: Nociones temporales: ayer, hoy y mañana.</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Escuchan y cantan la canción “Ayer, Hoy, Mañana” - Responden preguntas sobre la canción. - Presentación del título y propósito. <p>Proceso Procesos del ABJ</p> <p>Narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la situación contextualizada del granjero Paulo y lo ayudan a cumplir con sus tareas en la granja, para conseguir la llave y encontrar la comida de los animales que necesita el granjero. <p>Estética</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales (tablero de registro) y recursos concretos que se van a utilizar durante sus tareas en la granja del granjero Paulo. - Escuchan cómo las nociones temporales nos ayudan a organizar y saber que actividades debemos hacer cada día. <p>Mecánica</p>

<p>(aula) y derrumbar para reconstruir un edificio desde el piso LUNES (patio).</p> <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “Constructores en acción”. - Observan la ejemplificación del juego dentro del aula y en el patio. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participan de manera grupal. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando el “Ladrillo preguntón”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden, de manera voluntaria, una pregunta para presentar la conclusión general. - Responden las preguntas de metacognición, utilizando la “Caja preguntona”. - Conocen la transferencia de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito de la clase y el procedimiento del juego “Rutina en la granja”, cada equipo recorre los 5 stands de animales, con el objetivo de armar 3 rompecabezas sobre una secuencia de cuidados y ordenarlos considerando “ayer”, “hoy” y “mañana”. El resultado final debe ser dibujado en el tablero de registro que tiene cada estudiante. <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “Rutina en la granja”. - Observan un ejemplo de cómo pueden organizar sus actividades usando las nociones temporales ayer, hoy y mañana. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego “Rutina en la granja”. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición y transferencia mediante la “Caja preguntona”.
<p>Sesión 11 (90 minutos) - Breakout educativo Título: “Arqueólogos de la misión simétrica”</p>	<p>Sesión 12 (90 minutos) - Escape room Título: “Aventura cuadrículada en el espacio”</p>
<p>Desempeño Precisado: Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de figuras, y los expresa con bosquejos, teniendo en cuenta los objetos en las cuadrículas, considerando el eje de simetría de las figuras.</p> <p>Campo temático: Simetría de figuras</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Participa en el juego “Espejo en la mano”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Proceso</p> <p><u>Procesos del ABJ</u></p> <p>Narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada “El misterio del templo simétrico”, en la cual consiste en que un antiguo museo ha sido descubierto y necesita de arqueólogos para desenterrar y analizar los diseños simétricos. <p>Estética</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales y recursos que se utilizarán durante el juego. 	<p>Desempeño Precisado: Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de personas del entorno, y los expresa con bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en el plano cuadrículado.</p> <p>Campo temático: Puntos de referencia: Desplazamiento en el plano cuadrículado</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Ejecutan el juego “Guía a tu dúo”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo</p> <p><u>Procesos del ABJ</u></p> <p>Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “¿Cómo perdió Neutrón su nave?” <p>Estética:</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el concepto del eje de simetría de las figuras de los diseños simétricos. <p>Mecánica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Arqueólogos de la misión simétrica”. El juego tendrá dos retos para abrir el maletín sorpresa. <p>Reglamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas del juego “Arqueólogos de la misión simétrica”. - Observan la ejemplificación del juego para lograr <p>Flow</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizan el juego, presentado en tres momentos: desenterrar el reto de la tina; en el que habrá un papelote con dibujos simétricos (grupal), trazar el eje de simetría de la figura para obtener la llave de una caja (individual) y pintar los cuadrados, formando la silueta de un dinosaurio (individual). - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, por medio de preguntas, utilizando la “Paleta sorpresa”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden las preguntas de metacognición, utilizando la “Canchita preguntona”. - Escuchan la transferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales (mapa de recorrido), recursos concretos que se van a utilizar en el juego. - Escuchan cómo debe trazar el recorrido de objetos, utilizando el plano cuadrículado. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Neutrón necesita un camino a su nave”, que consiste en dos momentos: realizar el reto de realizar un camino en el plano cuadrículado (aula) y realiza el recorrido de manera individual (patio). <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “Neutrón necesita un camino a su nave”. - Observan la ejemplificación del juego. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego “Neutrón necesita un camino a su nave”. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando la “Nave preguntona”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la conclusión y aportan con ideas importantes. - Responden preguntas de metacognición, utilizando la “Caja preguntona”. - Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase.
<p>Sesión 13 (90 minutos) - Juego de mesa Título: “Ubicamos las piezas de ajedrez”</p>	<p>Sesión 14 (90 minutos) – Juego de mesa Título: “Pintores cartesianos”</p>
<p>Desempeño Preciado: Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano.</p> <p>Campo temático: Puntos de referencia (ubicación en el plano cartesiano)</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Observan un video referente al tema. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo</p> <p><u>Procesos del Aprendizaje Basado en Juegos</u></p> <p><u>Narrativa:</u></p>	<p>Desempeño Preciado: Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano.</p> <p>Campo temático: Puntos de referencia (ubicación en el plano cartesiano)</p> <p>Actividades:</p> <p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reciben el saludo de la docente. - Escuchan los acuerdos de convivencia. - Participa en el juego “Los animales tienen hambre”. - Responden preguntas sobre la actividad. - Presentación del título y propósito. <p>Desarrollo</p> <p><u>Procesos del ABJ</u></p>

<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la situación contextualizada de una ajedrecista, quien tiene un torneo, por ello observa videos de juegos de ajedrez y uno de ellos llamó su atención, ya que era una jugada ganadora. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales y recursos concretos que se van a utilizar durante el juego “Ubicamos las piezas del ajedrez”. - Escuchan conceptos básicos sobre el plano cartesiano y ubicación de coordenadas. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito de la clase y el procedimiento del juego “Ubicamos las piezas del ajedrez”., en el cual, las estudiantes realizarán 2 fichas. <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego “Ubicamos las piezas del ajedrez”. - Observan un ejemplo de cómo pueden clasificar los objetos que van a encontrar. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego “Ubicamos las piezas del ajedrez”. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición, mediante los “La canchita preguntona” - Escuchan la transferencia. 	<p>Narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la historia contextualizada de “El pequeño Picasso”, quien necesita ayuda para entregar 58 obras de arte, utilizando el plano cartesiano. <p>Estética:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan los materiales (plano cartesiano y cartas con coordenadas) y recursos concretos que se van a utilizar en el juego “Pintores cartesianos”. - Escuchan el concepto del plano cartesiano, sus características y cómo se realiza. <p>Mecánica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el propósito y procedimiento del juego “Pintores cartesianos”, donde se saca de manera ordenada las cartas y se registra en su plano cartesiano. <p>Reglamento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las reglas de juego, que consiste en dos rondas para realizar dos obras de arte. - Observan la ejemplificación del juego. <p>Flow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ejecutan el juego por grupos de 5 a 6 integrantes. - Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando la “Caja preguntona”. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden una pregunta a modo de conclusión. - Responden preguntas de metacognición, mediante los “Pinceles de la participación”. - Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase.
--	--

V.- EVALUACIÓN:

COMPETENCIA/ CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		SITUACIÓN DE EVALUACIÓN/ PRODUCTO/ INSTRUMENTO	INSTRUMENTO
	COMPLETO	PRECISADO		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Expresa con material concreto y bosquejos los desplazamientos y posiciones de objetos o personas tomando como punto de referencia	Expresa con bosquejos las ubicaciones de objetos tomando como punto de referencia otros objetos ; hace uso de expresiones	Pergamino: Preguntas relacionadas a la ubicación del tesoro. Lista de cotejo	Guía de observación

<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<p>su propia posición; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.</p>	<p>como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.</p>		
	<p>Expresa con material concreto y bosquejos los desplazamientos y posiciones de objetos o personas tomando como punto de referencia su propia posición; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.</p>	<p>Expresa con material concreto las posiciones de objetos tomando como punto de referencia su propia posición; hace uso de expresiones como “derecha” e “izquierda”.</p>	<p>Tarjeta de bingo: Determina la posición de animales, mediante la actividad bingo. Escala de estimación</p>	<p>Diario de campo</p>
	<p>Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas.</p>	<p>Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de personas del entorno, y los expresa con bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en el plano cuadrículado.</p>	<p>Mapa de recorrido: Bosquejo del recorrido en el plano cuadrículado. Lista de cotejo</p>	<p>Guía de observación</p>
	<p>Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas.</p>	<p>Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano.</p>	<p>Plano cartesiano: Ubica coordenados y halla la imagen oculta. Rúbrica holística</p>	<p>Diario de campo</p>
	<p>Emplea estrategias heurísticas, recursos y procedimientos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos con unidades no convencionales (dedos, manos, pies, pasos, brazos, y objetos como clips, lápices, palillos, etc.) y la visualización para construir objetos con material concreto.</p>	<p>Emplea estrategias heurísticas, recursos y procedimientos de comparación para medir directamente la longitud de dos objetos con unidades corporales (dedos, manos, pies, pasos, brazos, etc.) y la visualización para construir objetos con material concreto.</p>	<p>Ficha de registro: Medidas de los objetos, teniendo en cuenta unidades corporales. Lista de cotejo</p>	<p>Guía de observación</p>
	<p>Expresa con material concreto su comprensión sobre la longitud como</p>	<p>Expresa con material concreto su comprensión sobre la comparación</p>	<p>Cartas de comparación de objetos:</p>	<p>Diario de campo</p>

	una de las propiedades que se puede medir en algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.	de longitudes como una de las propiedades de algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.	Establece qué objeto “es más largo que” o “es más corto que”. Rúbrica holística	
	Expresa con material concreto su comprensión sobre la longitud como una de las propiedades que se puede medir en algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”	Expresa con material concreto su comprensión sobre los días de la semana como una de las medidas temporales ; asimismo, su comprensión sobre las nociones temporales de los días de manera cualitativa con representaciones concretas.	Maqueta de los días de la semana: Representa con material concreto el orden de los días de la semana. Lista de cotejo	Guía de observación
	Expresa con material concreto su comprensión sobre la longitud como una de las propiedades que se puede medir en algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”	Expresa con material concreto su comprensión sobre el tiempo como una de las propiedades que se puede medir; asimismo, su comprensión sobre la medida del tiempo de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “hoy”, “ayer” y “mañana” .	Tablero de registro: Registro de diferentes actividades secuenciales, considerando ayer, hoy y mañana. Escala de estimación	Diario de campo
	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos.	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas bidimensionales (lados y vértices).	Tablet de diseño: Creación de un robot haciendo uso de figuras geométricas bidimensionales (vértices y lados). Rúbrica holística	Guía de observación
	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas	Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (vértices, caras, líneas rectas y curvas).	Refugios con figuras tridimensionales: Construcción de figuras tridimensionales Lista de cotejo	Diario de campo

	y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos.			
	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud.	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales que conoce.	Lista de compras: Selecciona los productos que presentan formas geométricas tridimensionales. Rúbrica holística	Guía de observación
	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas.	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de figuras , y los expresa con bosquejos, teniendo en cuenta los objetos en las cuadrículas, considerando el eje de simetría de las figuras.	Tablero de hallazgos: Completa la simetría de los objetos. Lista de cotejo	Diario de campo
	Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido. Ejemplo: El estudiante podría decir: "Algunos objetos con puntas no ruedan", "Estos dos objetos tienen la misma forma (pelota y canica)", etc.	Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos para clasificarlas y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido.	Ficha de clasificación: Clasifican desechos del mar, considerando diferentes propiedades. Escala de estimación	Guías de observación
	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud.	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos del entorno, y los expresa con material concreto y desplazamientos, teniendo en cuenta los objetos como punto de referencia en el plano cartesiano.	Ficha con el plano cartesiano: Ubicación de las piezas de ajedrez en el plano cartesiano. Escala de estimación	Guía de observación

VI. MATERIALES Y RECURSOS

PARA EL DOCENTE:

MATERIALES

RECURSOS DIGITALES

<ul style="list-style-type: none"> • Papelotes • Cartulinas • Plumones • Hojas bond • Siliconas • Tijeras • Papel contac • Cartón • Botellas • Cinta de embalaje • Chapitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Presentaciones de Power Point • Juegos en línea • Kahoot • Padlet • Jamboard • Nearpod • Genially • Temporizador digital
PARA EL ESTUDIANTE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Tijera • Colores • Goma • Lápiz • Borrador • Tajador 	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom • Wordwall • Canva • Prezi

VII. REFERENCIAS:

- Beltrán Calle, J. E. (2021). Elaboración de una guía didáctica para la estimulación de la lateralidad en niños de 5 a 6 años. Elaboración de una guía didáctica para la estimulación de la lateralidad en niños de 5 a 6 años (ups.edu.ec)
- Bernal Tenorio, E. & Cali Galarza, Ericka. (2023). Guía Didáctica para desarrollar las nociones espaciales en niños de 4 a 5 años. dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26452/1/UPS-GT004824.pdf
- Bonilla Toledo, A. (2022). Las matemáticas y el Aprendizaje Basado en Juegos: el uso de recursos que limiten la brecha digital. [Tesis de Mestría, Universidad de la Laguna]. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/29176>
- Caballero Vega, F. M. (2021). Uso de material concreto, como aporte al proceso enseñanza-aprendizaje de geometría y desarrollo del pensamiento espacial en niños y niñas de segundo grado, Colegio Agustiniiano, 2022. [2020francycaballero.pdf \(usta.edu.co\)](https://usta.edu.co/bitstream/handle/123456789/26883/1/MyrianYadira_GonzalezSigcho.pdf)
- Caramé Fontés, A. (2023). Impacto Educativo del Aprendizaje Basado en Juego en Primaria. [Tesis Doctoral]. <http://hdl.handle.net/10803/689023>
- Educación Maestros. (s/f). Actividades para trabajar los días de la semana. ▷ Actividades para trabajar los días de la semana【PDF】 (educacionmaestros.com)
- González Sigcho, M. J. (2023). El aprendizaje basado en juegos (ABJ) y las competencias matemáticas en los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío de la ciudad de Loja, período 2022- 2023. [Tesis de Licenciatura]. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26883/1/MyrianYadira_GonzalezSigcho.pdf
- Magister.es (s/f). Medida en la educación infantil. Revista Desarrollo del pensamiento matemático infantil Clase 3 - Iniciación a la medida - 2.pdf (magister.es)

- Minaya Vargas, K. (2022). Uso de materiales bidimensionales en la resolución de problemas de los estudiantes de tercer grado de una I.E. -SMP-2022. Minaya_VK-SD.pdf (ucv.edu.pe)
- Morales Rosa, H. R. (2023). Ordenamos secuencias temporales con pictogramas. Ordenamos-secuencias-temporales-con-pictogramas- (1) (1).pdf (slideshare.net)
- Muñoz Quiroz, J. A., Valencia Quispe, N. G. (2021). Juegos didácticos en el aprendizaje de la geometría plana en los estudiantes de segundo grado de educación primaria en la institución educativa Stanford del distrito de Arequipa 2019. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/50711f0c-3009-4865-a537-1d32f65a6349/content>
- Solas Martínez, J., Suarez Manzano, S., Martinez Redecillas, T. y Ruiz Ariza, A. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la Educación Primaria. Wanceulen.
- Villacorta Miguel, L. (2021). La medida en acción en el primer ciclo de educación primaria. TFG-L3053.pdf (uva.es)

Anexo 9: Sesiones de aprendizaje en base al Aprendizaje Basado en Juegos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“El tesoro de los piratas de Agua dulce”

I. DATOS GENERALES:

- A. **DOCENTE:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo, Alondra Alessandra López Romero, Xiommy Rocio Magallanes Hurtado, Katherine Sheyla Morales Herrera
- B. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Institución educativa de gestión pública
- C. **SITUACIÓN DE LA UNIDAD Y/O PROYECTO:**
- D. **ASESOR:** Mg. Michael Franklin Benjamín de la Torre Vignatti
- E. **GRADO:** Primer grado **NIVEL:** Educación Primaria
- F. **ÁREA:** Matemática
- G. **MODALIDAD:** Presencial
- H. **FECHA:** 6 de septiembre de 2024
- I. **HORA:** 90 min

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIA/CRITERIOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	Expresa con bosquejos las ubicaciones de objetos tomando como punto de referencia otros objetos ; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.	Nociones espaciales	Evidencia: Localización de objetos en el juego “El tesoro de los piratas del Nunca Jamás” Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Ubica los objetos en su entorno. - Usa un lenguaje matemático. - Registra los hallazgos en el pergamino. - Argumenta cómo encontró el tesoro. 	Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Desempeños precisados			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone al menos una estrategia para encontrar el tesoro usando las nociones espaciales, además, explica cómo se organizará con su equipo de trabajo para lograr registrar sus hallazgos en el pergamino.			

ENFOQUE TRANSVERSAL	Valor	Actitudes
Enfoque de búsqueda de la excelencia	Superación personal	Las estudiantes demuestran disposición para adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo durante la realización de las actividades.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)	RECURSOS Y MATERIALES VIRTUALES
Actividades presenciales <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida: Escuchan: “¡Buenos días, queridas niñas! Soy la profesora X, y estoy muy contenta de compartir este momento con ustedes. Hoy trabajaremos un tema muy importante e interesante de Matemática.” • Acuerdos de la sesión: 	Anexo 1:

<p>Escuchan: “Antes de iniciar, vamos a recordar los acuerdos de convivencia que nos ayudarán durante toda la clase a trabajar de manera ordenada y respetuosa”. (Anexo 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Levantar la mano para participar. - Escuchar atentamente las indicaciones de la profesora. - Respetar las opiniones de nuestras compañeras. - Mantener la limpieza y orden del aula. <ul style="list-style-type: none"> • Situación significativa <p>Se realiza el juego “Colócale el parche al pirata”. (Anexo 2)</p> <p>Escuchan: “Vamos a participar en un juego muy divertido. En la pizarra colocaré la imagen de un pirata y ustedes deberán colocarle el parche que le falta en el ojo. Para ello, escogeré un participante y el resto del salón deberá de darle indicaciones para que llegue a la ubicación exacta y pegue el parche en el lugar correcto. Repetiremos la misma dinámica 2 veces. ¿Estamos listas?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recojo de saberes previos <p>Responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trató el juego? - ¿Qué palabras usaste para que tu compañera coloque el parche al pirata? - ¿Por qué tu compañera logró colocar el parche en el lugar correcto? - ¿De qué crees que tratará la clase? <ul style="list-style-type: none"> • Propósito: <p>El día de hoy “Vamos a buscar objetos con la ayuda de las nociones espaciales”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organización <p>Para ello, el juego se realizará en equipos de 5 integrantes y deben seguir las indicaciones para encontrar el tesoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título de la sesión <p style="text-align: center;"><u>“El tesoro de los piratas de Agua dulce”</u></p>	<p>Acuerdos de convivencia</p> <p>Anexo 2: Imagen del pirata y el parche</p>
DESARROLLO (50 minutos)	
<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa: <p>Se presenta una historia que contextualiza la sesión para dar lugar al campo temático y los juegos a realizar.</p> <p>Se realiza una dramatización. (Anexo 3)</p> <p>Escuchan: “La tripulación de Jack y los piratas de Agua dulce, tuvieron que desembarcar de emergencia en la playa “Agua dulce” de Chorrillos, porque el malvado capitán Garfio escondió sus joyas, diamantes y oro en el colegio. Sin embargo, la tripulación no conoce el colegio y necesita de nuestra ayuda. ¿En qué lugar creen que el capitán Garfio escondió los tesoros?”</p> <p>Responden las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿De qué trató la historia? - ¿Qué escondió el malvado capitán Garfio? - ¿Cómo podríamos ayudar a nuestros amigos de la tripulación? - ¿Qué crees que necesitamos para encontrar los tesoros? - ¿Podemos utilizar un mapa? ¿Por qué? <p>Escuchan: “¿Están listas para convertirse en piratas y ayudar a nuestros amigos de la tripulación?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estética: <p>Se muestran las piezas, materiales, recursos concretos que se van a utilizar en el juego. Además, al presentar los pergaminos se explica sobre las expresiones que hacen referencia a las nociones espaciales. (Anexo 4)</p> <p>Escuchan: “Como ya aceptamos el reto, ellos nos han mandado las siguientes pistas y herramientas que debemos utilizar para encontrar el tesoro, las cuales son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pergaminos con las indicaciones que nos ayudarán a encontrar el tesoro. - Símbolos dentro de los pergaminos. - Carteles “SE BUSCA” <p>Escuchan: “Antes de comenzar con la misión, debemos conocer qué palabras claves nos van a ayudar en la búsqueda del tesoro. Algunas de estas son:</p> <p>(Anexo 5)</p>	<p>Anexo 3: Implementos para la dramatización <u>PPT</u></p> <p>Anexo 4: Materiales del juego</p> <p>Anexo 5:</p>

<ul style="list-style-type: none"> - <i>Arriba de: Un objeto que está sobre otro.</i> - <i>Debajo de: Un objeto que está abajo de otro.</i> - <i>Al lado de: Un objeto que está muy cerca o al costado de otro objeto.</i> - <i>Detrás de: Algo que está en la parte de atrás de otro objeto.</i> - <i>Dentro de: Algo que está metido en otra cosa.</i> - <i>Fuera de: Algo que está alrededor de otro objeto.</i> <p><i>Estas expresiones te ayudarán a saber dónde estás y cómo puedes llegar a donde quieres ir. Si sabes hacia dónde está arriba y abajo, adelante y atrás, detrás y adelante, etc. ¡podrás explorar diferentes lugares sin perderte!”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mecánica: <p>Se menciona el propósito del juego con fines educativos: “Vamos a buscar objetos con la ayuda de las nociones espaciales”</p> <p>Se presenta el procedimiento del juego y cómo se relaciona con su aprendizaje.</p> <p>Escuchan: <i>“El día de hoy tendremos que ubicarnos dentro de esta liga para poder ir juntos en busca de los tesoros. Para ello, cada equipo tendrá su turno de buscar uno de los tesoros perdidos en alguna parte del colegio. Los demás equipos que no participan deberán mantenerse dentro de la liga, porque si no se mantienen dentro de la liga el malvado capitán Garfio despertará y se llevará nuevamente los tesoros escondidos. Por eso, debemos ser muy cuidadosas y silenciosas. Para ello, cada equipo tendrá 6 pistas que deberán seguir para encontrar el tesoro, es muy importante que cada estudiante del grupo participe en la búsqueda de una de las pistas, ya que cada pergamino tiene su nombre. Para saber que lograron encontrar el tesoro, dibujarán en la parte de atrás la ubicación en la que encontraron la pista o el tesoro.</i></p> <p>Grupo 1: (salón) (joyas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1era pista: Arriba del pupitre. - 2da pista: Detrás del tacho de basura. - 3era pista: Al frente de la pizarra. - 4ta pista: Dentro del porta plumones de pizarra. - 5ta pista: Fuera de la caja de objetos perdidos. - 6ta pista: Al lado del armario de útiles. - 7ma pista: Debajo de la estantería de loncheras. <p>Grupo 2: (patio al lado de la cafetería) (monedas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1era pista: Al costado de la escalera - 2da pista: Al frente de la ventana - 3era pista: Dentro del macetero - 4ta pista: Detrás de la puerta del baño - 5ta pista: Debajo de la banca. - 6ta pista: Fuera del tacho de basura - 7ma pista: Arriba de la mesa de postres <p>Grupo 3: (L del baño y túnel) (lingotes de oro)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1era pista: Detrás de la puerta del baño - 2da pista: Debajo del lavadero del baño - 3era pista: Al frente del portapapel higiénico - 4ta pista: Arriba del dispensador de jabón - 5ta pista: Fuera del lavadero - 6ta pista: Al lado de la banca - 7ma pista: Dentro de un balde <p>Grupo 4: (patio de secundaria) (diamantes)</p> <ul style="list-style-type: none"> - era - 1era pista: Al lado de la virgen - 2da pista: Arriba de la mesa - 3era pista: Debajo de la banca - 4ta pista: Detrás de una planta - 5ta pista: Al frente de la biblioteca - 6ta pista: Fuera de los maceteros - 7ma pista: Dentro de una caja 	<p>Ficha informativa</p>
--	--------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Reglamento Se muestran los criterios a evaluar, presentados como reglas del juego en un papelote. (Anexo 6) Se ejemplifica el desarrollo del juego para asegurar la comprensión del proceso. Escuchan: “Para encontrar el tesoro de Jack debemos de seguir las siguientes reglas: 1. Seguir las indicaciones del capitán a cargo: cada uno de ustedes será el capitán en un momento del juego. Será su turno de guiar al equipo cuando en el pergamino se encuentre su nombre. 2. Guiar al grupo utilizando indicaciones claras: usando palabras como: “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”. 3. El capitán deberá dibujar en qué lugar encontró la nueva pista: se dibujará detrás del pergamino. 4. Responder cómo lograron ayudar a Jack y los piratas de Agua dulce: Al finalizar la búsqueda del tesoro, a Jack le gustaría saber qué pasos siguieron para encontrar el tesoro”. • Flow: Se ejecuta el juego. Escuchan: “Ahora que ya sabemos todas las reglas del juego, nos vamos a dirigir a la biblioteca con el grupo 1, que está a cargo de encontrar el primer tesoro, pero antes les voy a repartir el primer pergamino a todos los equipos para que conozcan dónde deben buscar el tesoro. Tendremos 30 minutos para encontrar el tesoro. Por ello, si tienen alguna pregunta pueden levantar la mano para resolverla...” - Se dirigen al aula - Se realiza un espacio de reflexión para verificar si a través del juego consolidaron aprendizajes. - Se les muestra un vídeo de Jack haciendo diversas preguntas. (Anexo 7) Escuchan: “Felicitaciones chicas por haber cumplido con el reto. Adivinen quién tiene un mensaje que darles.” <p>MENSAJE DE JACK: Responden las siguientes preguntas de reflexión: - ¿En qué lugares encontraron las pistas? - ¿Cómo llegaron a encontrar los tesoros?</p>	<p>Anexo 6: Papelote con reglas del juego</p> <p>Anexo 7: Video de Jack</p>
CIERRE (15 minutos)	
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusión Responden la pregunta: ¿Por qué es importante conocer las nociones espaciales? Participan de manera voluntaria. Escuchan: “Ya estamos llegando al final de esta clase tan divertida... Ahora, de manera voluntaria, quisiera saber su respuesta sobre la siguiente pregunta: ¿Por qué es importante conocer las nociones espaciales?... Recuerden levantar la mano para participar”. <p>Posibles respuestas de las estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es importante para encontrar los objetos. - Para saber dónde se encuentra un objeto. - Porque decimos arriba y abajo. <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición Se utiliza el “Cactus de la participación”. (Anexo 8) Escuchan: “¿Alguien desea sacar un cactus para saber quién participa en este momento? ¡Perfecto! ... La persona en participar es...” <p>Preguntas de metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste el día de hoy? - ¿Qué es lo que más te gustó de esta clase? - ¿Hubo algunas actividades que te resultaron difíciles o fáciles? ¿Cuáles? - ¿Por qué será importante lo aprendido el día de hoy? <ul style="list-style-type: none"> • Transferencia Escuchan: “Como el día de hoy aprendimos algo nuevo, los invito a que en casa lo comente con sus familiares y puedan jugar a ser agentes de la medida y registrar sus hallazgos en esta ficha. La siguiente clase me comentan como les fue cuando lo jugaron” <ul style="list-style-type: none"> • Actividad de extensión Tarea para casa. (Anexo 9) 	<p>Anexo 8: “Cactus de la participación”</p> <p>Anexo 9: Ficha aplicativa para casa</p>

AUTOR(A)	BREVE EXPLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A UTILIZAR
Daniel Wilson	<p>La estrategia llamada “Escalera de la retroalimentación”, consiste en realizar los siguientes pasos:</p> <p>Paso 1: Clarificar Se plantean preguntas durante las actividades, para asegurar que los estudiantes comprendan el significado y la importancia de las nociones espaciales.</p> <p>Paso 2: Valorar Se ofrecen comentarios positivos tras sus intervenciones, para fomentar el lenguaje matemático durante el desarrollo de la sesión.</p> <p>Paso 3: Expresar inquietudes Se realizan preguntas sobre las dudas e inquietudes de los estudiantes sobre las expresiones utilizadas en el tema de las nociones espaciales.</p> <p>Paso 4: Sugerir Al finalizar con la actividad “En busca de los tesoros de Jack y los piratas”, se les brinda consejos para mejorar su proceso y alcanzar un nivel de logro destacado.</p>

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS			CALIFICACIÓN
	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS	NIVEL DE LOGRO
Lista de cotejo	Expresa con bosquejos las ubicaciones de objetos tomando como punto de referencia otros objetos ; hace uso de expresiones como “arriba”, “abajo”, “detrás de”, “encima de”, “debajo de”, “al lado”, “dentro”, “fuera”, “en el borde”.	Participación en el juego “El tesoro de los piratas del Nunca Jamás”	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica los objetos en su entorno. - Usa un lenguaje matemático. - Registra los hallazgos en el pergamino. - Argumenta cómo encontró el tesoro. 	<p>A: LOGRADO 4 criterios</p> <p>B: PROCESO 3 - 2 criterios</p> <p>C: INICIO 1 criterio</p>

V. REFERENCIAS

Del Docente:	<p>Clérigo, N. (2014). <i>La enseñanza de nociones espaciales a través de mapas y planos en educación infantil. una propuesta de intervención.</i> [Archivo PDF]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/6701/TFG-L553.pdf;jsessionid=E7548B267A3A82754D0D8E877F1B3E57?sequence=1</p> <p>Correa, L., Molina, C., Salazar, J. y Vega, J. (2013). <i>La noción espacial una base fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje.</i> [Archivo PDF]. http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2361/TE-16060.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>MINEDU. (2016). <i>Currículo Nacional de Educación Básica.</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</p> <p>MINEDU. (2016). <i>Programa Curricular de Educación Primaria.</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf</p>
Del Estudiante:	<p>Los Amiguitos Canciones Infantiles. (2020). A La Izquierda, A La Derecha canción infantil. [VIDEO]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>WordWall. (s.f.). <i>Derecha Izquierda.</i> https://wordwall.net/es/resource/8506270/derecha-izquierda</p> <p>WordWall. (s.f.). <i>Nociones espaciales.</i> https://wordwall.net/es/resource/2178824/nociones-espaciales</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04
“El camino de las longitudes” - Juego de mesa

I. DATOS GENERALES:

A. **DOCEN**B. **TES:** Massiel Gaspar, Alondra López, Xiomy Magallanes, Sheyla MoralesC. **Institución educativa:** Institución educativa de gestión pública

D. SITUACIÓN DE LA UNIDAD Y/O PROYECTO:**E. ASESOR:** Mg. Michael de la Torre Vignatti**F. GRADO:** Primer grado**NIVEL:** Educación Primaria**G. ÁREA:** Matemática**H. MODALIDAD:** Presencial**I. FECHA:** 23 de setiembre de 2024**J. HORA:** 90 min**II. APRENDIZAJES ESPERADOS:**

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIA/CRITERIOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> 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 Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	Expresa con material concreto su comprensión sobre la comparación de longitudes como una de las propiedades de algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.	Comparación de longitudes	Evidencia: Identificación de longitudes de objetos en un juego de mesa. Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> Manipula algunos objetos de su entorno para comparar las longitudes. Usa expresiones como “es más largo que” o “es más corto que”. Determina qué objeto “es más largo que” o “es más corto que”, usando medidas arbitrarias. Argumenta con ejemplos por qué los objetos son “más largos que” o “más cortos que”. 	Lista de cotejo
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Desempeños precisados			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone al menos una estrategia para comparar las longitudes de objetos de su contexto. Además, hace uso de expresiones como: “más largo que” o “más corto que”			

ENFOQUE TRANSVERSAL	Valor	Actitudes
Enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Las estudiantes promueven acciones que pedagógicas a favor de la preservación flora y fauna nacional.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)	RECURSOS Y MATERIALES VIRTUALES
Actividades presenciales <ul style="list-style-type: none"> Bienvenida: Escuchan: “Buenos días estudiantes, ¿cómo están? Yo estoy muy feliz, porque les he traído actividades muy divertidas, pero, sobre todo, nos ayudarán para comprender mejor el tema de hoy. ¡EMPECEMOS!” Acuerdos de la sesión: Escuchan: “Antes de iniciar con la clase, vamos a recordar los acuerdos de convivencia, que nos ayudará a mantener el orden y el respeto durante toda la clase.” (Anexo 1) <ul style="list-style-type: none"> Levantar la mano para participar. Escuchar atentamente las indicaciones de la profesora. Respetar las opiniones de nuestras compañeras. Mantener la limpieza y orden del aula. Situación significativa: Se realiza una breve actuación, llamada “¿Cómo es el objeto?” 	Anexo 1: Acuerdos de convivencia

Escuchan: "Para esta actividad, todas deben prestar mucha atención. Para ello, vamos a realizar lo siguiente: "luces, cámaras acción".

Xiomy: Hola Sheyla, ¿me prestas tu borrador? Necesito borrar esta palabra.

Sheyla: ¡Claro!, aquí tienes.

Xiomy: Muchas gracias. ¡Tu borrador es más corto que mi regla! ¿Ahora me puedes prestar tu lápiz?

Sheyla: Sí, claro.

Xiomy: Muchas gracias, ¡Tu lápiz es más largo que mi tajador!

- **Recojo de saberes previos**

Responden las siguientes preguntas:

- ¿De qué trató la dramatización?
- ¿Qué ocurrió con la miss Xiomy?
- ¿Qué objetos le prestó miss Sheyla?
- ¿Qué decía la miss Xiomy después de recibir los objetos?
- ¿De qué crees que tratará la clase?

- **Propósito:**

"El día de hoy aprenderemos a comparar longitudes, utilizando expresiones como "más largo que" o "más corto que".

- **Organización:**

Las actividades que vamos a realizar se llevarán a cabo en equipos de 4 integrantes y jugarán un juego de mesa, cumpliendo con las indicaciones presentadas por la docente.

- **Título de la sesión:**

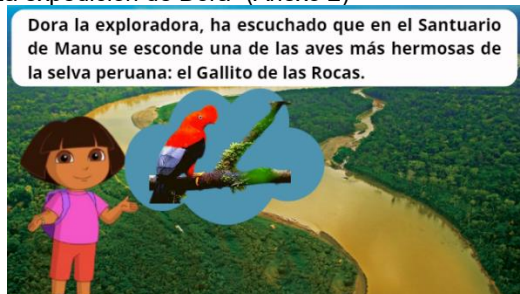
"El camino de los desafíos"

DESARROLLO (50 minutos)

- **Narrativa**

Escuchan la situación contextualizada de "La expedición de Dora", la cual necesita ayuda para pasar por un camino que no conoce.



Se presentan diapositivas sobre "La expedición de Dora" (Anexo 2)



Escuchan: "Dora la exploradora, ha escuchado que en el Santuario de Manu se esconde una de las aves más hermosas de la selva peruana: el Gallito de las Rocas. Junto a su fiel amigo Botas, está decidida a encontrarlo, pero para lograrlo deberá seguir un camino lleno de desafíos. Sin embargo, son muchos desafíos que debe cumplir. Por lo tanto, necesita de nuestra ayuda. ¿Estarían dispuestas a ayudar a Dora a recorrer el caminito y cumplir los desafíos? (Anexo 3)

Anexo 2:
DIAPOSITIVAS DE LA SITUACIÓN
N


Anexo 3:
Ficha de la situación problemática


 "Como familia del Sagrado Corazón, el poder del amor nos impulsa al servicio para construir una vida digna con respeto, autenticidad, justicia y paz".
 


ÁREA: MATEMÁTICA
23 / 09 / 2024
5to GRADO A. B.

Situación problemática

Dora la exploradora, ha escuchado que en el Santuario de Manu se esconde una de las aves más hermosas de la selva peruana: el Gallito de las Rocas.

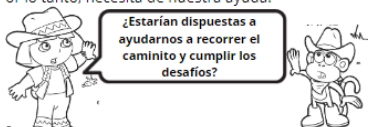


Junto a su fiel amigo Botas, está decidida a encontrarlo, pero para lograrlo deberá seguir un camino lleno de desafíos.



Sin embargo, son muchos desafíos que debe cumplir. Por lo tanto, necesita de nuestra ayuda.

¿Estarían dispuestas a ayudarnos a recorrer el caminito y cumplir los desafíos?



Responden las siguientes preguntas:

- ¿Quién va con Dora en su aventura?
- ¿Qué está buscando Dora en el Santuario de Manu?
- ¿Qué cosas difíciles creen que Dora va a encontrar en su camino?
- ¿Por qué Dora necesita nuestra ayuda?

Escuchan: “¿Están listas para convertirse en exploradoras y superar los desafíos del caminito para ayudar a Dora la Exploradora?”

• **Estética**

Se presentan las cartas en los cuales están plasmados los retos.

Se muestra el tablero con el camino para ayudar a Dora hasta su destino. **(Anexo 4)**

Escuchan: ¡Muy bien, queridas niñas! Ahora que ya lo sabemos, debemos ayudar a Dora a llegar a su destino. Para lograrlo, necesitaremos algunos materiales: el tablero con el camino que Dora debe seguir y las cartas con los retos que debemos superar para avanzar.

TARJETAS DEL JUEGO DE MESA

Anexo 4:
Materiales
del juego
educativo

Anexo 5:
Ficha
informativa

Anexo 6:
“Mochila
mochila”



7 TABLEROS DE MESA (Temática de la selva)



DADO
GEMA

Escuchan como comparar los objetos utilizando expresiones verbales como “es más corto que” “es más largo que”.
(Anexo 5)

Escuchan: “Hoy vamos a comparar longitudes, ¿qué creen que significa eso? Vamos a observar dos objetos y diremos qué objeto es “más largo que” o “más corto que”.

Comparación de longitudes

Significa observar dos objetos y decir cuál es “más largo que” o “más corto que”.

“más corto que”

“más largo que”

• Marca con una X la respuesta correcta:

“más corto que”

“más largo que”

- Mecánica

Escuchan el propósito educativo de la actividad “El camino de las longitudes”.

Escuchan: “Vamos a recordar el propósito de nuestra clase y juego educativo: Hoy aprenderemos a comparar longitudes, utilizando expresiones como “más largo que” o “más corto que”.

La docente explica el procedimiento del juego.

Escuchan: “Para iniciar nuestra actividad, les explicaré de qué trata:

Primero debemos organizarnos en 7 mesas de 4 integrantes cada una. Luego, recibirán dados, fichas, un tablero y cartas de dos colores. Cada integrante tendrá un turno para participar tirando el dado. Después, deben escoger una tarjeta que contiene dos imágenes y marcar lo que menciona la indicación.”



• Reglamento

Escuchan las reglas del juego “El camino de longitudes”.
Se realiza la ejemplificación de cómo realizar el juego.

Escuchan: Antes de dar inicio a nuestra aventura de agentes secretos, vamos a escuchar las reglas del juego.

Escuchemos con atención:

- Puedes utilizar los objetos de tu alrededor para comparar longitudes.
- Debes mencionar qué objeto “es más largo que” o “es más corto que”.
- Marca con una X el objeto que “es más largo que” o “es más corto que”, en las cartas del juego.
- Menciona por qué el objeto es “más largos que” o “más cortos que”, durante el desarrollo del juego.



• Flow

Ejecutan el juego “El camino de los desafíos”.

Escuchan: “¡Muy bien queridas niñas, llegó el momento de empezar con el juego! En cada grupo estará el juego de mesa, llamado “El camino de los desafíos”, donde cada una deberá demostrar lo aprendido el día de hoy”. ¿Están listas?

MOMENTO DE REFLEXIÓN

Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, por medio de preguntas, utilizando a “Mochila, mochila”. (Anexo 6)

Escuchan: “Felicidades a cada una de ustedes, por dar todo de ustedes para completar este juego. Ahora, observen lo que he traído... Se llama “mochila, mochila” ¿Quieren saber qué hay dentro?”

Responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué actividades hemos realizado dentro del juego?
- ¿Qué expresión hemos utilizado durante todo el juego?

CIERRE (15 minutos)

• Conclusión

Responden una pregunta a modo de conclusión y las respuestas son complementadas por la docente.
Participan voluntariamente.

Escuchan: “Chicas, tengo una pregunta muy importante para ustedes. Escúchenla, piensen en la respuesta y levanten la mano para participar. La pregunta es: ¿Cómo podemos comparar dos objetos?

Possible respuesta de las estudiantes:

Podemos utilizar las expresiones “más corto que” y “más largo que”. Por ejemplo: el tajador es más corto que un lápiz.

- **Metacognición**

Responden preguntas de metacognición mediante la "Caja sorpresa". (Anexo 7)

Escuchan: “Para terminar la clase, responderemos las siguientes preguntas para conocer, cómo se sintieron en la clase de hoy”.

Preguntas de metacognición:

- ¿Qué aprendiste el día de hoy?
- ¿Qué es lo que más te gustó de esta clase?
- ¿Hubo algunas actividades que te resultaron difíciles o fáciles? ¿Cuáles?
- ¿Por qué será importante lo aprendido el día de hoy?

Actividad de extensión

Escuchan: ¡Muy bien, queridas estudiantes! Lo han hecho excelente, las felicito. Ahora que estamos casi al final de la clase, les entrego la última ficha que resolverán en casa. Es para que puedan reforzar lo aprendido el día de hoy. (Anexo 8)

ÁREA MATEMÁTICA 23 / 09 / 2024 TAREITA PARA CASA MATEMÁTICA 1

Elige 5 objetos que puedas observar en tu casa y compáralos con otros.

Objeto elegido	Es más largo que...	Es más corto que ...

Anexo 7:
“Caja sorpresa”

Anexo 8:
Ficha
aplicativa
para casa

IV. ESTRATEGIAS DE RETROALIMENTACIÓN (Rebeca Anijovich, Daniel Wilson y otros)

AUTOR(A)	BREVE EXPLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A UTILIZAR
Rebeca Anijovich	<p>Reconocer los avances y logros de los estudiantes:</p> <p>La sesión de aprendizaje promueve que el estudiante realice actividades de manera autónoma y grupal, como el resolver los retos de cada carta y respetar los turnos de su compañera durante el juego de mesa. Es por ello, que se considera sustancial valorar sus logros, participación y aciertos durante la clase con frases motivadoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¡Muy bien! Lograron resolver los primeros retos. - ¡Lo están haciendo genial! Sigán trabajando en equipo y respetando sus turnos. - Veo que ya están llegando a la meta. ¡Felicitaciones!

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	DESEMPEÑO PRECISADO			CALIFICACIÓN NIVEL DE LOGRO
	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRITERIOS	
Escala de estimación	Expresa con material concreto su comprensión sobre la comparación de longitudes como una de las propiedades de algunos objetos; asimismo, su comprensión sobre la medida de la longitud de objetos de manera cualitativa con representaciones concretas, y establece “es más largo que” o “es más corto que”.	Identificación de longitudes de objetos en un juego de mesa.	<ul style="list-style-type: none"> - Manipula algunos objetos de su entorno para comparar las longitudes. - Usa expresiones como “es más largo que” o “es más corto que”. - Determina qué objeto “es más largo que” o “es más corto que”, usando medidas arbitrarias. - Argumenta con ejemplos por qué los objetos son “más largos que” o “más cortos que”. 	A: 10 - 12 B: 5 - 9 C: 0 - 4

VI. REFERENCIAS

Del Docente:	<p>Minedu. (2016). <i>Currículo Nacional de la Educación Básica</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</p> <p>Minedu. (2017). <i>Programa curricular de Educación Básica</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf</p> <p>Facilito. (2023). Comparar longitudes Matemáticas 1er.Grado [YouTube]. https://www.youtube.com/watch?v=Rgjrzneeauk</p> <p>Vásquez, T. (2020). <i>Priorización de objetivos nivel 1 - "Comparar longitudes"</i> [Archivo PDF]. https://colegiosancarlos.cl/wp-content/uploads/2020/10/1%C2%B0-Basico-Matematica-OA-18-Comparar-longitudes-1.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Córdoba. (2020) EDUCACIÓN PRIMARIA PRIMER GRADO - MATEMÁTICA. https://docs.google.com/document/d/1C6B79Cphh-r3ppXfwSusA3WGHpgVTp6-Z0A5Gu7PSqk/edit</p>
Del Estudiante:	<p>De todo curioso. (2020). Comparación de longitudes (preescolar-primaria) [YouTube]. https://www.youtube.com/watch?v=0USlr1Z98rQ</p> <p>Educatoon. (2021). Comparar longitud para niños largo o corto [YouTube]. https://www.youtube.com/watch?v=Gn6CDOj0_cY</p> <p>Cayetano, D. (s/f). Tareas Largo-Corto. Scribd. https://es.scribd.com/document/383361138/Tareas-Largo-Corto</p> <p>IXL Learning. (2024). Comparar longitudes para primer grado. https://la.ixl.com/matematicas/1-grado/comparar-longitudes</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06
“Clasificamos residuos de la playa” - Escape Room

I. DATOS GENERALES:

- A. **DOCENTE:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo, Alondra Alessandra López Romero, Xiomy Rocío Magallanes Hurtado, Katherine Sheyla Morales Herrera
- B. **Institución educativa:** Institución Educativa de gestión pública
- C. **SITUACIÓN DE LA UNIDAD Y/O PROYECTO:**
- D. **ASESOR:** Mg. Michael de la Torre Vignatti
- E. **GRADO:** Primer grado **NIVEL:** Educación Primaria
- F. **ÁREA:** Matemática
- G. **MODALIDAD:** Presencial
- H. **FECHA:** 11 de octubre de 2024
- I. **HORA:** 90 min

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:



COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIA/CRITERIOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos para clasificarlas y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido.	Clasificación de objetos según su forma.	Evidencia: Clasificación de objetos de su entorno, según su gorma geométrica bidimensional. Criterios de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un listado de objetos, clasificándolos según su forma geométrica. - Comunica su comprensión sobre las formas geométricas, mencionando un objeto que encontró. - Usa la estrategia del conteo de vértices y lados para clasificar los objetos. - Explica los pasos que siguió para clasificar las figuras geométricas planas. 	Escala de estimación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS PRECISADOS			

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Propone al menos una estrategia para comparar las longitudes de objetos de su contexto. Además, hace uso de expresiones como: “más largo que” o “más corto que”.
---	--

ENFOQUE TRANSVERSAL	Valor	Actitudes
Enfoque de Derechos	Diálogo y concertación	Las estudiantes muestran disposición al compartir sus ideas con el objetivo de construir una postura en común.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)	RECURSOS Y MATERIALES VIRTUALES
<p>Actividades presenciales</p> <p>Bienvenida: Escuchan: <i>"Muy buenos días queridas niñas, el día de hoy me encuentro muy feliz por estar aquí con ustedes. El día de hoy les he traído un juego muy divertido, que nos ayudará a aprender un tema nuevo. ¿Quieren saber cuál es? ¡Comencemos!"</i></p> <p>• Acuerdos de la sesión: Escuchan: <i>"Para comenzar con la clase, debemos recordar los acuerdos de convivencia, pues nos ayuda a mantener el aula en orden y respeto entre todas. (Anexo 1)</i></p> <p>- L evantar la mano para participar.</p> <p>- E scuchar atentamente las indicaciones de la profesora.</p> <p>- R espetar las opiniones de nuestras compañeras.</p> <p>- M antener la limpieza y orden del aula.</p> <p>• Situación significativa Se agrupan las estudiantes según la forma geométrica que les tocó sacar de una caja. (Anexo 2) Escuchan: <i>"Cada estudiante sacará una tarjeta de la caja con una forma geométrica (triángulo, cuadrado, pentágono, hexágono, rombo o rectángulo). Cuando tengan su tarjeta, busquen a las compañeras que tienen la misma forma que ustedes y forman grupo. ¡Recuerden que todas deben estar en el grupo con su misma figura!"</i></p> <p>• Recojo de saberes previos Responden las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿Qué hemos realizado? - ¿Cómo creen que podrían agruparse si cada una tiene una forma distinta? - ¿Alguna vez han agrupado objetos o personas según una característica en común? ¿Cómo lo hicieron? - ¿De qué crees que tratará la clase de hoy?</p> <p>• Propósito: "Hoy aprenderemos a clasificar los objetos de nuestro entorno, según su forma geométrica"</p> <p>• Organización Primero, se organizarán de forma grupal mediante figuras geométricas. Luego, completarán la ficha de registro clasificando los objetos que se encuentra en la tela.</p> <p>• Título de la sesión "Clasificamos residuos de la playa"</p>	<p>Anexo 1: Acuerdos de convivencia</p> <p>Anexo 2: Figuras geométricas y caja</p>
DESARROLLO (50 minutos)	
<p>• NARRATIVA:</p> <p>- Escuchan la situación contextualizada de la ecologista María, para ayudarla a recolectar y clasificar los desechos que encuentran en la playa de Chorrillos. - Se presentan diapositivas sobre "Misión: ecologistas de la playa". (Anexo 3) Escuchan: <i>"María, una niña que amaba correr por la playa para mantenerse saludable, notó un día que el lugar estaba lleno de basura. Frustrada al ver la cantidad de residuos tirados por la arena, decidió que no podía ignorarlo. En lugar de seguir corriendo, se detuvo y pensó que, con más niñas, podía clasificar los objetos para que sea más fácil. Por eso, de lejos observó que hay un colegio cerca al mar, y decide pedir ayuda a las niñas de primer grado A y B. María: ¿Quieren ayudarme a clasificar objetos para ser ecologista de la playa?"</i></p>	<p>Anexo 3: Ficha de situación</p>



"Contra la fuerza del Sagrado Corazón, el poder del amor nos impulsa al servicio para construir una vida plena con respeto, solidaridad, justicia y paz"


ÁREA: MATEMÁTICA 11 / 10 / 2024 1er GRADO A - B

Situación problemática


María, una niña que amaba correr por la playa para mantenerse saludable, notó un día que el lugar estaba lleno de basura. Frustrada al ver la cantidad de residuos tirados por la arena, decidió que no podía ignorarlo.

Con más niñas puedo clasificar los objetos para que sea más fácil limpiar la playa.



Por eso, de lejos observó que hay un colegio cerca al mar, llamado "Sagrado Corazón" y decide pedir ayuda a las niñas de primer grado A y B.

¿Quieren ayudarme a clasificar objetos para ser ecologista de la playa?



- Responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué amaba hacer María?
 - ¿Qué otras actividades pueden realizar para tener una vida saludable?
 - ¿De qué se dio cuenta mientras corría?
 - ¿Alguna vez has observado residuos en la playa?
 - ¿Cómo puedes clasificar objetos?



Escuchan: "¿Están listas para ayudar a María? ¡Muy bien!, para poder ayudar a María, vamos a escuchar atentamente los materiales que vamos a utilizar y conocer cómo clasificar los objetos."

• **ESTÉTICA:**

- Observan los materiales y recursos concretos que se van a utilizar durante la misión "Ecologistas de la playa".

Escuchan: "Para empezar con el juego, vamos a observar los materiales que utilizaremos:"

- Tela celeste que simulará la playa.
- Imágenes de residuos con forma de figuras geométricas planas.
- Cajitas (cuadrado, rectángulo, triángulo, hexágono, pentágono, rombo)
- Ficha clasificadora, donde dibujaremos el grupo de residuos. **(Anexo 4)**


Ficha de registro: Clasificamos objetos


Nombres y apellidos: 1er GRADO A - B

- Escuchan y observan las figuras geométricas y las relacionan con objetos de su entorno.
- Escuchan qué propiedades se pueden tomar en cuenta para clasificar diferentes objetos según su forma.

**Anexo 4:
Ficha de registro**

Escuchan: “Antes de comenzar a jugar para aprender, vamos a recordar las figuras geométricas que conocimos la semana pasada. Por grupos mostraré imágenes y por grupos deberán decirme sus nombres, junto a la cantidad de vértices y lados que tienen. Por otro lado, les cuento que estas figuras geométricas las podemos encontrar en muchos objetos de nuestro alrededor. Así que les reto a observar a su alrededor y darme ejemplos de objetos que tengan forma de figura geométrica plana.



(Anexo 5)

• **MECÁNICA:**

- Escuchan el propósito de la clase y cómo lo podemos aprender, mediante el juego educativo.

Escuchan: “Debemos de recordar que el propósito de la clase es “Aprender a clasificar los objetos de nuestro entorno, según su forma” y para eso, jugaremos la MISIÓN DE LOS ECOLOGISTAS EN LA PLAYA”

- Escuchan el procedimiento del juego “Misión: ecologistas de la playa”.

Escuchan: “Es momento de conocer cómo debemos jugar, para lograr completar la misión del ECOLOGISTAS DE LA PLAYA. Vamos a escuchar con atención los siguientes pasos:

PASO 1: Recibir la figura geométrica y agruparse según la forma que les tocó.

PASO 2: Ubicarse en sus respectivas playas y recibir su ficha registradora.

PASO 3: Dibujar los objetos que observan, según su forma.

PASO 4: Clasificar los todos los objetos en una canasta.

OBJETOS QUE ENCONTRARÁN EN LA PLAYA: (Anexo 6)

- Hexágono: pop it, reloj y tuerca
- Triángulo: señalización, gancho y pedazo de pizza
- Cuadrado: almohada, tablero de ajedrez y galleta.
- Rectángulo: chocolate, cuaderno y televisor
- Rombo: llavero, cometa y arete
- Pentágono: botón, señalización y ticket de ropa

• **REGLAMENTO:**

- Escuchan las reglas de juego para clasificar los objetos, de manera grupal.
- Observan la ejemplificación del juego.

Escuchan: “Antes de comenzar el juego, hay algo muy importante que debemos saber para hacerlo bien. ¿Qué será? ¡Exacto! Las reglas del juego “Clasificamos residuos de la playa”. Estas son:

1. Haz una lista de objetos y clasifícalos según su forma geométrica.
2. Explica lo que entiendes sobre las formas geométricas mencionando uno de los objetos que encontraste.
3. Cuenta los vértices y lados para clasificar los objetos.
4. Explica cómo hiciste para clasificar los objetos.

• **FLOW:**

- Ejecutan el juego “Clasificamos residuos de la playa”, de forma grupal, para cumplir el reto de salida.

Escuchan: “Muy bien queridas estudiantes, ahora que ya conocemos las reglas que debemos de seguir para realizar el juego de manera correcta. ¡Vamos a empezar con el juego! ¡A LA CUENTA DE 3, 2, 1... YA”

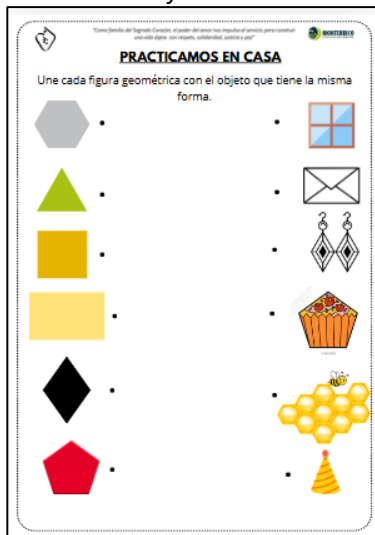
MOMENTO DE REFLEXIÓN

Anexo 5:
Ficha informativa

Anexo 6:
Objetos para
clasificar

Anexo 7:

<ul style="list-style-type: none"> Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando el "Cactus de la participación". (Anexo 7) <p><i>Escuchan:</i> "Queridas estudiantes, quiero felicitarlas porque lo han hecho muy bien. Ya estamos llegando al final de la clase, lo que significa que es momento de reflexionar sobre lo que hemos aprendido. Por eso, les he traído mi "cactus de la participación". Como saben, aquí están las preguntas. ¿Quiénes quieren participar?"</p> <ul style="list-style-type: none"> Responden las siguientes preguntas: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué objetos encontraste y con qué figura geométrica lo relacionas? 	<p>"Cactus de la participación"</p>
<p>CIERRE (15 minutos)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> Conclusión Responden una pregunta a modo de conclusión y las respuestas son complementadas por la docente. <p><i>Escuchan:</i> "Ahora que ya hemos llegado al final de la clase, vamos a elaborar nuestra conclusión, para ello les tengo la siguiente pregunta: ¿Por qué será importante reconocer la forma de las figuras que están a nuestro alrededor?"</p> <p>Posible respuesta de las estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> "Es importante porque así podemos saber qué cosas son parecidas." "Para poder construir cosas o dibujar mejor." "Porque nos ayuda a organizarnos y saber dónde poner cada cosa." Metacognición Responden preguntas de metacognición, mediante el cactus de la participación. <p><i>Escuchan:</i> "Bien queridas estudiantes, ahora que ya hemos llegado al final de la clase, les realizaré algunas preguntas para saber cómo se sienten con lo que han aprendido el día de hoy y qué hicieron para aprenderlo".</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó de esta clase? ¿Hubo algunas actividades que te resultaron difíciles o fáciles? ¿Cuáles? ¿Cómo crees que podrías fortalecer lo aprendido? <ul style="list-style-type: none"> Actividad de extensión Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase. <p><i>Escuchan:</i> ¡Lo han hecho excelente, las felicito! Ahora que ya llegamos al final de la clase, les haré entrega de una ficha que les ayudará a reforzar lo que aprendimos el día de hoy.</p>	<p>Anexo 7: Ficha aplicativa para casa</p>



IV. ESTRATEGIAS DE RETROALIMENTACIÓN (Rebeca Anijovich, Daniel Wilson y otros)

AUTOR(A)	BREVE EXPLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A UTILIZAR
	Ofrecer sugerencias a los estudiantes:

Rebeca Anijovich	<p>Durante toda la sesión, la docente se moviliza por cada grupo para monitorear los avances estudiantiles, y cuando vea dificultad de algún estudiante pueda brindar recomendaciones para contribuir a la consolidación de aprendizajes, logrando así que el grupo de estudiantes se superen a sí mismo, con indicaciones brindadas.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Cuando los estudiantes están realizando el trabajo grupal se brindan recomendaciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Tómense su tiempo para contar los lados y las esquinas de cada figura, eso les ayudará a clasificar mejor." • "Piensen en objetos que ven en casa o en el salón, seguro que muchos tienen formas parecidas a las figuras que estamos usando." • "Recuerden: un círculo no tiene esquinas y el cuadrado tiene cuatro lados iguales. ¡Esto les ayudará a reconocerlos!
------------------	---

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS			CALIFICACIÓN
Escala de estimación	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS	NIVEL DE LOGRO
	Hace afirmaciones sobre algunas propiedades físicas o semejanzas de los objetos para clasificarlas y las prueba con ejemplos concretos. Así también, explica el proceso seguido.	Clasificación de objetos de su entorno, según su forma geométrica bidimensional.	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora un listado de objetos, clasificándolos según su forma geométrica. - Comunica su comprensión sobre las formas geométricas, mencionando un objeto que encontró. - Usa la estrategia del conteo de vértices y lados para clasificar los objetos. - Explica los pasos que siguió para clasificar las figuras geométricas planas. 	A: 12 -9 B: 8 - 5 C: 4 - 1

V. REFERENCIAS

Del Docente:	<p>Minedu. (2016). <i>Currículo Nacional de la Educación Básica</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</p> <p>Minedu. (2017). <i>Programa curricular de Educación Básica</i> [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf</p> <p>Miss María. (2024). CLASIFICACIÓN POR COLOR, FORMA Y TAMAÑO para niños [YouTube]. https://www.youtube.com/watch?reload=9&app=desktop&v=0INNOi1b0n8</p> <p>Aprender juntos. (s/f). Jugando a clasificar. https://www.aprenderjuntos.cl/clasificacion/</p>
Del Estudiante:	<p>Goñi Rafael, B. (25 de mayo de 2021). Clasificación de objetos. https://www.liveworksheets.com/es/w/es/matematicas/1035370</p> <p>Slideshare. (07 de abril de 2023). Ficha de Trabajo 2. Clasificación de Objetos. Tamaño, Color y Forma. https://es.slideshare.net/slideshow/ficha-de-trabajo-2clasificacion-de-objetostamao-color-y-formapdf/257208091</p> <p>Silvia, T. (s/f). 4. Clasificación. Issu. https://issuu.com/tessiesilva/docs/10_programa_para_atender_discalculia/s/12272415</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 "El supermercado geométrico - Escape room"

I. DATOS GENERALES:

- A. DOCENTE:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo, Alondra Alessandra López Romero, Xiomy Rocio Magallanes Hurtado, Katherine Sheyla Morales Herrera
- B. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Institución educativa de gestión pública
- C. SITUACIÓN DE LA UNIDAD Y/O PROYECTO:**
- D. ASESOR:** Mg. Michael de la Torre Vignatti
- E. GRADO:** Primer grado **NIVEL:** Educación Primaria
- F. ÁREA:** Matemática
- G. MODALIDAD:** Presencial
- H. FECHA:** 18 de octubre de 2024
- I. HORA:** 90 min

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIA/CRITERIOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
------------------------------	------------------------	-------------------	---------------------------------------	------------------------------

<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<p>Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales que conoce.</p>	<p>Formas geométricas tridimensionales (relación de cuerpos geométricos con su entorno).</p>	<p>Evidencia:</p> <p>Asociación de los cuerpos geométricos con productos de su entorno, a través de una ficha de registro.</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p>Reconoce la forma geométrica tridimensional de más de 5 productos.</p> <p>Registra la forma de más de 5 productos, según su cuerpo geométrico.</p> <p>Usa la estrategia del conteo de vértices.</p> <p>Explica qué forma de cuerpo geométrico tienen los productos.</p>	<p>Escala de estimación</p>
<p>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</p>	<p>Desempeños precisados</p>			
<p>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</p>	<p>Explica cómo resolvió y qué estrategias usó para asociar los cuerpos geométricos con los productos que se presentan en la tienda, además manifiesta las dificultades que tuvo y los cambios que realizó.</p>			

ENFOQUE TRANSVERSAL	Valor	Actitudes
<p>Enfoque de búsqueda de la excelencia</p>	<p>Superación personal</p>	<p>Las estudiantes demuestran disposición para adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo durante la realización de las actividades.</p>

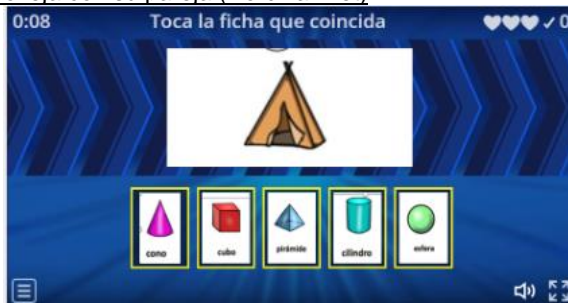
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)	RECURSOS Y MATERIALES VIRTUALES
<ul style="list-style-type: none"> • Actividades presenciales Escuchan: ¡Buenos días, queridas estudiantes! ¿Cómo se encuentran hoy? Espero que muy bien y llenas de energía, porque hoy tendremos una clase muy bonita, pero sobre todo interesante y muy importante para nuestras vidas. • Acuerdos de la sesión: Escuchan: "Como ya saben, antes de empezar nuestras clases, siempre recordamos algo muy importante, ya que nos ayuda a que todo se desarrolle ordenadamente y a que nuestras opiniones se escuchen y valoren". ¿Qué será? ¡Muy bien! Son nuestros acuerdos de convivencia, y son los siguientes:" (Anexo 1) <ul style="list-style-type: none"> - Levantar la mano para participar. - Escuchar atentamente las indicaciones de la profesora. - Respetar las opiniones de nuestras compañeras. - Mantener la limpieza y orden del aula. • Situación significativa 	<p>Anexo 1: Acuerdos de convivencia</p> <p>Anexo 2: Juego wordwall</p>

Participan por equipos del juego virtual "Encuentra su pareja geométrica". (Anexo 2)

Escuchan: "Vamos a comenzar nuestra clase con una actividad muy divertida: un juego virtual. Participarán en equipos, y el objetivo será asociar las imágenes que aparecen en el juego con los cuerpos geométricos correspondientes. ¿Están listas?"

cuerpos geométricos - Cada oveja con su pareja (wordwall.net)



- **Recojo de saberes previos**

Responden las siguientes preguntas:

- ¿Qué hemos realizado?
- ¿Qué cuerpos geométricos aparecieron en el juego?
- ¿Con qué figuras los relacionaron?
- ¿Conocían estos cuerpos geométricos?
- ¿Qué tema trabajaremos el día de hoy?

- **Propósito:**

El día de hoy "Vamos a asociar los cuerpos geométricos con figuras que se encuentran a nuestro alrededor"

- **Organización**

Las actividades que se realizarán serán de manera individual.

- **Título de la sesión**

"El supermercado geométrico"

DESARROLLO (50 minutos)

- **NARRATIVA:**

Escuchan la historia contextualizada de "Las compras geométricas", que consiste en realizar compras para la dieta saludable de Rosa. (Anexo 3)

Escuchan: "Rosa, una niña que siempre ayuda en la cocina para mantenerse saludable, regresó del mercado con su mamá, pero al llegar a casa se dio cuenta de que organizar los alimentos era más difícil de lo que pensaba. Había una caja de cereal, un chocolate, un panetón, una caja de leche, una tajada de torta, un sándwich triple, una caja de filtrante, el queso y la mantequilla. Rosa intentó varias veces ordenar los alimentos, pero no podía hacerlo. Entonces, miró por la ventana y vio un colegio cercano, el colegio "Primaria", donde las niñas de primer grado A y B jugaban en el recreo. Con la esperanza de recibir ayuda, Rosa les pregunta: "¿Quieren ayudarme a clasificar los alimentos en mi cocina? ¡Juntas podemos hacerlo mucho mejor!" (Anexo 4)



Responden las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se siente Rosa cuando llega a casa y ve los alimentos?

Anexo 3:
PPT -
SITUACIONES

Anexo 4:
Ficha de situación

- ¿Qué alimentos tenía Rosa que necesitaba organizar en la cocina?
- ¿Qué crees que hace difícil para Rosa organizar los alimentos en la cocina?
- ¿En qué se parecen y en qué se diferencian los alimentos que Rosa tiene que clasificar?
- Si tú fueras Rosa, ¿cómo organizarías los alimentos en el estante?

Escuchan: “¿Están dispuestas a ayudar a Rosa a ordenar los alimentos en el estante de su casa?”

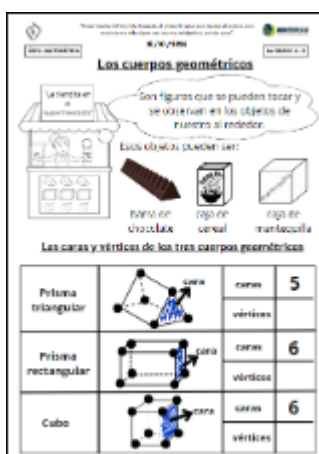
• ESTÉTICA:

Observan los materiales (lista de compras) y recursos concretos que se van a utilizar en el juego “El supermercado geométrico”. (Anexo 5)

Escuchan: *Bien queridas niñas, ahora vamos a conocer los materiales que nos ayudan a clasificar los objetos. Para ello, debemos conocer la lista de compras, las cuales son: aja de cereal, un chocolate, un panetón, una caja de leche, una tajada de torta, un sándwich triple, una caja de filtrante, el queso y la mantequilla. Y también nos ayudará la ficha de registro. Además, al finalizar vamos a colocar los objetos según su forma en la caja que corresponda.*

Escuchan el concepto de tres figuras geométricas para que lo relacione con los objetos del supermercado.

Escuchan: “Para poder cumplir con el reto el día de hoy, debemos conocer qué características tienen los cuerpos geométricos. ¿Alguna vez escucharon sobre los cuerpos geométricos? Leamos la siguiente ficha:” (Anexo 6)



• MECÁNICA:

Escuchan el propósito y procedimiento del juego “El supermercado geométrico”, que consiste en dos momentos: realizar la lista de compras en el supermercado (aula) y clasificar los objetos (patio). (Anexo 7)

Escuchan: “El día de hoy vamos a asociar los cuerpos geométricos con figuras que se encuentran a nuestro alrededor”. Por ello, hemos observado y comprendido qué son los cuerpos geométricos y qué características tienen. Al empezar con el juego, se le entregará a cada grupo una lista de productos y una bolsa de compras. Luego, de manera ordenada, una niña por grupo saca un producto, lo muestra a todo el equipo y todas lo relaciona con el cuerpo geométrico correspondiente, marcando en su lista de productos. Después, le toca a la niña de la derecha y se realiza el mismo procedimiento. Finalmente, los equipos que van acabando, de manera ordenada, se dirigen afuera del salón, donde observarán 3 cajas con los cuerpos geométricos y tendrán que colocar los productos del mercado, que tienen el cuerpo geométrico que muestra la caja.

• REGLAMENTO:

Escuchan las reglas del juego “El supermercado geométrico”. (Anexo 8)

Observan la ejemplificación del juego dentro del aula y en el patio.

Escuchan: “¿Antes de iniciar con el juego, debemos conocer qué?... Exacto, las REGLAS DEL JUEGO. Conocerlas nos ayudará a saber cómo debe ser nuestro desenvolvimiento durante toda la actividad y así lograr aprendizajes.

- Identifica a que cuerpo geométrico se parecen los productos.
- Dibuja los productos en la ficha registradora, ordenándolos según su cuerpo geométrico.
- Cuenta los vértices para identificar el cuerpo geométrico del producto.
- Explica qué forma de cuerpo geométrico tienen los productos.

• FLOW:

Se realiza la ejecución del juego “Supermercado geométrico”.

Escuchan: “Muy bien, ahora que ya conocemos las reglas del juego y observamos la ejemplificación, nos toca poner en práctica lo aprendido y divertimos en nuestro “Supermercado geométrico”. Trabajamos en equipo y registramos nuestros hallazgos. ¡Vamos a empezar! ¡A LA CUENTA DE 3, 2, 1... YA”

Anexo 5:
Materiales del juego
“Supermercado
geométrico”

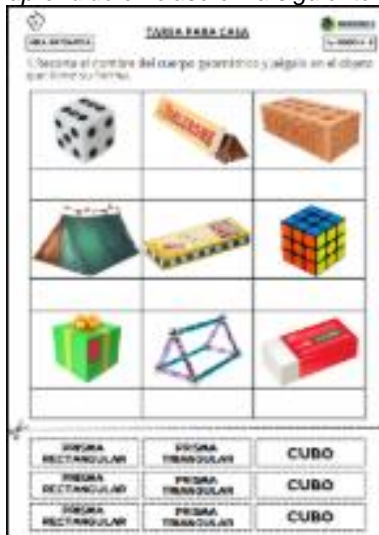
Anexo 6:
Ficha informativa

Anexo 7:
PPT - MECÁNICA

Anexo 8:
PPT -
REGLAMENTO

Anexo 9:
PPT - REFLEXIÓN

<p>MOMENTO DE REFLEXIÓN Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos, a través de preguntas, utilizando el "Micrófono de la participación". (Anexo 9) Escuchan: "Queridas estudiantes, felicitaciones porque han logrado cumplir el reto del "Supermercado geométrico", ahora para identificar nuestros aprendizajes, vamos a responder a las siguientes preguntas. Primero conversan en equipo y luego una representante lo comparte con el aula. Responden las siguientes preguntas: - ¿Qué cuerpos geométricos hemos conocido? - ¿En qué canasta clasificaste cada producto? - Observen el salón de clase y respondan: ¿Qué objetos con formas geométricas observas?</p>	
CIERRE (15 minutos)	
<p>• Conclusión Responden una pregunta a modo de conclusión. Escuchan: "Ahora que ya hemos llegado al final de la clase, vamos a elaborar nuestra conclusión, para ello les tengo la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo identificar un prisma rectangular, triangular y un cubo? Posible respuesta de las estudiantes: - "Un cubo tiene todas sus caras iguales." - "Un prisma triangular tiene bases en forma de triángulo." - "Un prisma rectangular tiene forma de una caja de zapato." • Metacognición Responden las preguntas de metacognición, utilizando la "Caja preguntona". (Anexo 10) Escuchan: "Bien queridas estudiantes, ahora que ya hemos llegado al final de la clase, les realizaré algunas preguntas para saber cómo se sienten con lo que han aprendido el día de hoy y qué hicieron para aprenderlo". Preguntas de metacognición: - ¿Qué aprendiste el día de hoy? - ¿Qué es lo que más te gustó de esta clase? - ¿Hubo algunas actividades que te resultaron difíciles o fáciles? ¿Cuáles? - ¿Por qué será importante lo aprendido el día de hoy? • Actividad de extensión Escuchan la transferencia para entregarla la siguiente clase. Escuchan: ¡El día de hoy hemos conocido que existen cuerpos geométricos y que los podemos encontrar a nuestro alrededor! Vamos a aplicar lo aprendido en clase en la siguiente actividad.</p>	<p>Anexo 10: Caja preguntona</p> <p>Anexo 11: Ficha aplicativa para casa</p>



IV. ESTRATEGIAS DE RETROALIMENTACIÓN (Rebeca Anijovich, Daniel Wilson y otros)

AUTOR(A)	BREVE EXPLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A UTILIZAR
Rebeca Anijovich	<p>Ofrecer preguntas:</p> <p>Esta estrategia se centra en el uso de preguntas como herramienta para promover la reflexión y el aprendizaje autónomo en los estudiantes. En lugar de proporcionar respuestas directas o correcciones, esta estrategia invita a los alumnos a pensar críticamente sobre su trabajo y a explorar sus propios procesos de aprendizaje.</p> <p>Ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuántas vértices tiene el prisma triangular? - ¿Qué forma tiene la caja de panetón? - ¿Cómo sé que este producto tiene forma de prisma rectangular? - ¿Qué producto tiene forma de cubo?

V. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

INSTRUMENTO	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS			CALIFICACIÓN
Escala de estimación	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS	NIVEL DE LOGRO
	Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales que conoce.	Asociación de los cuerpos geométricos con productos de su entorno, a través de una ficha de registro.	<p>Reconoce la forma geométrica tridimensional de más de 5 productos.</p> <p>Registra la forma de más de 5 productos, según su cuerpo geométrico.</p> <p>Usa la estrategia del conteo de vértices.</p> <p>Explica qué forma de cuerpo geométrico tienen los productos.</p>	<p>A: 12 - 9</p> <p>B: 8 - 5</p> <p>C: 4</p>

VI. REFERENCIAS

Del Docente:	<p>Fundación del Valle de Lili. (s/f). MATEMÁTICAS. Formas geométricas bidimensionales y tridimensionales. Fase Amazonas. [Archivo PDF] https://valledellili.org</p> <p>Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</p> <p>Ministerio de Educación. (2017). Programa curricular de Educación Básica. [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf</p> <p>Sánchez Fuentes, A. (s/f). Formas y figuras geométricas tridimensionales en primaria. https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/fichas-de-matematicas-y-numeros/formas-y-figuras-geometricas-tridimensionales.html#google_vignette</p> <p>Slideshare. (09 de mayo de 2022). Sesión Mate exploramos formas geométricas. https://es.slideshare.net/slideshow/433194033sesionmateexploramosformasgeometricasdocx/251747554</p>
Del Estudiante :	<p>Luján, M. (09 de diciembre de 2021). PRIMER GRADO FICHAS Solidos Geométricos. SCRIBD. PRIMER GRADO FICHAS Solidos Geometricos PDF (scribd.com)</p> <p>Smile and learn. (2019). Los cuerpos geométricos para niños - Vocabulario para primaria. [Video]. Los cuerpos geométricos para niños - Vocabulario para primaria (youtube.com)</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

“Constructores de la semana – Escape room”

I. DATOS GENERALES:

- A. **DOCENTE:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo, Alondra Alessandra López Romero, Xiomy Rocío Magallanes Hurtado, Katherine Sheyla Morales Herrera
 B. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Institución educativa de gestión pública
 C. **SITUACIÓN DE LA UNIDAD Y/O PROYECTO:**
 D. **ASESOR:** Mg. Michael de la Torre Vignatti
 E. **GRADO:** Primer grado NIVEL: Educación Primaria
 F. **ÁREA:** Matemática
 G. **MODALIDAD:** Presencial
 H. **FECHA:** 4 de noviembre de 2024
 I. **HORA:** 90 min.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO PRECISADO	CAMPO TEMÁTICO	EVIDENCIA/CRITERIOS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • 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 • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	Expresa con material concreto su comprensión sobre los días de la semana como una de las medidas temporales; además, su comprensión sobre las nociones temporales de los días manera cualitativa con representaciones concretas.	Medidas temporales (días de la semana)	Evidencia: Organización de los días de la semana, a través del juego "Constructores de la semana". Criterios de evaluación: Diseña el piso de la semana siguiendo las indicaciones. Expresa de forma oral cuáles son los días de la semana y su orden. Emplea la estrategia del conteo de ventanas, para ordenar los pisos del edificio. Explica la importancia de las nociones temporales.	Escala de estimación
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	Desempeños precisados			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Explica cómo resolvió y qué estrategias usó para construir su edificio teniendo en cuenta el orden correcto de los días de la semana, además manifiesta las dificultades que tuvo y los cambios que realizó.			

ENFOQUE TRANSVERSAL	Valor	Actitudes
Enfoque de Derechos	Diálogo y concertación	Las estudiantes proponen estrategias y buscan soluciones para construir su edificio en equipo. Asimismo, establecen acuerdos para asumir sus responsabilidades durante la construcción de su edificio.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO (15 minutos)	RECURSOS Y MATERIALES VIRTUALES
Actividades presenciales <ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida: 	

Escuchan: Buenos días, queridas niñas, ¿cómo están? Yo estoy muy feliz, porque el día de hoy aprenderemos jugando. ¿Están listas? ¡Empecemos!

- **Acuerdos de la sesión:**

Escuchan: "Antes de empezar con las actividades, vamos a recordar los acuerdos de convivencia, que son muy importantes para mantener el aula en orden... (Anexo 1)

- Levantar la mano para participar.
- Escuchar atentamente las indicaciones de la profesora.
- Respetar las opiniones de nuestras compañeras.
- Mantener la limpieza y orden del aula.
- Situación significativa

Escuchan la siguiente canción "Doña semana tiene 7 días". (Anexo 2)

Escuchan: "*Bien, ahora que ya recordamos los acuerdos de convivencia, vamos a escuchar atentamente la siguiente canción.*



- **Recojo de saberes previos**

Responden las siguientes preguntas:

- ¿De qué trata la canción?
- ¿Cuántos días tiene la semana? ¿Cuáles son?
- ¿Cuál es el primer día de la semana y cuál es el último?
- ¿Cuál es el tema del día de hoy?

- **Propósito:**

El día de hoy "Aprenderemos sobre los días de la semana, utilizando material concreto".

- **Organización**

Cada grupo diseñará el piso del día de la semana que le tocó. Luego, construyen su edificio siguiendo la secuencia de los días de la semana.

- **Título de la sesión**

"Constructores de la semana"

DESARROLLO (50 minutos)

Narrativa:

Escuchan la historia contextualizada sobre "Los señores de la semana", quienes necesitan ayuda para construir su edificio y diseñarlo de acuerdo con sus gustos. Para ello usarán material concreto.

Escuchan: "*Los señores de la semana decidieron construir un edificio en el que cada uno tendría su propio piso, decorado a su gusto. Sin embargo, organizarse no fue tan fácil, ya que cada uno tenía gustos*

Anexo 1:

Acuerdos de convivencia

Anexo 2:
<https://www.youtube.com/watch?v=1NOt568Kg9M>

Anexo 3:

diferentes, y al intentar ponerse de acuerdo, se dieron cuenta de que necesitaban ayuda. Por ello, han decidido pedir ayuda a las niñas de primer grado y les hacen la siguiente pregunta: "¿Nos ayudan a construir nuestro edificio? ¡Con su ayuda, cada día tendrá su lugar perfecto!" (Anexo 3)



Responden las siguientes preguntas:

- ¿De qué trata el problema?
- ¿Qué nos piden los "Señores de la semana"?
- ¿Todos los días tendrán lo mismo? ¿Por qué?
- ¿Cómo podríamos ayudar a los Señores de la semana?

Escuchan: "Hemos escuchado el problema que tienen los Señores de la semana. Por lo tanto, ¿ustedes podrían ayudarlos a construir su edificio siguiendo las indicaciones que nos piden?"

- **Estética:**

Observan los materiales, las cartas para decorar las cajas según los gustos y preferencias del día de la semana. Asimismo, las cajas que utilizarán para construir su edificio.

Escuchan: "Para ayudar a los Señores de la semana, vamos a conocer qué materiales utilizaremos en el juego "Constructores de la semana en acción". Primero, vamos a dibujar y decorar cada piso de la caja según la indicación que nos brinden en la carta que le corresponde a cada día. Luego, vamos a salir y construir nuestros edificios teniendo en cuenta el orden correcto de los días." (Anexo 4)

Indicaciones de la carta:

- Señor Lunes: Yo tengo 1 ventana y 6 flores rosadas.
- Señor Martes: Yo tengo 2 ventanas y 5 estrellas.
- Señor Miércoles: Yo tengo 3 ventanas y 4 globos.
- Señora Jueves: Yo tengo 4 ventanas y 3 corazones.
- Señor Viernes: Yo tengo 5 ventanas y 2 mariposas.
- Señora Sábado: Yo tengo 6 ventanas y 1 sol.
- Señor Domingo: Yo tengo solo 7 ventanas.

Ficha de la situación problemática

Anexo 4:
PPT -
ESTÉTICA



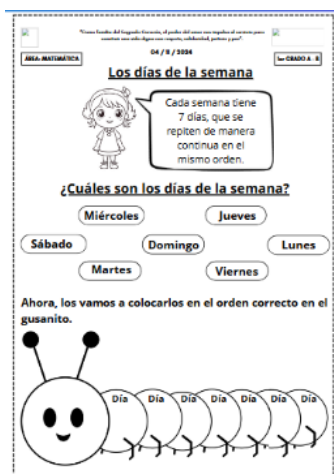
Señor lunes Yo tengo 1 ventana y 6 flores rosadas.	Señor martes Yo tengo 2 ventanas y 5 estrellas.	
Señor miércoles Yo tengo 3 ventanas y 4 globos.	Señor jueves Yo tengo 4 ventanas y 3 coronas.	
Señor viernes Yo tengo 5 ventanas y 2 mariposas.	Señor sábado Yo tengo 6 ventanas y 1 sol.	
Señor domingo Yo tengo solo 7 ventanas.		

Escuchan y observan el orden correcto de los días de la semana. (Anexo 5)

Escuchan: "Bien, queridas niñas, para poder realizar de manera correcta las actividades que tenemos más adelante, les explicaré cuáles son los días de la semana y cuál es el orden correcto en el que van transcurriendo los días."

Anexo 5:

Ficha
informativa



- **Mecánica:**

Escuchan el propósito y procedimiento del juego "Constructoras de la semana en acción". En la cual se realizará en dos momentos. En un primer momento, las niñas diseñarán sus pisos de acuerdo con las indicaciones que están en la carta. Luego, se dará lugar al segundo momento, el cual se realizará fuera del aula, en dónde tendrán que armar su edificio.

Escuchan: "Bien, queridas estudiantes, ahora que ya sabemos los días de la semana. Cada una recibirá los materiales que necesitarán. Recuerden tener su lápiz y colores a la mano para diseñar el piso que le corresponde a cada una, teniendo en cuenta la carta del Señor de la semana que les haya tocado. Pero, primero, formaremos equipos de 7 integrantes, ya que cada edificio debe de tener 7 pisos. Luego, según la tarjeta que les tocó, van a diseñar sus pisos y colocarán el día del Señor de la semana que les tocó en su piso. Luego, cuando todas las integrantes hayan terminado de decorar sus pisos, iremos afuera del aula a construir nuestros edificios. Para ello, es importante tener en cuenta que debe ser según el orden correspondiente de los días de la semana. Por ejemplo, el primer piso debe ser el primer día de la semana." (Anexo 6)

- **Reglamento:**

Escuchan las reglas del juego "Constructoras de la semana en acción" para construir sus edificios.

Observan la ejemplificación del juego.

Anexo 6:

PPT
MECÁNICA

Anexo 7:

<p><i>Escuchan: "Antes de iniciar con el juego, ¿qué debemos conocer? ... Muy bien, debemos conocer las reglas del juego. Conocerlas nos ayudará a desenvolvernos adecuadamente en el juego." (Anexo 7)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseña el piso de la semana siguiendo las indicaciones. - Expresa de forma oral cuáles son los días de la semana y su orden. - Utilizan la estrategia del conteo de ventanas, para ordenar los pisos del edificio. - Explica por qué son importantes los días de la semana. <p>• Flow:</p> <p>Se realiza la ejecución del juego "Constructoras de la semana en acción".</p> <p><i>Escuchan: "Muy bien, ahora que ya conocemos las reglas del juego y observamos su ejemplificación. Vamos a aplicar lo que hemos aprendido y a divertirnos construyendo nuestros edificios. Iniciamos a la cuenta de 3, 2 1 ¡YA!"</i></p> <p style="text-align: center;"><u>MOMENTO DE REFLEXIÓN</u></p> <p>Reflexionan sobre sus conocimientos adquiridos.</p> <p><i>Escuchan: "Queridas estudiantes, felicitaciones porque han logrado cumplir el reto de construir su edificio, ahora para identificar nuestros aprendizajes, vamos a responder a las siguientes preguntas. Primero conversan en equipo y luego una representante lo comparte con el aula." (Anexo 8)</i></p> <p><i>Responden las siguientes preguntas:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál es el orden de los días de la semana? - ¿Por qué son importantes los días de la semana? 	<p>PPT REGLAMENT O</p> <p>Anexo 8: PPT FLOW</p>
CIERRE (15 minutos)	
<ul style="list-style-type: none"> • Conclusión <p>Responden una pregunta a modo de conclusión.</p> <p><i>Escuchan: "Ahora que ya hemos llegado al final de la clase, vamos a elaborar nuestra conclusión, para ello les tengo la siguiente pregunta: ¿En qué nos ayudan los días de la semana?"</i></p> <p>Posible respuesta de las estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Nos ayudan a saber cuándo vamos al colegio." - "Así sabemos qué día toca hacer la tarea." - "Para recordar cuándo es el fin de semana y podemos descansar." - "Nos ayuda a saber cuándo vamos a jugar con nuestros amigos." <ul style="list-style-type: none"> • Metacognición <p>Responden las preguntas de metacognición utilizando la "Caja preguntona". (Anexo 10)</p> <p><i>Escuchan: "Bien queridas estudiantes, ahora que ya hemos llegado al final de la clase, les realizaré algunas preguntas para saber cómo se sienten con lo que han aprendido el día de hoy y qué hicieron para aprenderlo".</i></p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendiste el día de hoy? - ¿Qué es lo que más te gustó de esta clase? - ¿Hubo algunas actividades que te resultaron difíciles o fáciles? ¿Cuáles? - ¿Por qué será importante lo aprendido el día de hoy? <ul style="list-style-type: none"> • Actividad de extensión 	<p>Anexo 9: "Caja preguntona"</p> <p>Anexo 10:</p>

Escuchan la explicación de la transferencia para entregarla resuelta la siguiente clase.

Escuchan: “¡El día de hoy hemos conocido sobre los días de la semana y cuál es su orden! Ahora, vamos a aplicar lo aprendido en clase en la siguiente actividad.”



Ficha
aplicativa
para casa

IV. ESTRATEGIAS DE RETROALIMENTACIÓN (Rebeca Anijovich, Daniel Wilson y otros)

AUTOR(A)	BREVE EXPLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS A UTILIZAR
Rebeca Anijovich	<p>Ofrecer sugerencias a los estudiantes: Durante toda la sesión, la docente se moviliza por cada grupo para monitorear los avances estudiantiles, y cuando vea dificultad de algún estudiante pueda brindar recomendaciones para contribuir a la consolidación de aprendizajes, logrando así que el grupo de estudiantes se superen a sí mismo, con indicaciones brindadas.</p> <p>Ejemplo: Cuando los estudiantes están realizando el trabajo grupal se brindan recomendaciones como: Les sugiero que tengan en cuenta la cantidad de ventanas que tiene su piso para construir su edificio. Les sugiero solo dibujar lo que nos dice la carta, porque les permitirá desarrollar el juego con mayor facilidad.</p>

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS			CALIFICACIÓN
	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS	NIVEL DE LOGRO
Escala de estimación	<p>Expresa con material concreto su comprensión sobre los días de la semana como una de las medidas temporales; además, su comprensión sobre las nociones temporales de los días manera cualitativa con representaciones concretas.</p>	<p>Organización de los días de la semana, a través del juego “Constructores de la semana”.</p>	<p>Diseña el piso de la semana siguiendo las indicaciones.</p> <p>Expresa de forma oral cuáles son los días de la semana y su orden.</p> <p>Emplea la estrategia del conteo de ventanas, para ordenar los pisos del edificio.</p> <p>Explica la importancia de las nociones temporales.</p>	<p>A: 10 - 12</p> <p>B: 5 - 9</p> <p>C: 0 - 4</p>

VI. REFERENCIAS

<p>Del Docente:</p>	<p>Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</p> <p>Ministerio de Educación. (2017). Programa curricular de Educación Básica. [Archivo PDF]. http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf</p> <p>Universidad de la Punta. (s/f). Los días de la semana. Matemática NEE PRIMARIA. http://contenidosdigitales.ulp.edu.ar/exe/matematica_NEE_primaria/dias_de_la_semana.html</p> <p>Aprende en casa SEP. (1 de junio de 2022) 1º de Primaria - Matemática - Días de semana. https://www.youtube.com/watch?v=nxESI76doJs</p>
<p>Del Estudiante:</p>	<p>Aprende en casa SEP. (1 de junio de 2022) 1º de Primaria - Matemática - Días de semana. https://www.youtube.com/watch?v=nxESI76doJs</p> <p>Mundo Primaria. (s/f). Los días de la semana. https://www.mundoprimary.com/recursos-matematicas/los-dias-de-la-semana#google_vignette</p> <p>Wordwall. (s/f). Matemática días de la semana. https://wordwall.net/es-cl/community/matem%C3%A1tica-d%C3%ADas-de-la-semana</p>

Anexo 10: Diarios de campo

FASES DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS	
	Narrativa
	Estética
	Mecánica
	Reglamento
	Flow

DIARIO DE CAMPO N°1

I. DATOS GENERALES

- a) **Grado y sección:** 1ero de primaria
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 06 de setiembre
- d) **Propósito de aprendizaje:** “El día de hoy vamos a buscar objetos con la ayuda de las nociones espaciales”
- e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) **Docente observadora:** Alondra Alessandra López Romero

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se contó la historia “La tripulación de Jack y los piratas de Agua Dulce”, mediante una dramatización, donde la docente utilizó un vestuario. - Se hicieron preguntas sobre la historia escuchada y las niñas pudieron comprender la situación problemática. - Las preguntas que realizó la docente permitieron que las estudiantes comprendieran el reto planteado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Por momentos no se captó la atención de todas las estudiantes, ya que el parlante de la computadora se malogró y se tuvo que detener la narración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a revisar antes todos los recursos que se vayan a utilizar en la sesión, para descartar algún imprevisto.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente mostró carteles que invitaban a la búsqueda de los tesoros perdidos, generando emoción en las estudiantes. - Se mostraron las pistas en forma de pergamino que se tendrán que buscar en la pizarra y las estudiantes los observaron con atención. - Se introdujo el campo temático que se abordó en la sesión, con apoyo de diapositivas. - La docente realizó un pequeño concurso de ubicar tesoros, usando un PPT interactivo y las nociones espaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las actividades hicieron que las estudiantes se emocionaran y se debían hacer pausas para regresar a la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a incluir canciones y dinámicas para optimizar la vuelta a la calma de las estudiantes.

MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mencionó el propósito del juego educativo y se escribió en el cartel. Además, las estudiantes lo recordaron durante la explicación. - La docente usó un lenguaje sencillo para explicar el procedimiento del juego "El tesoro de los piratas de Agua Dulce" - Se mencionaron los lugares del colegio dónde estaban las posibles pistas y el orden en el que tuvieron que buscar. Al respecto, las estudiantes escucharon con atención. - Luego de que conocieran los lugares del colegio por recorrer, se cantó la canción "ECO ECO" para traerlas a la calma. 	<ul style="list-style-type: none"> - La letra del propósito debió ser más grande para que todas las estudiantes puedan verlo y recordarlo durante todo el juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a revisar todos los materiales que se utilizarán para asegurar su funcionamiento y cumplir con su propósito.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó las reglas del juego con el apoyo de un papelote, para que las estudiantes pudieran leerlas. - Se realizó una breve ronda de preguntas sobre las reglas (criterios de evaluación) y las estudiantes participaron activamente. - La profesora ejemplificó la búsqueda de un pergamino dentro del salón, y se evidenció que estudiantes comprendieron la dinámica del juego. - La docente recordó los acuerdos de convivencia y las actitudes que deben realizar al salir del aula. 	<ul style="list-style-type: none"> - El papelote que tenía escrito la mecánica, causo ruido visual en la pizarra, porque no se organizaron bien los elementos pegados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a buscar otras opciones de presentación para dar a conocer el reglamento y no generar ruido visual innecesario.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se entregó el primer pergamino a una participante de la mesa 1. Ella inició la búsqueda y las otras estudiantes mostraron ilusión. - La docente y las estudiantes se dirigieron al patio trasero para comenzar la búsqueda. Las estudiantes se emocionaron y estuvieron atentas a los pergaminos. - La docente brindó retroalimentación constante durante todo el juego y de manera inmediata, durante el desenvolvimiento de cada estudiante. - Cada equipo encontró los tesoros de los piratas y lo repartieron con mucha ilusión. - Regresaron al aula y la docente realizó preguntas reflexivas sobre el juego educativo. Las niñas respondieron, haciendo uso de las expresiones espaciales y ejemplos de su experiencia. - Las estudiantes lograron reflexionar sobre su desenvolvimiento y comentaron que les agradó la experiencia del juego. Además, piden que se repita. 	<ul style="list-style-type: none"> - Durante el recorrido, las estudiantes no autorregulaban su emoción por encontrar los objetos perdidos e interferían cuando era el turno de otra compañera. - En el traslado de un lugar a otro, las niñas corrían y no se lograba mantener un orden estable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a fortalecer el cumplimiento de los acuerdos de convivencia de las estudiantes y momentos de reflexión sobre su comportamiento.

DIARIO DE CAMPO N°2

I. DATOS GENERALES

- a) **Grado y sección:** 1er grado
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 4 de octubre de 2024

d) **Propósito de aprendizaje:** “El día de hoy vamos a identificar posiciones de objetos usando la derecha e izquierda.”

e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado

f) **Docente observadora:** Katherine Sheyla Morales Herrera

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente narró la historia de “Ethel”, para ello, se proyectó un PPT con imágenes y pequeños textos, los cuales fueron llamativos para las estudiantes. - Se realizó preguntas relacionadas a la historia de Ethel para asegurar que las estudiantes lograron entender la situación, lo cual fue satisfactorio, pues las estudiantes respondieron de manera correcta. - La docente realizó preguntas orientadas para que las estudiantes puedan relacionar la historia de Ethel con sus saberes previos, con los cuales se pudo evidenciar que las estudiantes si relacionaron la historia con sus saberes previos, pues cabe recalcar que la institución realizó una visita de estudio al parque de las leyendas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proponer soluciones mediante sus participaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Brindar comentarios que refuercen las ideas que plantean las estudiantes, para profundizar el tema.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presentó las cartillas del bingo y explicó lo que contiene utilizando las fichas físicas. Ante ello, las estudiantes se mostraron motivadas por ayudar a la veterinaria Ethel. - Antes de iniciar con el juego, la docente explicó las nociones de derecha e izquierda, junto con una actividad para reforzar lo aprendido, donde las estudiantes tenían que estar de pie y levantar la mano que se indique. Se pudo evidenciar que la mayoría de las estudiantes aún tienen dificultad para diferenciar su derecha e izquierda. - La docente empleó apoyo visual (imágenes) para explicar el tema, lo cual fue de positivo, pues las estudiantes estuvieron atentas a la explicación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se mencionaron al inicio de la clase - No se leyó la ficha informativa por el tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> - Repasar la sesión y sus fases, para generar una experiencia significativa de manera ordenada. - Estar atenta a los tiempos establecidos para cada fase, a fin de profundizar en cada fase de manera pertinente.

MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó el propósito del juego, lo cual fue positivo, ya que las estudiantes entendieron la importancia del juego. - Se explicó el proceso del juego, usando una diapositiva en Canva; asimismo, se realizaron preguntas para asegurar que las estudiantes hayan comprendido lo que tienen que realizar. - Al principio, algunas estudiantes no entendieron el juego; sin embargo, la docente volvió a explicar de manera más clara y resolvió las dudas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Explicar con mayor claridad el procedimiento del juego y asegurarse de que todas puedan comprender lo mencionado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usar palabras simples al momento de explicar el procedimiento.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó los criterios de evaluación a las estudiantes, cabe recalcar que estos se presentaron con ayuda de un ppt y con un lenguaje sencillo para ellas. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se comprobó si comprendió o no el juego, porque no hubo ninguna intervención 	<ul style="list-style-type: none"> - Priorizar al menos a una integrante por grupo para que pueda comunicar lo mencionado.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente inició el juego y enfatizó el uso de las palabras "derecha e izquierda". - La docente realizó preguntas sobre los animales peruanos que se van proyectando en la tv, a fin de recordar las clases anteriores. Se observó que las estudiantes mostraron entusiasmas, ya que conocían dichos animales. - Participaron determinando en qué lugar mira el animal, de manera grupal y se aclaró la intervención con ayuda de imágenes en la pizarra. - Se proyectaron imágenes reales de animales, lo cual llamó la atención de las estudiantes. - La docente realizó preguntas de reflexión usando un PPT interactivo, sobre los conocimientos adquiridos por las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Capturar la atención de todas las niñas al momento de mencionar un dato importante 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una estrategia corta para captar la atención de las estudiantes en el proceso de cierre, que es el más importante para consolidar y reflexionar sobre el tema.

DIARIO DE CAMPO N°3

I. DATOS GENERALES:

- a) **Grado y sección:** 1er grado
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 20 de setiembre
- d) **Propósito de aprendizaje:** "El día de hoy aprenderemos a medir objetos usando partes de nuestro cuerpo"

e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocío Magallanes Hurtado

f) **Docente observadora:** Alondra Alessandra López Romero

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La historia "El Agente P y la llave perdida" fue narrada por un video y capturó la atención de las estudiantes. - La historia fue presentada con un video, lo que generó gran entusiasmo y mantuvo el interés durante toda la actividad. - El planteamiento de preguntas orientadoras ayudó a comprender totalmente la historia que se estaba presentando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se debe utilizar una estrategia de participación, asegurando que todas las estudiantes tengan la oportunidad de expresar sus ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar estrategias como la asignación de turnos o el uso de tarjetas para garantizar que todas las estudiantes participen al menos una vez durante la actividad de preguntas sobre la narrativa.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentó los materiales utilizando diapositivas, fichas de registro y sobres que contenían las imágenes de los objetos que tenían que medir. De esa manera, se generó curiosidad y motivación para cumplir con el reto planteado. - Explicó de forma dinámica el campo temático sobre las medidas arbitrarias. - Utilizó la escoba, la cartuchera y el libro, para explicar detalladamente los objetos que medirán. - Presentó atractivamente una oración, utilizada durante toda la actividad, para comprensión de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes se emocionaron al saber que el agente P, les obsequiaría algo. Por tanto, el ambiente se tornó ruidoso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar dinámicas rompehielos para volver a la calma a las estudiantes.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se realizó una simulación, que ayudó a comprender el propósito del juego educativo. De esa manera, las estudiantes reconocieron la importancia de utilizar su cuerpo para medir los objetos. - El lenguaje cotidiano, utilizado durante la explicación del juego, facilitó la comprensión del procedimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Escribir el propósito del juego en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar un material visible que permita mostrar el propósito del juego durante toda la sesión de aprendizaje, a fin de que las estudiantes recuerden lo que deben de lograr.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mencionaron las reglas del juego y se recordó el procedimiento, con el fin de facilitar la comprensión de los criterios de evaluación. - La docente explicó que es importante considerar las reglas para lograr con éxito la ejecución del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar preguntas de comprensión con relación a los criterios de evaluación. Dado que, dos equipos no lograron comprender totalmente lo mencionado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar la participación de las estudiantes por equipo para saber si los criterios fueron comprendidos totalmente por todo el equipo.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente recordó los criterios de evaluación durante toda la ejecución del juego. - Durante el juego, se recordó mantener el respeto y comunicación asertiva. - Se promovió la colaboración al asignar roles específicos dentro de los equipos, lo que permitió que cada estudiante sea autónoma de sus propios aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer tiempos limitados para cada tarea, para mantener la concentración de los estudiantes durante toda la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer un límite de tiempo claro para cada acción.

- | | | | |
|--|--|--|--|
| | - La docente aperturó un espacio de reflexión , usando preguntas sobre cómo utilizarían lo aprendido en su vida diaria. | | |
|--|--|--|--|

DIARIO DE CAMPO N°4

I. DATOS GENERALES

- a) **Grado y sección:** 1er grado
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 23 de septiembre de 2024
- d) **Propósito de aprendizaje:** “El día de hoy aprenderemos a comparar longitudes, utilizando expresiones como “más largo que” o “más corto que”.
- e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) **Docente observadora:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA	LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA	
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Narró la situación “La expedición de Dora” con la plataforma virtual CANVA, considerando imágenes y textos cortos. - Realizó las preguntas de saberes previos y las estudiantes respondieron voluntariamente. - Presenta el inicio del juego como si fuera un reto que las estudiantes deben cumplir, mostrando entusiasmo para empezar a aprender jugando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionar a las estudiantes que empezó el momento de “Narrativa”, para que puedan diferenciar y conocer qué actividad se realiza en cada momento de la sesión (procesos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar material concreto para acompañar la mención del momento de “Narrativa”, para que las estudiantes puedan identificar con mayor claridad la actividad que será realizada.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostró el tablero, las cartas, los dados y las gemas a todas las estudiantes, ya que se desplazó por toda el aula. Las estudiantes se mostraron atentas a la explicación sobre la utilidad de cada material. - Utilizó un tajador y un cuaderno para explicar el concepto e información relevante, motivando la participación de las estudiantes para determinar qué objeto “más largo que” o “más corto que”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elegir a algunas estudiantes para que puedan manipular el material concreto que se usará en el juego y puedan brindar sus ideas u opiniones sobre su utilidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica la manipulación de material, para que las estudiantes puedan realizar las preguntas o inquietudes que tal vez no son consideradas en la explicación. Ello, lograría que las estudiantes puedan ser parte de su propio aprendizaje.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicó el desarrollo del juego y su finalidad, con ayuda visual (presentación en Canva). - Hizo uso del material que se utilizará durante el juego en la explicación detallada, lo cual fue muy emocionante para las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Hace preguntas para asegurar que el procedimiento del juego se haya comprendido totalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear una estrategia de participación, como el “Cactus preguntón”, para que ese momento sea mucha más dinámico y no solo la docente participe.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben seguir, considerando la mecánica y los	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentaron los criterios de evaluación como reglas del juego, usando un vocabulario acorde a la edad. - Las estudiantes participaron leyendo las reglas del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una ejemplificación del juego, para garantizar que la explicación haya sido 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar una ejemplificación breve sobre lo más complejo del desarrollo del juego y tengan en cuenta los criterios de evaluación.

	materiales del juego.		comprendida por las estudiantes.	
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se entregan los materiales a los 5 equipos, teniendo como resultado entusiasmo y ganas de aprender. - La docente se desplazó por toda el aula para brindar retroalimentación basada en Rebeca Anijovich. - La profesora logró que las niñas comprendieran el propósito educativo del juego, debido a las preguntas de reflexivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Al ser su primera vez jugando de manera autónoma, algunas estudiantes presentaban frustración o no respetaban sus turnos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Considerar las características de las estudiantes de primer grado, incluyendo palabras o frases de motivación durante la ejecución del juego. Así pues, el ambiente será agradable y justo para todas.

DIARIO DE CAMPO N°5

I. DATOS GENERALES

- Grado y sección:** 1er grado
- Área:** Matemática
- Fecha:** 4 de octubre de 2024
- Propósito de aprendizaje:** "Hoy aprenderemos a identificar los lados y vértices de 6 figuras geométricas"
- Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- Docente observadora:** Massiel Milagros Gaspar Barnuevo

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza un ícono representativo para dar inicio a la primera fase "Narrativa", para que las estudiantes comprendan la acción que realizarán en cada momento. - Se presentaron diapositivas sobre la historia contextualizada "La gran misión del científico loco", que fue atractivo y captó la atención de las estudiantes. - Se solicitó la participación voluntaria para responder preguntas relacionadas a la historia. Las estudiantes demostraron su comprensión, respondiendo de manera correcta. - Se retroalimentó la participación de una estudiante, quien propuso una solución relacionada al campo temático. 	<ul style="list-style-type: none"> - Otorgar mayor tiempo para plantear soluciones frente a la problemática presentada en la situación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Después de realizar algunas preguntas de comprensión, hacer más preguntas retadoras para conocer sus propuestas de solución.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostró el ícono que representa la fase "Estética". - Se mencionó un concepto breve sobre el campo temático, utilizando la pizarra. - Se colocaron imágenes de las figuras geométricas para reconocer los lados y vértices de cada figura y se pide la participación de algunas estudiantes. - Las estudiantes interactuaron con el material (imágenes y plumones) y mostraron motivación por participar. - Se solicitó la participación de cada grupo para mencionar los lados y vértices de las 6 figuras geométricas presentadas en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se debe asegurar que todas las niñas hayan comprendido el concepto, utilizando una estrategia de participación, como "El cactus de la participación". 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la estrategia de participación, contextualizada a la temática de la sesión, para que todas las estudiantes puedan participar.

MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mostró el procedimiento del juego, utilizando unas diapositivas atractivas, lo cual facilitó el desarrollo del juego. - Se explicó de manera clara y precisa el procedimiento del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar el propósito del juego para cumplir con las condiciones de la fase "Mecánica". 	<ul style="list-style-type: none"> - Escribir el propósito de la sesión en la pizarra.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mencionó de manera general las acciones que no deben realizar. - Se realizaron preguntas para asegurar la comprensión de las reglas. - La docente uso un lenguaje claro para explicar el reglamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se propuso un espacio para mencionar los criterios, por el tiempo. - Se dificultó realizar la segunda parte, por el poco tiempo que quedaba para realizar la última fase. - No se logró mencionar las reglas del juego con claridad, ni se demostró la comprensión de estas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencionar las reglas del juego (criterios de evaluación), para que las estudiantes conozcan previamente lo que será evaluado durante y después del desarrollo del juego.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se brindó seguimiento a las estudiantes que lo necesitaron, mientras dibujaban sus robots geométricos. - Se recuerda que deben estar todas las figuras geométricas aprendidas el día de hoy, para cumplir con los criterios de evaluación. - Se evidenció participación de cada una, en sus respectivos equipos, para armar el mensaje oculto. - Se utilizó un "buzón de cartas" para colocar las tablets, junto con los mensajes. 	<ul style="list-style-type: none"> - No hubo tiempo para cerrar el momento de "Diseñar su robot". - No se realizaron todas las preguntas de reflexión, por el tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar las actividades con apoyo de un cronómetro y/o el reloj del salón, para organizar mejor el tiempo.

DIARIO DE CAMPO N°6

I. DATOS GENERALES:

- a) **Grado y sección:** 1er grado
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 11 de octubre de 2024
- d) **Propósito de aprendizaje:** "El día de hoy aprenderemos a clasificar los objetos de nuestro entorno, según su forma geométrica"
- e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) **Docente observadora:** Alondra Alessandra López Romero

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente narró la historia de la ecologista María, con ayuda de flashcards, logrando así una profunda comprensión de la historia. - La docente realizó preguntas de comprensión, donde las estudiantes lograron reconocer y comprender el reto del juego. - La historia fue contextualizada al juego y al entorno de las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Durante la presentación de la historia, se puede utilizar flashcards grandes que permitan que todas las niñas lo puedan visualizar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar flashcards más grande para generar mayor motivación en las niñas y así toda el aula pueda visualizarlo.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente mostró los materiales, tales como: la ficha de registro y las imágenes a clasificar de forma física; lo cual motivó a las estudiantes a comprender la importancia de registrar los objetos en su ficha. - La docente utilizó imágenes de las figuras geométricas y una ficha informativa para explicar el campo temático. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicar las imágenes visuales en un lugar adecuado para que todas las estudiantes lo puedan visualizar sin dificultad alguna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar el espacio previamente a la ejecución de la sesión para abordar con mayor precisión el campo temático que se trabajará.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente recordó el propósito del juego, permitiendo así, que las estudiantes comprendieran con éxito lo que deben lograr. - Se explicó el procedimiento del juego con un lenguaje sencillo y acorde a la edad. - Para mejorar la comprensión del procedimiento del juego, usó la ficha de registro y los objetos a clasificar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar el propósito del juego para cumplir con las condiciones de la fase "Mecánica". 	<ul style="list-style-type: none"> - Escribir el propósito de la sesión en la pizarra.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente utilizó un lenguaje pertinente para brindar los criterios de evaluación, logrando que las estudiantes comprendieran cómo serían evaluadas durante la ejecución del juego. - Se realizó la ejemplificación haciendo uso de todos los implementos del juego (ficha de registro e imágenes). - Además, se enfatizó en las reglas. De esa manera, las estudiantes lograron comprender cómo realizar con éxito la ejecución del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes se distrajerón fácilmente al observar los materiales (simulación de las playas), lo cual genera un ambiente ruidoso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar canciones o dinámicas rompehielos para volver a captar la atención de las estudiantes.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza la ejecución del juego paso por paso para que las estudiantes no se confundan al realizar las actividades. - La docente brinda acompañamiento constante por equipos, evidenciándose en el logro del propósito planteado. - La docente reforzó los conceptos claves y las reglas que se consideraron para la ejecución efectiva del juego. - Se brinda un espacio de reflexión grupal, donde se evidencia que las estudiantes comprendieron en su totalidad el tema abordado sobre las figuras geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Brindar tiempos cronometrados para la ejecución de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer límites de tiempo en las actividades para aperturar un espacio de reflexión con mayor participación de las niñas. - Mejorar la organización al clasificar los objetos según su forma geométrica.

DIARIO DE CAMPO N°7**I.DATOS GENERALES**

- a) **Grado y sección:** 1er grado
- b) **Área:** Matemática
- c) **Fecha:** 18 de octubre de 2024
- d) **Propósito de aprendizaje:** “Vamos a asociar los cuerpos geométricos con figuras que se encuentran a nuestro alrededor”
- e) **Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) **Docente observadora:** Katherine Sheyla Morales Herrera

II.DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente narró la historia contextualizada “Las compras geométricas”, para ello, se usó un PPT que mostraban imágenes de los personajes y la lista de compras de productos. - Se realizaron preguntas relacionadas a la historia contextualizada para asegurar la comprensión, las estudiantes respondieron correctamente todos los cuestionamientos. - La docente realizó preguntas orientadas para que las estudiantes pueden buscar soluciones o estrategias que le ayuden a resolver la problemática de la historia, asimismo, fue retroalimentando las repuestas de las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestionar la participación de las estudiantes, ya que muchas desean participar y se genera un desorden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a aplicar estrategias como “El cactus de la participación”, para gestionar la participación.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presentó los materiales del juego utilizando un chocolate, una torta de chocolate, una caja de leche, caja de panetón, una caja de anís, un sándwich, una caja de cereal, mantequilla, queso y mostró la ficha de registros. - Antes de iniciar con el juego, la docente explicó el tema con ayuda de una caja de zapatos y hoja de color en forma de triángulo y detalló la diferencia entre las figuras planas y tridimensionales, luego, contó los lados y vértices de cada figura. - La docente presentó los cuerpos geométricos (prisma triangular, cubo y prisma rectangular) y cuenta los lados y vértices junto a las estudiantes, luego los escribe en la pizarra. - Se realizaron preguntas para reforzar los conceptos. Las respuestas fueron positivas, pues las estudiantes lograron relacionar objetos que observaban en el salón con los cuerpos geométricos antes mencionados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tener cuidado con la cantidad de materiales empleados, ya que pueden ser objetos distractores. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a analizar la funcionalidad de cada material de la clase para evitar una sobreestimulación.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó el propósito del juego, escribiendo en el panel “Propósito de la clase”. - Se explicó el proceso del juego, donde se utilizó un ppt para proyectar el procedimiento y se realizaron preguntas para asegurar la comprensión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tener cuidado con la fuente que se usa en las letras, ya que algunas tenían formas raras y dificultada la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a revisar detalladamente las diapositivas de la sesión, para asegurar la legibilidad.

		<ul style="list-style-type: none"> - La docente entregó los materiales a cada grupo para que puedan explorarlos. 		
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó con lenguaje sencillo los criterios que debían cumplir las estudiantes para culminar con éxito el juego. Asimismo, estos criterios estuvieron proyectados para que los pudieran tener en cuenta al momento de realizar el juego. - La docente realizó un ejemplo del procedimiento correcto del juego. Se evidenció que las estudiantes pudieron entender mejor las reglas y el procedimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes se distrajeron levemente con los materiales y no lograron entender ciertas indicaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Antes de entregar los productos, establecer acuerdos específicos para el juego.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da inicio el juego y recuerda lo importante que es seguir las reglas. - Se retroalimenta a las estudiantes durante el juego. - La docente recuerda cuántos lados y vértices tienen los cuerpos geométricos. - Se recaló la estrategia de colocar en punto rojo en los vértices de las figuras, además de enumerar las caras. - La docente abrió un espacio de reflexión grupal para realizar preguntas. Ello, favoreció el intercambio de ideas entre ellas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se recomienda emplear estrategias para que las estudiantes vuelvan a la calma después del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Me comprometo a buscar y aplicar diferentes estrategias en el momento de flow, con el objetivo de que las estudiantes vuelvan a la calma e iniciar con el momento de reflexión.

DIARIO DE CAMPO N°8

I.DATOS GENERALES:

- a) Grado y sección: 1er grado
- b) Área: Matemática
- c) Fecha: 25 de octubre de 2024
- d) Propósito de aprendizaje: "Elaboramos figuras tridimensionales con material concreto".
- e) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) Docente observadora: Massiel Milagros Gaspar Barnuevo

II.DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se utilizó carteles que determina cada proceso de la metodología. - Se presentó la situación retadora "Las carpas geométricas", mediante una presentación en Canva. - Se realizaron preguntas de comprensión a las estudiantes que prestaban menos atención, asegurando que todas puedan comprender qué reto realizarán en la sesión. - Mencionó las palabras claves con mucho énfasis y de manera directa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear mayores recursos y estrategias didácticas, que permitan presentar de manera innovadora y creativa la situación retadora. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar material concreto para presentar las situaciones contextualizadas, para que las estudiantes se motiven y escuchen atentamente.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la	<ul style="list-style-type: none"> - Mostró las plastilinas, las cartas y los palitos de hisopo para elaborar las carpas geométricas, fue un momento muy emocionante para las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tener los materiales ordenados en la carpeta, para no generar confusión o 	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenar con anticipación la carpeta, teniendo solo materiales de la sesión

	comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - Brindó explicaciones claras sobre la utilidad de cada material durante el desarrollo del juego. - Explicó de manera dinámica el concepto de las figuras tridimensionales. - Se pidió la participación voluntaria de algunas estudiantes, para que explicaran y demostraran la comprensión del tema expuesto. 	desorden al presentar cada uno de ellos y sus respectivas funciones.	que se ejecutará. Ello será de gran ayuda para presentarlos ordenadamente.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se desarrolló una simulación del juego, involucrando la participación de algunas estudiantes. - Se realizó una dinámica de "Repite después de mí" para explicar el procedimiento del juego. 	- Se recomienda usar diferentes dinámicas en esta fase, para evitar la repetición de estrategias.	- Me comprometo a buscar más estrategias que puedan ser aplicadas en el aula.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Solo se mencionó con énfasis un criterio, ya que, por el tiempo, no se pudo explicar más. - Se explicó en cada mesa las reglas del juego, debido al poco tiempo. 	- No se mencionó en su totalidad los criterios de evaluación.	- Tener apoyo visual (presentación en Canva) para mencionar las reglas del juego, es decir, los criterios de evaluación. Para que las estudiantes comprendan el nivel de logro que deben alcanzar.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Las estudiantes no presentaron ninguna dificultad en elaborar su figura tridimensional, ya que fue explicado pertinentemente por la docente. - Se realizan las preguntas reflexivas por grupo, cada mesa dialogaba y llegaban a un acuerdo para brindar su opinión. 	- No se pudo gestionar prudentemente el tiempo, ya que el proceso de "Estética" se alargó, con la finalidad de asegurar que todas las niñas hayan comprendido el concepto matemático.	- Brindar ejemplificaciones más vivenciales, para que las estudiantes logren observar y prestar la debida atención durante la explicación del contenido temático.

DIARIO DE CAMPO N°9**I.DATOS GENERALES:**

- Grado y sección:** 1er grado
- Área:** Matemática
- Fecha:** 11 de octubre de 2024
- Propósito de aprendizaje:** "El día de hoy aprenderemos sobre los días de la semana, utilizando material concreto"
- Docente ejecutora ABJ:** Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- Docente observadora: Alondra Alessandra López Romero

II.DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA	LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
---------------------	--------	----------------------	--------------------

NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente utilizó diapositivas y una flashcards para narrar la historia contextualizada "Señores de la Semana", cautivando la atención de las estudiantes. La historia generó curiosidad y les permitió conectar el aprendizaje con el juego realizado. - Durante la narración, la docente formuló preguntas, que ayudaron a las estudiantes a comprender mejor el problema y reflexionaron sobre la secuencia de los días de la semana. 	- Fomentar una participación equitativa mediante turnos o haciendo uso de una estrategia de participación.	- Utilizar estrategias de participación al formular preguntas. De esa manera, todas las estudiantes participan de manera equitativa.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presentó los materiales utilizando diapositivas y de manera concreta, como las cartas con las características de cada día de la semana y las cajas para construir el edificio, esto motivó a las estudiantes. - Explicó detalladamente la secuencia de los días de la semana utilizando una canción, facilitando así la comprensión del campo temático. 	- Durante la exposición del campo temático, sería de utilidad colocar la secuencia de los días de la semana en la pizarra, para una mejor visualización y comprensión del tema.	- Utilizar la pizarra o diapositivas en las que las estudiantes puedan visualizar el campo temático abordado.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó claramente el procedimiento del juego, utilizando ejemplos sencillos y claros. - Con ayuda de preguntas, la docente aclara las dudas e inquietudes de las estudiantes, logrando así la comprensión total del procedimiento a realizar en el juego. - La docente utiliza la pizarra para explicar los dos momentos del juego. 	- Se recomienda colocar visualmente el propósito del juego en la pizarra para que las estudiantes lo tengan presente durante toda la sesión.	- Utilizar diapositivas o la pizarra para mencionar el propósito del juego. De esa manera, las estudiantes comprenderán el objetivo de las actividades.
REGLAMEN TO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó detalladamente las reglas del juego antes de empezar la actividad. Esto ayudó a que las estudiantes comprendieran qué se esperaba de ellas durante la actividad. - La docente utilizó los materiales y el procedimiento del juego para ejemplificar claramente cómo se debía llevar a cabo la actividad. - La ejemplificación facilitó la comprensión de las estudiantes, lo que se reflejó en la participación. 	- Se recomienda incorporar durante la clase, recordatorios visuales sobre las reglas.	- Las reglas del juego se podrían colocar en un lado de la pizarra, a fin de que las estudiantes las puedan visualizar y recordar durante toda la ejecución del juego.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente establece tiempos para el diseño del piso que le tocó a cada estudiante. - La docente brinda roles a las estudiantes para una ejecución efectiva al construir los edificios. - Las estudiantes consideraron las reglas del juego que recordaba la docente, para diseñar y construir sus edificios. - Ofrece comentarios positivos para alentar y motivar a las estudiantes en el logro de las actividades planteadas. - La docente brinda retroalimentación personal y por equipos para asegurar el logro de los aprendizajes. - Durante el espacio de reflexión, las estudiantes responden acertadamente a las preguntas realizadas por la docente. 	- Considerar la estabilidad del edificio cuando las estudiantes lo construyan. Dado que, les podía generar frustración cuando se caía el edificio de 7 pisos.	- Utilizar material más estable para la construcción del edificio.

DIARIO DE CAMPO N°10**I. DATOS GENERALES**

- a) Grado y sección: 1er grado
- a) Área: Matemática
- b) Fecha: 06 de noviembre
- c) Propósito de aprendizaje: "El día de hoy vamos a identificar las nociones temporales de los días de la semana".
- d) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
 - a) Docente observadora: Sheyla Morales Herrera

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente contó la historia "El granjero Paulo", mediante el mandil cuenta cuentos y las estudiantes escucharon atentas. - Se realizaron preguntas sobre la historia, que aseguró su comprensión, ya que las estudiantes respondieron de forma correcta. - Las preguntas que realizó la docente permitieron que las estudiantes brindaran una posible solución al problema. 	- Los personajes del mandil eran pequeños y no todas las estudiantes lograron ver la representación completa.	- Me comprometo a prever con anterioridad la funcionalidad de todos los materiales.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente mostró los rompecabezas que cada equipo tenía que armar para cumplir con la misión del granjero y los carteles de cada stand de animal, las niñas muestran mucha curiosidad. - Se mostró la ficha de registro en la que debían graficar y ubicar las nociones temporales, las estudiantes mostraron emoción por completarla. - Se compartió la información del campo temático, usando una línea del tiempo en la pizarra, con imágenes de referencia. - La docente realizó una explicación con un lenguaje sencillo y las estudiantes comprendieron las nociones que usaron durante el juego. 	- Durante la muestra de materiales, las estudiantes no entendieron el uso de lo rompecabezas y se generó una confusión.	- Me comprometo a brindar una corta explicación del uso de cada material, para que las estudiantes no tengan dudas.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Se mencionó el propósito del juego educativo para asegurar que las estudiantes lo recuerden. - La docente explicó el procedimiento del juego con apoyo de un ppt interactivo. - Se realizó una ejemplificación del juego con ayuda de imágenes y la ficha de registro. escribió en el cartel. - Se canta la canción "Oalele" para traerlas a la calma, para atraer su atención. 	- La docente sólo mencionó el propósito de la sesión, más no realizó una explicación detallada.	- Me comprometo a poner más atención a la hora de ejecutar la sesión y usar los materiales previstos.

REGLAMEN TO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó brevemente las reglas del juego y los mostró en una diapositiva para que las estudiantes pudieran leerlas. - Se realizó una breve ronda de preguntas sobre las reglas (criterios de evaluación) y las estudiantes dieron a conocer sus dudas. - La docente recordó los acuerdos de convivencia, sobre todo el trabajo en equipo que deben realizar. 	- Por la emoción, algunas estudiantes no escucharon todas las reglas y tenían dudas.	- Me comprometo a realizar alguna pausa activa o pequeña dinámica para lograr tener la atención de todas las estudiantes durante esta fase.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente se acercó a cada mesa para poder designar el animal que se deberá registrar. - Se repartió las 3 rompecabezas por mesa y se mencionó el rol de cada estudiante durante el juego. Ellas se mostraron felices por la responsabilidad que asumirán. - La docente brindó retroalimentación constante y se acerca a las mesas para realizar preguntas como “¿Qué sucederá hoy?, ¿Qué sucedió ayer?, ¿Qué sucederá mañana?”. - A partir de las dudas de las estudiantes, la docente explicó lo que sucede en cada imagen para asegurar su comprensión. - Se realizaron preguntas reflexivas sobre el juego educativo. Las niñas respondieron haciendo uso de las expresiones temporales y colocando ejemplos. - Las estudiantes logran reflexionar sobre su desenvolvimiento y comentan que les gustó la aprender jugando. 	- Durante la ejecución del juego las estudiantes presentaban confusión al momento de movilizarse de un stand al otro.	- Me comprometo a brindar todas las indicaciones claras antes de iniciar el juego, para evitar confusiones en el desarrollo.

DIARIO DE CAMPO N°11

I. DATOS GENERALES

- a) Grado y sección: 1er grado
- b) Área: Matemática
- c) Fecha: 13 de noviembre de 2024
- d) Propósito de aprendizaje: “Hoy identificaremos el eje simétrico de las figuras, utilizando el plano cuadriculado”
- e) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) Docente observadora: Katherine Sheyla Morales Herrera

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA	LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
---------------------	--------	----------------------	--------------------

NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza una pregunta, con la intención que las estudiantes recuerden el proceso que se realiza en estas clases del ABJ. Las estudiantes motivadas, respondieron: Miss nos va a contar una historia. - Se narró la historia contextualizada "El misterio del templo geométrico" mediante un Canva, donde el personaje principal fue la arqueóloga peruana Ruth Shady, quien tuvo un problema y necesitó la ayuda de las estudiantes para resolverlo. - En la historia se menciona el colegio de las estudiantes, lo que las motivó a iniciar el reto de manera activa. - La docente realizó preguntas de comprensión, para asegurarse que todas las estudiantes hayan entendido. - Se hace uso de una herramienta digital (tv) para narrar la historia. Se evidencia que las imágenes usadas son animadas, lo cual llamó a atención de las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de materiales concretos. - La docente entrega la ficha de la situación significativa el final de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si bien es cierto, usar herramientas digitales es bueno, se compromete a usar materiales concretos.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente usó la pandereta cuando las estudiantes están distraídas. - La docente explicó el tema de manera sencilla y con ayuda de un plano cuadrículado que dibujó en la pizarra. - Se presentó las fichas de registro y la regla de forma física y digital mediante diapositivas - Mostró la primera ficha y explicó que debían dibujar el eje simétrico de las 4 imágenes, asimismo, ejemplificó. - Explicó lo que deben de realizar en la segunda ficha y ejemplifica en la pizarra. 	<ul style="list-style-type: none"> - No se mostró el maletín. 	<ul style="list-style-type: none"> - Debe considerarse la relevancia de todos los materiales, ya que cada uno de ellos tiene un fin educativo. Por ello, se considerarán cada uno al desarrollar esta fase.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó que el juego tiene un propósito y lo escribió en el cartel: "Propósito de la clase". - Se mostró con ayuda de un ppt el procedimiento del juego y cómo se llevaba a cabo en dos momentos. - Ejemplificó el juego para las estudiantes puedan comprender mejor. - La docente realizó preguntas para asegurar que todas las estudiantes hayan entendido. 		

REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó que, para culminar con éxito el juego debían seguir algunos criterios, asimismo se aclaró que serían evaluadas con los mismos. 		
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da inicio al juego y recuerda que se llevará a cabo en 2 momentos. - Se menciona la importancia de tener en cuenta los criterios antes mencionados. - La docente se desplaza por los grupos para brindar retroalimentación sobre los trabajos. - Se realizaron preguntas de reflexión para recoger los nuevos saberes de las estudiantes - Se recuerdan los acuerdos de convivencia, ya que las estudiantes no respetan los turnos de participación. - Retroalimenta las respuestas de las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La primera ficha resultó fácil de resolver. Terminaron en pocos minutos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Diseñar fichas que impliquen un proceso cognitivo de mayor complejidad.

DIARIO DE CAMPO N°12

I. DATOS GENERALES

- a) Grado y sección: 1er grado
- b) Área: Matemática
- c) Fecha: 25 de noviembre de 2024
- d) Propósito de aprendizaje: "Vamos a trazar el recorrido en el plano cuadrículado"
- e) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocío Magallanes Hurtado
- f) Docente observadora: Katherine Sheyla Morales Herrera

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE

SECUENCIA DIDÁCTICA	LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
---------------------	--------	----------------------	--------------------

NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente narró la historia contextualizada de Neutrón, usando títeres con palitos. Cabe recalcar que la historia iba acorde con la temática de la unidad. - La docente recorre todo el salón, para que las estudiantes puedan observar los títeres. - Se evidencia que la docente cuenta la historia con énfasis para que captar la atención de las estudiantes. - Se realizaron preguntas para confirmar que las estudiantes hayan comprendido la historia 	<ul style="list-style-type: none"> - Las imágenes de los títeres son muy pequeñas, debido a ellos, la docente tuvo que pasar por lo grupos para que los puedan observar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar mejores materiales, teniendo en cuenta la comodidad de las estudiantes.
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presentó las fichas que se usarán para ayudar a Neutrón a encontrar su nave mediante diapositivas. asimismo, muestra las fichas aplicativas y describió su contenido. - Pidió la participación de los estudiantes para describir lo que observaban en la ficha que presentaba, para recoger sus saberes previos. - Explicó cómo se usa el plano cuadrículado y ejemplificó. - Además, explicó el campo temático y realizó preguntas para garantizar que hayan entendido el tema. - Dibujó en la pizarra un plano cuadrículado y creó un nuevo código con la participación de todos las estudiantes (Organizadas por grupos iban mencionando la dirección de las flechas y la cantidad). 		
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó que el juego tiene un propósito y lo escribió en el cartel designado. - Explicó el procedimiento del juego y mencionó que se llevará a cabo en dos momentos. El primer momento se realizará en el aula y luego en el patio (hace uso de la tv y ppt). 		

REGLAMEN TO	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente mencionó los criterios que debían tener en cuenta y explicó su importancia para culminar con éxito el reto. - Realiza preguntas de comprensión a cada grupo y retroalimenta sus respuestas. 		
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente inició el juego y recordó la importancia de seguir el procedimiento y tener en cuenta las reglas, ya que con ellas serían evaluadas. - Se desplazó por los grupos para asegurar que estén resolviendo de forma correcta las fichas. - Aclara algunos puntos importantes, a partir de su observación y vuelve a explicar con ayuda de su plano cuadrículado que dibujó en la pizarra. - Cuando las estudiantes terminaron, explicó que ahora tendrán que hacer su recorrido del plano cuadrículado, pero en el patio. - Se recordó los acuerdos de convivencia que deben de tener en cuenta fuera del salón. - La docente formó a las estudiantes en fila en frente del plano cuadrículado que se realizó con cinta y van pasando una por una. - Realizó preguntas de reflexión para recoger los nuevos aprendizajes de las estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - La docente no sigue el proceso de recorrido de algunas estudiantes debido a que tenía que controlar el orden. - Algunas estudiantes nos entendieron ya que no se ejemplificó ni aclaró en que posición deberían de tener la ficha. 	<ul style="list-style-type: none"> - Designar roles como: Ayudante o delegada para que puedan controlar el orden. - Explicar de manera detallada lo que deben de realizar las estudiantes fuera de aula.

DIARIO DE CAMPO N°13

I. DATOS GENERALES:

- a) Grado y sección: 1er grado
- b) Área: Matemática
- c) Fecha: 27 de noviembre de 2024
- d) Propósito de aprendizaje: "El día de hoy aprenderemos a clasificar los objetos de nuestro entorno, según su forma geométrica"
- e) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) Docente observadora: Alondra Alessandra López Romero

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente utiliza la canción “La oca” para captar la atención de las estudiantes y dar inicio a la historia. - Utiliza logos para identificar el proceso de la narrativa. De esa manera, las estudiantes comprendieron y lo mencionaron en voz alta, que se encontraban en la narrativa del juego. - La docente narró la historia “Las coordenadas en el ajedrez”, haciendo uso de diapositivas visuales, tablero de ajedrez y una pandereta, recorriendo el aula para narrar la historia de Lara. - Se realizaron preguntas de comprensión, durante y después de la narración, asegurando así el objetivo de la historia. 		
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presentó un tablero de ajedrez, fichas de ajedrez y las hojas de registro, colocándolas en la pizarra con su respectivo nombre - Además, pasó por cada equipo mostrando los materiales para que las estudiantes reconocieran e identificaran las características de cada pieza. - Utilizó onomatopeyas para reconocer algunos materiales del juego. - Empleó el tablero de ajedrez para abordar el campo temático, enfatizando en los conceptos claves tales como: coordenadas, filas y columnas. 		
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó, de manera detallada, el propósito del juego “Ubicamos las piezas de ajedrez” y el procedimiento a seguir, utilizando un lenguaje claro y sencillo. - Las estudiantes comprendieron rápidamente cómo se desarrollarían las actividades, mostrando seguridad al realizar preguntas precisas sobre los movimientos y roles de cada pieza del ajedrez. - La docente empleó preguntas guiadas para involucrar a las estudiantes activamente durante la explicación, generando un ambiente de participación constante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar un gráfico visual grande, dónde se pueda explicar lo que deben realizar en sus fichas de registro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar las fichas informativas con mayor visibilidad para que las estudiantes reconozcan las partes de esta y cómo deben emplearlo en el juego.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben de seguir,	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicó utilizando un lenguaje sencillo cada una de las reglas del juego, asegurándose de que las estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> - Colocar el reglamento en la pizarra para que las 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementar dinámicas como preguntas dirigidas para asegurar que todas

	considerando la mecánica y los materiales del juego.	<p>entendieran la importancia de seguir las para el éxito de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizó una ejemplificación visual en el tablero, mostrando paso a paso cómo ubicar una pieza de ajedrez en el plano cartesiano. 	estudiantes puedan consultar durante la actividad para reforzar su comprensión y autonomía.	las estudiantes se involucren en la comprensión del reglamento.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - La docente estableció roles entre las estudiantes para ubicar las piezas en el tablero. - Las estudiantes comprendieron la ejecución de las actividades, ya que la docente acompañó y retroalimentó constantemente de manera personalizada y grupal para asegurar la ejecución efectiva del juego. - La docente realizó pausas activas para captar la atención de las estudiantes y recordar los criterios de evaluación. - Se realizó la ejecución del juego paso a paso, demostrando así que las estudiantes están realizando con efectividad la ejecución del juego. - Se abrió un espacio de reflexión, demostrando que las estudiantes lograron con éxito el propósito del juego. 	- Colocar las coordenadas de manera visual en un ppt o la pizarra, en lugar de solo dictarlas.	- Realizar el dictado lentamente, de manera que se les brinde el tiempo suficiente para que ubiquen la coordenada y la dibujen donde corresponde.

DIARIO DE CAMPO N°14

I. DATOS GENERALES:

- a) Grado y sección: 1er grado
- b) Área: Matemática
- c) Fecha: 29 de noviembre de 2024
- d) Propósito de aprendizaje: "Hoy vamos a formar figuras con las coordenadas en el plano cartesiano".
- e) Docente ejecutora ABJ: Xiomy Rocio Magallanes Hurtado
- f) Docente observadora: Alondra Alessandra López Romero

II. DESCRIPCIÓN DE LA CLASE:

SECUENCIA DIDÁCTICA		LOGROS	ASPECTOS POR MEJORAR	ACCIONES DE MEJORA
NARRATIVA	Contextualiza el juego para las participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se utilizó la plataforma Canva, para presentar la situación de forma interactiva. - Al narrar la situación "Pablo Picasso", se enfatizó en los conceptos claves. 	- Se debe preguntar a las niñas como podemos ayudar al personaje para que	- Realizar la pregunta retadora para conocer sus opiniones o soluciones previas, antes de explicar el tema.

		<ul style="list-style-type: none"> - Realiza preguntas de comprensión para saber si las estudiantes comprendieron la situación. 	<p>puedan brindar soluciones.</p>	
ESTÉTICA	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentó las fichas aplicativas adaptadas a la temática y el propósito de la sesión. - Mostró las cartas en físico y en diapositivas, para que las estudiantes sientan motivación por jugar. - Utilizó un plano cartesiano en la pizarra para explicar los conceptos del tema. - Utilizó colores para el eje “x” y “y”, con el objetivo de que las estudiantes comprendan el uso del plano cartesiano. 	<ul style="list-style-type: none"> - Incluir mayor material para el tipo de juego, ya que debe resaltar su importancia durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar mayor material de juego, teniendo en cuenta las características y necesidades de las estudiantes.
MECÁNICA	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicó el juego de manera detallada utilizando sus materiales en concreto para mayor entendimiento de lo que se debe realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar preguntas de comprensión sobre los dos momentos en los que deben pasar para lograr el propósito del juego, teniendo como resultado la fluidez del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar nuevas estrategias de participación que estén diseñadas creativamente, considerando la contextualización del juego, para motivar a las estudiantes.
REGLAMENTO	Especifica las reglas que deben seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicó los criterios, brindando ejemplos de cada uno, con ayuda de materiales concretos como cartas. - Mencionó en orden y con claridad las reglas del juego, utilizando de apoyo las diapositivas de Canva. 	<ul style="list-style-type: none"> - Considerar material innovador para acompañar la explicación de las reglas, que es un proceso fundamental para el desarrollo de la evidencia de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar material contextualizado del juego, como: títeres, imágenes, paletas, etc. Ello permite que las estudiantes comprendan los criterios de evaluación de manera dinámica.
FLOW	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Se recuerda nuevamente los conceptos claves del campo temático que se está trabajando. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mayor tiempo para el espacio de reflexión, ya que solo se 	<ul style="list-style-type: none"> - Observar el reloj cada vez que empiece un proceso, para que la secuencialidad de la sesión no se vea

		<ul style="list-style-type: none">- Dibuja las figuras geométricas en la pizarra para explicar a las niñas que figuras han formado.- Acompañó a cada equipo para ayudar a comprender el uso del plano cartesiano.- Realiza preguntas de reflexión sobre el campo temático trabajado.	preguntaron a dos niñas.	afectada y se termine en el tiempo predeterminado.
--	--	--	--------------------------	--

Anexo 11: Guías de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°1

APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

I. Objetivo:

Recabar información sobre la aplicación de la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos en las sesiones de aprendizaje del área de Matemática.

II. Datos generales:

Docente ejecutor:	Xiomy Rocio Magallanes Hurtado	Duración de la observación:	90 min.
Docente observador:	Alondra Alessandra López Romero		
Título de la sesión:	"Ubicamos las piezas de ajedrez"		
Propósito de aprendizaje:	"El día de hoy vamos a ubicar coordenadas en el plano cartesiano"		

III. Evaluación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos:

N°	ITEMS			
SUBCATEGORÍA: Narrativa				
		SÍ	NO	
		OBSERVACIONES		
1	Explica la situación significativa de la sesión con recursos educativos.	X		La docente usó como apoyo visual diapositivas de Canva y el tablero de ajedrez para explicar la narrativa. Las estudiantes mostraron su comprensión.
2	Presenta la situación significativa, relacionando el campo temático y la realidad de las estudiantes.	X		La docente contextualizó la situación a la realidad de las estudiantes, ya que era una historia sobre una niña de 6 años.
3	Realiza preguntas para garantizar la comprensión de la situación significativa.	X		La docente realiza preguntas de comprensión sobre la narrativa y las estudiantes lograron responder e identificar la problemática
SUBCATEGORÍA: Estética				
		SÍ	NO	
		OBSERVACIONES		
4	Muestra los materiales que se usarán en el juego.	X		La docente utilizó diapositivas para mostrar las fichas de aplicación, además de los tableros y las fichas de ajedrez para acercarse y mostrarlo en cada equipo.
5	Menciona las características de los materiales y su utilidad en el juego.	X		La docente mencionó las características para diferenciar las piezas del ajedrez.
6	Explica el campo temático de la sesión.	X		La docente explicó el campo temático haciendo uso de los materiales presentados, enfatizando en los nuevos términos que se están abordando.
SUBCATEGORÍA: Mecánica				
		SÍ	NO	
		OBSERVACIONES		
7	Recuerda el propósito del juego con fines educativos.		X	No se mencionó el propósito en este proceso. Además, no fue visible para las niñas. Se recomienda colocarlo en la pizarra de forma escrita.
8	Comunica de manera clara y precisa el procedimiento del juego educativo.	X		Utilizó un lenguaje sencillo y apropiado a la edad de las estudiantes para explicar el procedimiento del juego. Además, enfatizó en los conceptos claves que se abordaron en el campo temático.
SUBCATEGORÍA: Reglamento				
		SÍ	NO	
		OBSERVACIONES		
9	Presenta de manera clara los criterios de evaluación como reglas del juego.	X		Mencionó los criterios con un lenguaje sencillo y comprensible para la edad de las estudiantes. Además, utiliza sus materiales y la ejemplificación del juego

				para detallar en qué momento deben cumplir con cada criterio mencionado.
10	Ejemplifica el juego educativo.	X		La docente usó material concreto (piezas, tablero y ficha) para ejemplificar cómo se realiza el juego. Las estudiantes escuchan con atención.
SUBCATEGORÍA: Flow		SÍ	NO	OBSERVACIONES
11	Recuerda los criterios de evaluación durante su participación en el juego.	X		La docente se acercó a cada equipo para recordar los criterios de evaluación y retroalimentar su desenvolvimiento.
12	Apertura un espacio reflexivo al finalizar el juego.	X		Para iniciar con el espacio reflexivo, la docente realizó la dinámica "Juego de la oca", para que las niñas guarden objetos distractores y vuelvan a la calma. Las niñas son conscientes de que sigue un espacio de preguntas y guardan sus cosas y se mantienen en orden para participar.
13	Realiza preguntas pertinentes para desarrollar el pensamiento reflexivo sobre el juego.	X		Las preguntas permitieron que las estudiantes reflexionen sobre su desenvolvimiento durante el juego y brinden ejemplos de su participación.

GUÍA DE OBSERVACIÓN N°2
APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

I. Objetivo:

Recabar información sobre la aplicación de la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos en las sesiones de aprendizaje del área de Matemática.

II. Datos generales:

Docente ejecutor:	Xiomy Rocio Magallanes Hurtado	Duración de la observación:	90 minutos
Docente observador:	Alondra Alessandra López Romero		
Título de la sesión:	Pintores cartesianos		
Propósito de aprendizaje:	Hoy vamos a formar figuras con las coordenadas en el plano cartesiano.		

III. Evaluación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos:

N°	ITEMS	SÍ	NO	OBSERVACIONES
SUBCATEGORÍA: Narrativa				
1	Explica la situación significativa de la sesión con recursos educativos.	X		La docente narró la historia de Pablo Picasso con diapositivas interactivas de Canva y un plano cartesiano. También, se empleó un adecuado volumen de voz. Los elementos usados llamaron la atención de las estudiantes y las motivó.
2	Presenta la situación significativa, relacionando el campo temático y la realidad de las estudiantes.	X		En la situación relacionó el uso de los planos cartesianos en su vida cotidiana. Asimismo, el reto fue propuesto por Pablo Picasso porque ellas conocen a este pintor famoso.
3	Realiza preguntas para garantizar la comprensión de la situación significativa.	X		Las preguntas planteadas por la docente se caracterizaron por ser de lenguaje sencillo, para que las estudiantes de primer grado puedan comprenderlas.
SUBCATEGORÍA: Estética				
4	Muestra los materiales que se usarán en el juego.	X		La docente mostró las fichas aplicativas y un plano cartesiano. Además, realizó

				preguntas sobre las características de los materiales.
5	Menciona las características de los materiales y su utilidad en el juego.	X		La docente explicó detalladamente lo que presentaba cada ficha aplicativa y las características del plano cartesiano.
6	Explica el campo temático de la sesión.	X		Mostró un plano cartesiano en la pizarra para explicar su uso. Realizó preguntas para asegurarse que todas las estudiantes lograron entender el tema.
SUBCATEGORÍA: Mecánica		SÍ	NO	OBSERVACIONES
7	Recuerda el propósito del juego con fines educativos.	x		Mencionó el propósito de aprendizaje, colocándolo en la pizarra.
8	Comunica de manera clara y precisa el procedimiento del juego educativo.	x		Mencionó el orden de las actividades a realizar durante el desarrollo del juego. Además, asegura que las estudiantes acogieron la información con preguntas.
SUBCATEGORÍA: Reglamento		SÍ	NO	OBSERVACIONES
9	Presenta de manera clara los criterios de evaluación como reglas del juego.	x		Presentó los criterios de evaluación considerando un vocabulario adecuado y expresándose de manera clara.
10	Ejemplifica el juego educativo.	x		Se usa la pizarra del aula e imágenes para ejemplificar el proceso de búsqueda de coordenadas durante el juego.
SUBCATEGORÍA: Flow		SÍ	NO	OBSERVACIONES
11	Recuerda los criterios de evaluación durante su participación en el juego.	x		La docente visitó cada mesa de trabajo para retroalimentar de forma constante, resolviendo dudas y recordando los criterios de evaluación.
12	Apertura un espacio reflexivo al finalizar el juego.	x		La docente realizó las preguntas reflexivas, utilizando de apoyo ppt's interactivos.
13	Realiza preguntas pertinentes para desarrollar el pensamiento reflexivo sobre el juego.	x		Las preguntas reflexivas fueron dirigidas a estudiantes que demostraron dificultades durante el proceso de enseñanza, garantizando así su aprendizaje logrado.

Anexo 12: Entrevista realizada a la docente tutora

INFORME - ENTREVISTA A LA DOCENTE TUTORA

I. **Objetivo:** Conocer la percepción y apreciación de la docente tutora sobre la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos, analizando sus resultados durante el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

II. Datos generales:

INVESTIGADOR	Alondra Alessandra López Romero	FECHA:	29 de noviembre de 2024
ENTREVISTADO	Docente tutora	HORA:	11:30 am.
DURACIÓN DE LA ENTREVISTA	26 minutos		

III. Evaluación de la metodología Aprendizaje Basado en Juegos:

SUBCATEGORIAS	INDICADOR	PREGUNTA	DIALOGO
Narrativa	Contextualiza el juego para las participantes.	1. ¿De qué manera influye la situación significativa en el campo temático que se aborda en la clase?	Tuvo bastante relación, o sea la situación significativa encaminaba hacia el tema a tratar, hacia el contenido. entonces, la profesora enfatizó en la palabra coordenadas y todas al unísono repitieron la palabra y eso se les va quedando en su engranaje mental. Eso estuvo muy bien. logran asegurar la comprensión.
		2. ¿Usted cree que las preguntas logran asegurar la comprensión de la situación significativa? ¿De qué manera? ¿Por qué?	Si, claro que sí, la profesora enfatizaba constantemente mediante las preguntas que sacaba de la situación significativa y las niñas iban respondiendo. Mediante las preguntas y respuestas la profesora iba reforzando y corregía según el campo temático que se estaba trabajando.
Estética	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	3. ¿De qué manera cada material contribuyó a la experiencia general del juego?	El material imantado me pareció muy didáctico porque las niñas lo vieron y la profesora lo tenía presentando y estaban ahí visualizando las coordenadas, es decir el eje vertical y horizontal, o sea tenían los ejes y los números. Eso hacía que las niñas visualicen en sí y lo puedan memorizar con mayor facilidad. Pero tengo una sugerencia. El material lo tenía en un momento dado y luego lo tenía que, a dar en un grupo, entonces recomiendo que se puede colocar en un papelote el tablero donde las niñas puedan visualizar siempre los ejes.
		4. ¿Cómo crees que la selección de materiales impactó la dinámica del juego y la participación de los jugadores?	Primero, se trabajó con material concreto y luego pasó a las hojas de aplicación, ya que primero las niñas aprenden de manera concreta y luego pasan a las fichas. Así como también, estableció roles para que participen las estudiantes. De sugerencia, brindar otros ejemplos, no únicamente encasillarlas en las piezas de ajedrez, sino que pueden utilizar otros iconos como mostritos, muñequitos, para suplir las piezas y darle otro contexto.
		5. ¿Qué relación existe entre el campo temático y los materiales propuestos?	Estaban enfocados en eso, estaba muy bien los materiales que se utilizaron porque había material para todos los equipos y fue muy enriquecedor porque todas pudieron observar el material ya que lo tenían en cada uno de sus equipos. Explicó correctamente el campo temático utilizando su tablero, además retroalimentó frente a una duda que tenía una de las estudiantes, corrigiendo y orientando su duda al campo temático que se estaba trabajando.

Mecánica	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	6. ¿Cómo se articuló el propósito educativo del juego a lo largo de la sesión? ¿Se comunicó claramente a los participantes?	Sí, desde el inicio de la clase, la profesora comunicó de manera clara el propósito de la sesión. Esto permitió que, durante toda la actividad, las niñas permanecieran enfocadas y orientadas hacia el logro de ese objetivo.
		7. ¿Cómo se presentó el procedimiento del juego a los participantes? ¿Fue claro y accesible para todos?	La profesora inició mostrando el material concreto, lo que facilitó la comprensión de las niñas. Luego, avanzó hacia la hoja de aplicación, respetando cada uno de los procesos establecidos. El procedimiento fue claro, lo que se evidenció en la constante participación y el entusiasmo de las estudiantes durante toda la sesión.
Reglamento	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	8. ¿Usted cree que las reglas tienen concordancia con los criterios de evaluación? ¿Por qué?	Si, porque la profesora puso el PPT con las reglas y lo mencionó. Además, hizo algunas preguntitas para ver si las niñas habían captado el mensaje de lo que estaba diciendo, es decir de las reglas.
		9. ¿De qué manera la ejemplificación del juego ayuda a clarificar los objetivos de aprendizaje y la aplicación de las reglas?	Mediante los ejemplos, las niñas van a contextualizar en otras actividades lo observado, para que cuando no esté la profesora, sean capaces de hacerlo por sí solas. Es decir, se hace transversal porque lo pueden observar en su vida práctica. Todo fue claro y entendible usando lenguaje sencillo para las niñas.
Flow	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	10. ¿Usted considera importante retroalimentar con base en los criterios de evaluación? ¿Por qué?	Yo creo que sí, porque la retroalimentación viene a ser un resumen de todo lo trabajado, para saber si las niñas han captado el mensaje, para ver si han hecho suyo el aprendizaje que se dio por medio de palabras.
		11. ¿Crees que las estudiantes lograron reflexionar sobre sus aprendizajes con relación al campo temático trabajado? ¿Por qué?	Si, mediante las preguntas de reflexión las estudiantes pudieron responder acertadamente lo que habían trabajado durante toda la sesión. La profesora iba revisando de sitio en sitio para ver si estaban trabajando bien. Es decir, brindaba sugerencias, es decir retroalimentaba de otra manera, utilizando preguntas críticas. Lo hacía de manera grupal y de manera individual.
		12. ¿Qué aprendizajes clave surgieron de la experiencia del juego que ayuda a las estudiantes a ser competentes en su día a día?	Por ejemplo, esta clase les puede ayudar a ubicarse en el espacio en el contexto donde se desenvuelvan, en su casa, en la escuela o en la calle. Pueden esquematizar la ubicación de sí misma o de diferentes objetos o lugares. Este aprendizaje que han tenido los estudiantes en la escuela lo trasladan en su casa, es decir, cuando quieren ubicar un juguete ellas tienen una visualización en las coordenadas, verticales y horizontales, tienen una mayor conciencia de la ubicación, ya que el plano las hace ubicarse en diferentes contextos. Sugerencia: Que se más visual, que dicte las coordenadas ya que algunas niñas necesitan observarlo, ponerlo en un ppt o en la pizarra para que las niñas puedan ubicarlo en el plano.

Los niños aprenden jugando, a veces ellos creen que están simplemente jugando, pero gracias a esta metodología tan interesante, las niñas logran aprender. También, comprender conceptos tan importantes como la localización.

OBSERVACIONES:

La dirección que tuvo la docente me gustó mucho. Cuando les decía a las estudiantes: "te sugiero hacer esto", las estudiantes hacen suya la sugerencia de la docente y de esa manera la estudiante se hace responsable de su aprendizaje y se vuelve autónoma.

Sugerencia positiva: Continuar haciendo pausas activas para que las niñas regresen nuevamente al tema, es decir se desvíen y regresen al tema y puedan canalizar su energía.

¿Usted cree que este proceso o metodología las ayude a poder lograr los aprendizajes matemáticos respecto a esta competencia?

Si por que están tratando el tema del desplazamiento las ayuda a ubicarse en diferentes contextos donde ellas se desenvuelven.

Anexo 13: V de Aiken

Inserte valores

min 0

máx. 3

k 3

V DE AIKEN - GUIÓN DE PREGUNTAS

		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	MEDIA	DESVIACIÓN STÁNDAR	V de Aiken	Interpretación V
item1	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item2	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	2	3	3	2,80	0,45	0,93	VÁLIDO
item3	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO

	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item4	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item5	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item6	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item7	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item8	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item9	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item10	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	0,87	VÁLIDO
	Claridad	3	1	3	3	3	2,60	0,89	0,87	VÁLIDO
item11	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	1	3	3	3	2,60	0,89	0,87	VÁLIDO

item12	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO

Inserte valores

min 0

máx. 3

k 3

V DE AIKEN - GUÍA DE OBSERVACIÓN

		Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	MEDIA	DESVIACIÓN STÁNDAR	V de Aiken	Interpretación V
item1	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	2	3	2,80	0,45	0,93	VÁLIDO
item2	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item3	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item4	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO

item5	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item6	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	2	3	2,80	0,45	0,93	VÁLIDO
item7	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item8	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	2	3	2,80	0,45	0,93	VÁLIDO
item9	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item10	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	2	3	2,80	0,45	0,93	VÁLIDO
item11	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item12	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO

	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
item13	Relevancia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Coherencia	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO
	Claridad	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VÁLIDO

Anexo 14: Matriz de Diario de Campo

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DATOS CODIFICADOS (HALLAZGOS DE LOS DIARIOS)	DATOS RECURRENTES	MARCO REFERENCIAL	CONCLUSIONES APROXIMATIVAS
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	Narrativa	<p>DEDC 1: Se contó la historia "La tripulación de Jack y los piratas de Agua Dulce", mediante una dramatización, donde la docente utilizó un vestuario. Las preguntas que realizó la docente permitieron que las estudiantes comprendieran el reto planteado.</p> <p>DEDC 2: La docente narró la historia de "Ethel", para ello, se proyectó un PPT con imágenes y pequeños textos, los cuales fueron llamativos para las estudiantes, asimismo se observó que los animales elegidos captaron la atención.</p> <p>DEDC 3: La historia "El Agente P y la llave perdida" fue narrada por un video y capturó la atención de las estudiantes. El planteamiento de preguntas orientadoras ayudó a comprender totalmente la historia que se estaba presentando.</p> <p>DEDC 4: Narró la situación "La expedición de Dora" con la plataforma virtual CANVA, considerando imágenes y textos cortos. Realizó las preguntas de saberes previos y las estudiantes respondieron voluntariamente.</p> <p>DEDC 5: Se presentaron diapositivas sobre la historia contextualizada "La gran misión del científico loco". Se solicitó la participación voluntaria para responder preguntas relacionadas a la historia. Las estudiantes demostraron su comprensión, respondiendo de manera correcta.</p> <p>DEDC 6: La docente narró la historia de la ecologista María, con ayuda de flashcards, logrando así una profunda comprensión de la historia. La docente</p>	<p>La docente contextualizó las historias para que el aprendizaje sea significativo, vinculando el entorno cotidiano de las estudiantes y el contenido a trabajar. (DEDC5, DEDC6, DEDC 9, DEDC 11, DEDC 12)</p> <p>La docente empleó recursos multimedia (plataforma Canva y videos), así como elementos visuales (flashcards, mandil cuentacuentos, títeres con palitos, pandereta y vestuario) para narrar la historia de manera atractiva y dinámica. De esa forma, se facilitó la comprensión y se mantuvo la atención completa de las estudiantes.</p>	<p>En la narrativa, se presenta una historia contextualizada, que considera las características e intereses, para incentivar la participación activa dentro del juego (Fundación Bosco Global, 2021).</p> <p>En la narrativa, al presentar la historia, se debe emplear recursos digitales y material concreto de forma atractiva e innovadora, para captar la atención (Álvarez y González, 2022).</p>	<p>En la subcategoría narrativa, se adaptó la historia a la cotidianidad de las estudiantes, para trabajar los contenidos de manera significativa. Se emplearon diversos materiales físicos (mandil cuenta cuentos, títeres con palitos, flashcards, tableros de ajedrez, pandereta y vestuario para la dramatización), además de recursos multimedia (diapositivas de Canva y videos) de manera dinámica. También, se realizaron preguntas orientadoras. Todo ello, contribuyó a que las estudiantes interiorizaran el enunciado del problema de forma, movimiento y localización. De acuerdo con la Fundación Bosco Global (2021), al contextualizar la historia con los intereses, se genera un impacto positivo desde el inicio del juego. Además, Álvarez y González (2022), afirma que, al emplear recursos y materiales innovadores, se capta la atención durante la narrativa, generando así un espacio interactivo. En la misma línea, Ortiz (2021), asegura que, al propiciar un espacio crítico-</p>

	<p>realizó preguntas de comprensión, donde las estudiantes lograron reconocer y comprender el reto del juego. La historia fue contextualizada al juego y al entorno de las estudiantes.</p> <p>DEDC 7: La docente narró la historia contextualizada "Las compras geométricas", para ello, se usó un PPT que mostraban imágenes de los personajes y la lista de compras de productos.</p> <p>La docente realizó preguntas orientadas para que las estudiantes pueden buscar soluciones o estrategias que le ayuden a resolver la problemática de la historia.</p> <p>DEDC 8: Se presentó la situación retadora "Las carpas geométricas", mediante una presentación en Canva.</p> <p>DEDC 9: La docente utilizó diapositivas y una flashcards para narrar la historia contextualizada "Señores de la Semana", cautivando la atención de las estudiantes. La historia generó curiosidad y les permitió conectar el aprendizaje con el juego realizado. Durante la narración, la docente formuló preguntas, que ayudaron a las estudiantes a comprender mejor el problema y reflexionaron sobre la secuencia de los días de la semana.</p> <p>DEDC 10: La docente contó la historia "El granjero Paulo", mediante el mandil cuenta cuentos y las estudiantes escucharon atentas. Se realizaron preguntas sobre la historia, que aseguró su comprensión, ya que las estudiantes respondieron de forma correcta.</p> <p>DEDC 11: Se narró la historia contextualizada "El misterio del templo geométrico" mediante un Canva, donde el personaje principal fue la arqueóloga peruana Ruth Shady, quien tuvo un problema y necesitó la ayuda de las estudiantes para resolverlo. La docente realizó preguntas de comprensión, para asegurarse que todas las estudiantes hayan entendido.</p> <p>DEDC 12: La docente narró la historia contextualizada de Neutrón, usando títeres con palitos. Cabe recalcar que la historia iba acorde con la temática de la unidad. Se realizaron preguntas para confirmar que las estudiantes hayan comprendido la historia.</p>	<p>La docente utilizó la estrategia de formular preguntas durante y después de narrar la historia, para fomentar una participación activa y crítica frente a la problemática, asegurando la comprensión del contenido.</p> <p>(DEDC 1, DEDC 3, DEDC 4, DEDC 5, DEDC 6, DEDC 7, DEDC 9, DEDC 10, DEDC 11, DEDC 12, DEDC 13)</p>	<p>En la narrativa, se propicia la participación crítica y reflexiva con relación a la historia. Dado que, se fomenta la autonomía para identificar la problemática y se propongan soluciones prácticas. De esa manera, se asegura la comprensión profunda del tema (Ortiz, 2021).</p>	<p>reflexivo, se logra identificar y analizar la problemática. Por ello, es sustancial que en la narrativa se contextualice la historia, se use material concreto o recursos digitales y se realicen preguntas, ya que garantiza la comprensión, atención sostenida y participación de las estudiantes.</p>
--	---	---	--	---

	<p>DEDC 13: La docente narró la historia “Las coordenadas en el ajedrez”, haciendo uso de diapositivas visuales, tablero de ajedrez y una pandereta, recorriendo el aula para narrar la historia de Lara. Se realizaron preguntas de comprensión, durante y después de la narración, asegurando así el objetivo de la historia.</p> <p>DEDC 14: Se utilizó la plataforma Canva, para presentar la situación de forma interactiva. Al narrar la situación “Pablo Picasso”, se enfatizó en los conceptos claves.</p>			
<p>Estética</p>	<p>DEDC 1: La docente mostró carteles que invitaban a la búsqueda de los tesoros perdidos, generando emoción en las estudiantes. Se introdujo el campo temático que se abordó en la sesión, con apoyo de diapositivas.</p> <p>DEDC 2: La docente presentó las cartillas del bingo y explicó lo que contiene utilizando las fichas físicas. Ante ello, las estudiantes se mostraron motivadas por ayudar a la veterinaria Ethel. Antes de iniciar con el juego, la docente explicó las nociones de derecha e izquierda, junto con una actividad para reforzar lo aprendido. La docente empleó apoyo visual (imágenes) para explicar el tema, lo cual fue de positivo, pues las estudiantes estuvieron atentas a la explicación.</p> <p>DEDC 3: Se presentó los materiales utilizando diapositivas, fichas de registro y sobres que contenían las imágenes de los objetos que tenían que medir. De esa manera, se generó curiosidad y motivación para cumplir con el reto planteado. Utilizó la escoba, la cartuchera y el libro, para explicar detalladamente los objetos que medirán. Explicó de forma dinámica el campo temático sobre las medidas arbitrarias.</p> <p>DEDC 4: Mostró el tablero, las cartas, los dados y las gemas a todas las estudiantes, ya que se desplazó por toda el aula. Las estudiantes se mostraron atentas a la explicación sobre la utilidad de cada material.</p> <p>Utilizó un tajador y un cuaderno para explicar el concepto e información relevante, motivando la participación de las estudiantes para determinar qué objeto “más largo que” o “más corto que”.</p>	<p>La docente mostró diversos materiales concretos (carteles, cartillas de bingo, imágenes geométricas, tesoros, productos del mercado, cuerpos geométricos tridimensionales, rompecabezas, planos cuadrículados, tableros y piezas de ajedrez), que se utilizaron para presentar los elementos del juego.</p> <p>La docente explicó el campo temático de forma dinámica, utilizando los elementos del juego y diapositivas atractivas para asegurar la comprensión del tema abordado.</p>	<p>La estética, es una fase esencial que potencia la inmersión a la actividad lúdica, ya que implementa materiales concretos para mostrar los elementos del juego. Además, dichos elementos permiten contextualizar el contenido de manera didáctica, lo que contribuye a una enseñanza efectiva y significativa (Boillos, 2024).</p> <p>En la estética, se muestran los elementos, para vincular el juego con una temática transversal. (Fundación Bosco Global, 2021)</p>	<p>En la subcategoría estética, la docente mostró elementos del juego, como: carteles, cartillas de bingo, imágenes geométricas, tesoros, productos del mercado, cuerpos geométricos tridimensionales, rompecabezas, planos cuadrículados, tableros y piezas de ajedrez, elaborados con material concreto. Dichos elementos, se diseñaron para explicar el contenido temático, logrando que las estudiantes comprendieran los conceptos necesarios para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Ante ello, Boillos (2024), sustenta que, el uso de elementos en el juego asegura un ambiente contextualizado y lúdico para la enseñanza significativa. Asimismo, la Fundación Bosco Global (2021), destaca que, el empleo de los elementos del juego permite que se articule con el contenido educativo. Por su parte, Martínez et al., (2023), añade que, al diseñar materiales atractivos para el juego, se atrae el interés y la motivación por jugar. Por ende, en la estética, el diseño y uso de elementos para explicar el contenido, logra que las estudiantes</p>

	<p>DEDC 5: Se mencionó un concepto breve sobre el campo temático, utilizando la pizarra. Se colocaron imágenes de las figuras geométricas para reconocer los lados y vértices de cada figura y se pide la participación de algunas estudiantes. Las estudiantes interactuaron con el material (imágenes y plumones) y mostraron motivación por participar.</p> <p>DEDC 6: La docente mostró los materiales, tales como: la ficha de registro y las imágenes a clasificar de forma física; lo cual motivó a las estudiantes a comprender la importancia de registrar los objetos en su ficha. La docente utilizó imágenes de las figuras geométricas y una ficha informativa para explicar el campo temático.</p> <p>DEDC 7: La docente presentó los materiales del juego utilizando un chocolate, una torta de chocolate, una caja de leche, caja de panetón, una caja de anís, un sándwich, una caja de cereal, mantequilla, queso y mostró la ficha de registros. Antes de iniciar con el juego, la docente explicó el tema con ayuda de una caja de zapatos y hoja de color en forma de triángulo y detalló la diferencia entre las figuras planas y tridimensionales, luego, contó los lados y vértices de cada figura.</p> <p>DEDC 8: Mostró las plastilinas, las cartas y los palitos de hisopó para elaborar las carpas geométricas, fue un momento muy emocionante para las estudiantes. Brindó explicaciones claras sobre la utilidad de cada material durante el desarrollo del juego. Explicó de manera dinámica el concepto de las figuras tridimensionales.</p> <p>DEDC 9: La docente presentó los materiales utilizando diapositivas y de manera concreta, como las cartas con las características de cada día de la semana y las cajas para construir el edificio, esto motivó a las estudiantes. Explicó detalladamente la secuencia de los días de la semana utilizando una canción, facilitando así la comprensión del campo temático.</p> <p>DEDC 10: La docente mostró los rompecabezas que cada equipo tenía que armar para cumplir con</p>	<p>La docente logró que, durante la estética, las estudiantes se sientan motivadas al observar y manipular los elementos creados para cada uno de los juegos. (DEDC1, DEDC2, DEDC3, DEDC4, DEDC5, DEDC7, DEDC9, DEDC10)</p>	<p>La estética facilita la comprensión del juego, ya que sus elementos presentan un diseño atractivo que resulta ser motivador. (Martínez et al., 2023).</p>	<p>vinculen las definiciones del tema de forma dinámica, teniendo como resultado una experiencia inmersiva para el aprendizaje.</p>
--	--	---	--	---

	<p>la misión del granjero y los carteles de cada stand de animal, las niñas muestran mucha curiosidad. Se mostró la ficha de registro en la que debían graficar y ubicar las nociones temporales, las estudiantes mostraron emoción por completarla. Se compartió la información del campo temático, usando una línea del tiempo en la pizarra, con imágenes de referencia.</p> <p>La docente realizó una explicación con un lenguaje sencillo y las estudiantes comprendieron las nociones que usaron durante el juego.</p> <p>DEDC 11: La docente explicó el tema de manera sencilla y con ayuda de un plano cuadrículado que dibujó en la pizarra.</p> <p>Se presentaron las fichas de registro, el maletín y la regla.</p> <p>Mostró la primera ficha y explicó que debían dibujar el eje simétrico de las 4 imágenes, asimismo, ejemplificó.</p> <p>DEDC 12: La docente presentó las fichas que se usarán para ayudar a Neutrón a encontrar su nave mediante diapositivas; asimismo, muestra las fichas aplicativas y describió su contenido. Explicó cómo se usa el plano cuadrículado y ejemplificó.</p> <p>Además, explicó el campo temático y realizó preguntas para garantizar que hayan entendido el tema.</p> <p>DEDC 13: La docente presentó un tablero de ajedrez, fichas de ajedrez y las hojas de registro, colocándolas en la pizarra con su respectivo nombre. Además, pasó por cada equipo mostrando los materiales para que las estudiantes reconocieran e identificaran las características de cada pieza.</p> <p>Utilizó onomatopeyas para reconocer algunos materiales del juego.</p> <p>Empleó el tablero de ajedrez para abordar el campo temático, enfatizando en los conceptos claves tales como: coordenadas, filas y columnas.</p> <p>DEDC 14: Presentó las fichas aplicativas adaptadas a la temática y el propósito de la sesión. Mostró las cartas en físico y en diapositivas, para que las estudiantes sientan motivación por jugar.</p>			
--	--	--	--	--

		<p>Utilizó un plano cartesiano en la pizarra para explicar los conceptos del tema.</p> <p>Utilizó colores para el eje “x” y “y”, con el objetivo de que las estudiantes comprendan el uso del plano cartesiano.</p>			
	<p>Mecánica</p>	<p>DEDC1: Se mencionó el propósito del juego educativo y se escribió en el cartel. La docente usó un lenguaje sencillo para explicar el procedimiento del juego “El tesoro de los piratas de Agua Dulce”.</p> <p>DEDC2: La docente explicó el propósito del juego, lo cual fue positivo, ya que las estudiantes entendieron la importancia del juego.</p> <p>Se explicó el proceso del juego, usando una diapositiva en Canva; asimismo, se realizaron preguntas para asegurar que las estudiantes hayan comprendido lo que tienen que realizar.</p> <p>DEDC3: Se realizó una simulación, que ayudó a comprender el propósito del juego educativo. El lenguaje cotidiano, utilizado durante la explicación del juego, facilitó la comprensión del procedimiento.</p> <p>DEDC4: Explicó el desarrollo del juego y su finalidad, con ayuda visual (presentación en Canva). Hizo uso del material que se utilizará durante el juego en la explicación detallada.</p> <p>DEDC5: Se mostró el procedimiento del juego, utilizando unas diapositivas atractivas. Se explicó de manera clara y precisa el procedimiento del juego.</p> <p>DEDC6: La docente recordó el propósito del juego, permitiendo así, que las estudiantes comprendieran con éxito lo que deben lograr. Se explicó el procedimiento del juego con un lenguaje sencillo y acorde a la edad. Utilizó la ficha de registro y los objetos a clasificar, a fin de mejorar la comprensión del procedimiento del juego.</p> <p>DEDC7: La docente explicó el propósito del juego, escribiendo en el panel “Propósito de la clase”. Se explicó el proceso del juego, donde se utilizó un ppt para proyectar el procedimiento y se realizaron preguntas para asegurar la comprensión.</p> <p>DEDC8: Se desarrolló una simulación del juego, involucrando la participación de algunas estudiantes. Se realizó una dinámica de “Repite después de mí” para explicar el procedimiento del juego.</p>	<p>La docente presentó el propósito del juego, a fin de que las estudiantes conozcan la importancia de este en la clase. (DEDC1, DEDC2, DEDC3, DEDC4, DEDC6, DEDC7, DEDC10, DEDC11, DEDC12, DEDC13)</p> <p>La docente explicó de manera detallada el procedimiento del juego, usando diversos materiales (ppt, fichas de registro y elementos) para presentarlos. (DEDC1, DEDC3, DEDC4, DEDC5, DEDC6, DEDC10, DEDC13)</p>	<p>En la mecánica, se presenta el propósito del juego, con la finalidad de dar a conocer su importancia y especificar cómo debe ser su participación durante el juego. (Fundación Bosco Global, 2021).</p> <p>La mecánica debe ser explicada de manera clara y de fácil entendimiento. Detallando si se debe asumir algún rol, si el juego será colaborativo o individual; para promover un compromiso y participación activa. (Coca, 2023)</p>	<p>En la subcategoría mecánica, la docente utilizó un lenguaje claro y sencillo para brindar información precisa sobre el objetivo del juego educativo. Además, explicó detalladamente el procedimiento del juego, haciendo uso de diapositivas en Canva, fichas de registro y otros elementos. Esto promovió que las estudiantes buscaran estrategias adecuadas para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Como afirma la Fundación Bosco Global (2021), al especificar el propósito del juego, se orienta el desenvolvimiento hacia el logro de aprendizajes. A su vez, Coca (2023) sostiene que, al definir las actividades específicas que pueden realizar, permite la adquisición de un rol protagónico y la participación activa durante el juego. Por esa razón, la docente debe comunicar dicho propósito, con un lenguaje sencillo, con el objetivo de que las estudiantes comprendan el aprendizaje esperado.</p>

	<p>DEDC9: La docente explicó claramente el procedimiento del juego, utilizando ejemplos sencillos y claros. Con ayuda de preguntas, la docente aclara las dudas e inquietudes de las estudiantes, logrando así la comprensión total del procedimiento a realizar en el juego.</p> <p>DEDC10: Se mencionó el propósito del juego educativo para asegurar que las estudiantes lo recuerden. La docente explicó el procedimiento del juego con apoyo de un ppt interactivo. Se realizó una ejemplificación del juego con ayuda de imágenes y la ficha de registro.</p> <p>DEDC11: La docente explicó que el juego tiene un propósito y lo escribió en el cartel: "Propósito de la clase". Se mostró con ayuda de un ppt el procedimiento del juego y cómo se llevaba a cabo en dos momentos.</p> <p>DEDC12: La docente explicó que el juego tiene un propósito y lo escribió en el cartel designado. Explicó el procedimiento del juego y mencionó que se llevará a cabo en dos momentos. El primer momento se realizará en el aula y luego en el patio (hace uso de la tv y ppt).</p> <p>DEDC13: La docente explicó, de manera detallada, el propósito del juego "Ubicamos las piezas de ajedrez" y el procedimiento a seguir, utilizando un lenguaje claro y sencillo.</p> <p>DEDC14: Explicó el juego de manera detalla.</p>			
Reglamento	<p>DEDC 1: La docente explicó las reglas del juego con el apoyo de un papelote, para que las estudiantes pudieran leerlas. La profesora ejemplificó la búsqueda de un pergamino dentro del salón, y se evidenció que estudiantes comprendieron la dinámica del juego.</p> <p>DEDC 2: La docente explicó los criterios de evaluación a las estudiantes, cabe recalcar que estos se presentaron con ayuda de un ppt y con un lenguaje sencillo para ellas.</p> <p>DEDC 3: Se mencionaron las reglas del juego y se recordó el procedimiento, con el fin de facilitar la comprensión de los criterios de evaluación.</p>	<p>La docente presentó el reglamento, en base a los criterios de evaluación. Además, utilizó un lenguaje sencillo al explicarlos, con el propósito de asegurar su comprensión en todas las estudiantes del aula. (DEDC1, DEDC2, DEDC3, DEDC4, DEDC6, DEDC7, DEDC8, DEDC9, DEDC10, DEDC11,</p>	<p>En el reglamento se articulan los contenidos curriculares, permitiendo identificar los retos que deben cumplirse durante el desarrollo del juego (Vela, 2024).</p>	<p>En la subcategoría reglamento, la docente mencionó los criterios de evaluación como las reglas del juego, empleando diapositivas que indicaban claramente las acciones que se debían realizar y las ejemplificó, usando materiales concretos (papelotes, tableros, fichas de registro, imágenes y cartas) para una mayor comprensión. Así, se aseguró que las estudiantes comprendan los criterios que debían cumplir durante la resolución de problemas de</p>

	<p>La docente explicó que es importante considerar las reglas para lograr con éxito la ejecución del juego.</p> <p>DEDC 4: Se presentaron los criterios de evaluación como reglas del juego, usando un vocabulario acorde a la edad.</p> <p>Las estudiantes participaron leyendo las reglas del juego.</p> <p>DEDC 5: Se mencionó de manera general las acciones que no deben realizar.</p> <p>DEDC 6: La docente utilizó un lenguaje pertinente para brindar los criterios de evaluación, logrando que las estudiantes comprendieran cómo serían evaluadas durante la ejecución del juego.</p> <p>Se realizó la ejemplificación haciendo uso de todos los implementos del juego (ficha de registro e imágenes).</p> <p>Además, se enfatizó en las reglas. De esa manera, las estudiantes lograron comprender cómo realizar con éxito la ejecución del juego.</p> <p>DEDC 7: La docente explicó con lenguaje sencillo los criterios que debían cumplir las estudiantes para culminar con éxito el juego.</p> <p>Asimismo, estos criterios estuvieron proyectados para que los pudieran tener en cuenta al momento de realizar el juego.</p> <p>La docente realizó un ejemplo del procedimiento correcto del juego. Se evidenció que las estudiantes pudieron entender mejor las reglas y el procedimiento.</p> <p>DEDC 8: Se explicó en cada mesa las reglas del juego, debido al poco tiempo.</p> <p>DEDC 9: La docente explicó detalladamente las reglas del juego antes de empezar la actividad. Esto ayudó a que las estudiantes comprendieran qué se esperaba de ellas durante la actividad.</p> <p>La docente utilizó los materiales y el procedimiento del juego para ejemplificar claramente cómo se debía llevar a cabo la actividad.</p> <p>La ejemplificación facilitó la comprensión de las estudiantes, lo que se reflejó en la participación.</p> <p>DEDC 10: La docente explicó brevemente las reglas del juego y los mostró en una diapositiva para que las estudiantes pudieran leerlas.</p>	<p>DEDC12, DEDC13, DEDC14)</p> <p>La docente ejemplificó la actividad que deben realizar las estudiantes; durante este proceso, utilizando recursos virtuales (PPT) o materiales concretos (papelotes, tableros, ficha de registro, imágenes y cartas) para asegurar la comprensión del procedimiento por parte de las estudiantes. (DEDC1, DEDC2, DEDC6, DEDC7, DEDC9, DEDC10, DEDC13, DEDC14)</p>	<p>Es sustancial que el reglamento incluya una ejemplificación, para evitar confusiones durante el desarrollo del juego, asegurando un correcto desempeño (Acosta et al., 2023).</p>	<p>forma, movimiento y localización. De acuerdo con Vela (2024), al crear las reglas, en base a los contenidos curriculares, se cumplirá con las expectativas del juego. En la opinión de Acosta et al. (2023), al ejemplificar las reglas del juego, se disminuye la presencia de errores en la participación y la ambigüedad de algunas reglas. Por lo tanto, al mencionar de forma clara y ejemplificar las reglas, las estudiantes reconocieron cómo debía ser su participación en el juego.</p>
--	--	---	--	--

		<p>Se realizó una breve ronda de preguntas sobre las reglas (criterios de evaluación) y las estudiantes dieron a conocer sus dudas.</p> <p>DEDC 11: La docente explicó que, para culminar con éxito el juego debían seguir algunos criterios, asimismo se aclaró que serían evaluadas con los mismos.</p> <p>DEDC 12: La docente mencionó los criterios que debían tener en cuenta y explicó su importancia para culminar con éxito el reto.</p> <p>DEDC 13: La docente explicó utilizando un lenguaje sencillo cada una de las reglas del juego, asegurándose de que las estudiantes entendieran la importancia de seguirlas para el éxito de la actividad. Realizó una ejemplificación visual en el tablero, mostrando paso a paso cómo ubicar una pieza de ajedrez en el plano cartesiano.</p> <p>DEDC 14: Explicó los criterios, brindando ejemplos de cada uno, con ayuda de materiales concretos como cartas.</p> <p>Mencionó en orden y con claridad las reglas del juego, utilizando de apoyo las diapositivas de Canva.</p>			
	<p>Flow</p>	<p>DEDC 1: La docente brindó retroalimentación constante durante todo el juego.</p> <p>DEDC 2: La docente realizó preguntas de reflexión usando un PPT interactivo, sobre los conocimientos adquiridos por las estudiantes.</p> <p>DEDC 3: La docente abrió un espacio de reflexión, usando preguntas sobre cómo utilizarían lo aprendido en su vida diaria.</p> <p>DEDC 4: La docente se desplazó por toda el aula para brindar retroalimentación basada en Rebeca Anijovich.</p> <p>La profesora logró que las niñas comprendieran el propósito educativo del juego.</p> <p>DEDC 5: Se brindó seguimiento a las estudiantes que lo necesitaron, mientras dibujaban sus robots geométricos.</p> <p>DEDC 6: La docente reforzó los conceptos claves y las reglas que se consideraron para la ejecución efectiva del juego.</p> <p>DEDC 7: La docente abrió un espacio de reflexión grupal para realizar preguntas. Ello, favoreció el intercambio de ideas entre ellas.</p>	<p>Durante el desarrollo de los juegos, la docente realizó una retroalimentación constante, resolviendo las dudas de las estudiantes. (DEDC 1, DEDC 4, DEDC 5, DEDC 6, DEDC 8, DEDC 9, DEDC 12 DCC, DEDC 14)</p> <p>La docente estableció espacios de reflexión, para cuestionar el desenvolvimiento de las estudiantes y consolidar los nuevos conocimientos</p>	<p>En el desarrollo del juego, se brinda una retroalimentación constante, a fin de potenciar la creatividad y las nuevas habilidades adquiridas. De esa manera, se asegura el aprendizaje. (Martínez, 2022).</p> <p>El rol de los docentes no solo implica diseñar y guiar la actividad lúdica, sino que debe generar espacios de reflexión durante y después del juego, a fin de fortalecer</p>	<p>En la subcategoría flow, durante el juego se emplearon estrategias de retroalimentación para orientar, valorar y resolver las dudas de las estudiantes. Al culminar, se abrió un espacio de reflexión sobre su participación, a través de preguntas. Estas acciones aportaron a la consolidación de aprendizajes relacionados a la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Martínez (2022), afirma que al retroalimentar las acciones que se realizan en el juego, se mejora la adquisición de conocimientos. Además, Rojas (2023), argumenta que, los momentos de reflexión son necesarios para evaluar el propio desempeño y fundamentar las decisiones tomadas durante el juego. Por lo tanto, si la docente retroalimenta y genera un espacio</p>

		<p>DEDC 8: Las estudiantes no presentaron ninguna dificultad en elaborar su figura tridimensional, ya que fue explicado pertinentemente por la docente.</p> <p>DEDC 9: Las estudiantes consideraron las reglas del juego que recordaba la docente, para diseñar y construir sus edificios.</p> <p>DEDC 10: Se realizaron preguntas reflexivas sobre el juego educativo. Las niñas respondieron haciendo uso de las expresiones temporales y colocando ejemplos.</p> <p>DEDC 11: Se realizaron preguntas de reflexión para recoger los nuevos saberes de las estudiantes.</p> <p>DEDC 12: La docente inició el juego y recordó la importancia de seguir el procedimiento y tener en cuenta las reglas, ya que con ellas serían evaluadas.</p> <p>DEDC 13: La docente estableció roles entre las estudiantes para ubicar las piezas en el tablero. Se abrió un espacio de reflexión, demostrando que las estudiantes lograron con éxito el propósito del juego.</p> <p>DEDC 14: Acompañó a cada equipo para ayudar a comprender el uso del plano cartesiano.</p>	<p>adquiridos durante el juego. (DEDC 2, DEDC 3, DEDC 7, DEDC 10, DEDC 11)</p>	<p>el pensamiento crítico. A través de la interacción y el diálogo, se puede evaluar las estrategias y argumentar las decisiones (Rojas, 2023).</p>	<p>de reflexión, se resuelven las dudas y se consolidan los aprendizajes.</p>
--	--	---	--	---	---

Anexo 15: Matriz de Guías de Observaciones

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADOR	HALLAZGOS DE LAS OBSERVACIONES	DATOS RECURRENTES	INTERPRETACIÓN POR SUBCATEGORÍA	MARCO REFERENCIAL	CONCLUSIONES (SUBCATEGORÍA)
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	Narrativa	Explica la situación significativa de la sesión con recursos educativos.	<p>DIGO 1: La docente usó como apoyo visual diapositivas de Canva y el tablero de ajedrez para explicar la narrativa. Las estudiantes mostraron su comprensión.</p> <p>DIGO 2: La docente narró la historia de Pablo Picasso con diapositivas</p>	En el indicador “explica la situación significativa con recursos educativos”, durante las observaciones realizadas la docente empleó material concreto (tablero de ajedrez y planos cartesianos) al momento de narrar su historia. Ello generó que las estudiantes interioricen la información.	En la subcategoría narrativa, a partir de las distintas observaciones realizadas, la docente cumplió todos los indicadores. Por lo cual, es de suma importancia, emplear material concreto (tablero de ajedrez y planos cartesianos) y virtual (diapositivas interactivas de Canva), así como adecuar la	En la narrativa, es necesario crear y dar a conocer historias atractivas, empleando como estrategia, herramientas virtuales o físicas (Guillermo y Real, 2021). De igual manera, la narrativa tiene como finalidad captar la atención y emocionar, a través de la contextualización del campo temático.	En subcategoría narrativa, la docente utilizó recursos virtuales y material concreto para narrar la historia contextualizada al campo temático y a los intereses de las estudiantes, al igual que se formuló preguntas de comprensión. Ello logra que las estudiantes relacionen sin dificultad el reto propuesto con el tema elegido, mejorando la resolución de problemas de

		interactivas de Canva y un plano cartesiano. También, se empleó un adecuado volumen de voz. Los elementos usados llamaron la atención de las estudiantes y las motivó.		historia a situaciones de su interés (personajes conocidos o situaciones habituales) y realizar preguntas de comprensión. Todo lo mencionado, permite que las estudiantes interioricen la información sobre el enunciado del problema matemático.	Además, se fomenta la intervención activa por los retos planteados en base al aprendizaje (Abdellah et al., 2025). Asimismo, para incentivar el aprendizaje activo durante la narrativa, se plantean preguntas de comprensión, asegurando el entendimiento de la situación retadora (Álvarez et al., 2025).	forma, movimiento y localización. Tal como lo afirman Guillermo y Real (2021), la narrativa se basa en la creación de situaciones atractivas, apoyándose de material didáctico para una mejor comprensión. Por su parte, Abdellah et al. (2025), añade que, al contextualizar la narrativa, se genera una emoción por resolver el desafío propuesto. Del mismo modo, Álvarez et al. (2025), opina que, al plantear preguntas en la narrativa, se impulsa un aprendizaje activo y el involucramiento porque comprenden el reto. En consecuencia, la docente debe usar diferentes materiales para presentar una historia contextualizada y formular preguntas que garanticen la comprensión y motivación por el juego.
	Presenta la situación significativa, relacionando el campo temático y la realidad de las estudiantes.	DIGO 1: La docente contextualizó la situación a la realidad de las estudiantes, ya que era una historia sobre una niña de 6 años. DIGO 2: En la situación relacionó el uso de los planos cartesianos en su vida cotidiana. Asimismo, el reto fue propuesto por Pablo Picasso porque ellas conocen a este pintor famoso.	En el indicador “presenta la situación significativa, relacionando el campo temático y la realidad de las estudiantes”, en el proceso de observación, la docente vinculó la historia con la realidad e intereses de las estudiantes, al considerar personajes famosos como Pablo Picasso o situaciones cotidianas.			
	Realiza preguntas para garantizar la comprensión de la situación significativa.	DIGO 1: La docente realiza preguntas de comprensión sobre la narrativa y las estudiantes lograron responder e identificar la problemática DIGO 2: Las preguntas planteadas por la docente se caracterizaron por ser de lenguaje sencillo, para que las estudiantes de primer grado puedan comprenderlas.	En el indicador “realiza preguntas para garantizar la comprensión de la situación significativa”, la docente realizó preguntas sobre la historia, usando un lenguaje sencillo. Ello permitió que las estudiantes comprendan y reconozcan el reto.			

Estética	Muestra los materiales que se usarán en el juego.	<p>DIGO 1: La docente utilizó diapositivas para mostrar las fichas de aplicación, además de los tableros y las fichas de ajedrez para acercarse y mostrarlo en cada equipo.</p> <p>DIGO 2: La docente mostró las fichas aplicativas y un plano cartesiano. Además, realizó preguntas sobre las características de los materiales.</p>	En el indicador “muestra los materiales que se usarán en el juego”, la docente utilizó diapositivas de Canva y elementos del juego, como: planos cartesianos, tablero y piezas de ajedrez, para dar a conocer cómo se usarán en el juego. Además, mencionó sus características, con el objetivo de que las estudiantes reconocieran su funcionalidad y lo emplearan pertinentemente.	En la subcategoría estética, las observaciones realizadas demostraron que la docente ejecutó de manera pertinente todos los indicadores. Por lo tanto, es fundamental mostrar los elementos del juego (piezas de ajedrez, tablero y planos cartesianos), haciendo uso de recursos digitales o material concreto, detallando sus características, lo que contribuye a que las estudiantes los usen correctamente durante el juego. Incluso, explicar el tema de la clase resulta significativo si se emplean los materiales.	La estética utiliza elementos visuales para captar el interés y motivación durante la actividad. Se mencionan sus características para asegurar su funcionalidad dentro del juego (Gutiérrez, 2024). En suma, la estética favorece el conocimiento significativo, al vincular conceptos claves del campo temático con elementos estimulantes del juego. Al captar la atención, se crea un entorno motivador que facilita el entendimiento completo (Jafarkhani et al., 2024).	En la subcategoría estética, la docente mostró los elementos del juego (tableros, fichas de ajedrez y plano cartesiano) visualmente atractivos, representándolos con material concreto y los describió detalladamente apoyándose de recursos digitales. Ello favoreció la construcción y apropiación de los contenidos abordados, para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Según Jafarkhani et al. (2024), al emplear los elementos del juego como medio para explicar el campo temático, se da a conocer su efectividad educativa. Por su parte, Gutiérrez (2024), sostiene que, utilizar elementos visualmente estimulantes, atrae el interés e incentiva a la participación. Por esa razón, el uso de materiales concretos y virtuales contribuye favorablemente en la adquisición de los nuevos saberes, permitiendo que las estudiantes comprendan el concepto de la clase. Además, al detallar sus características, se justifica su importancia en el juego.
	Menciona las características de los materiales y su utilidad en el juego.	<p>DIGO 1: La docente mencionó las características para diferenciar las piezas del ajedrez.</p> <p>DIGO 2: La docente explicó detalladamente lo que presentaba cada ficha aplicativa y las características del plano cartesiano.</p>	La docente explica detalladamente cada uno de los materiales utilizados en el juego (piezas de ajedrez, fichas y tablero), con el objetivo de que las estudiantes reconozcan sus características y los empleen pertinentemente durante su desarrollo, favoreciendo así el aprendizaje educativo.			
	Explica el campo temático de la sesión.	<p>DIGO 1: La docente explicó el campo temático haciendo uso de los materiales presentados, enfatizando en los nuevos términos que se están abordando.</p> <p>DIGO 2: Mostró un plano cartesiano en la</p>	En el indicador “explica el campo temático de la sesión”, la docente usó los elementos del juego para abordar el tema de la clase, facilitando la comprensión de conceptos clave. Ello, ayudó a las estudiantes a resolver el reto planteado.			

			pizarra para explicar su uso.				
			Realizó preguntas para asegurarse que todas las estudiantes lograron entender el tema.				
Mecánica	Recuerda el propósito del juego con fines educativos.	DIGO 1: No se explicó de manera clara el propósito educativo del juego. DIGO 2: Mencionó el propósito de aprendizaje, colocándolo en la pizarra.	En el indicador “recuerda el propósito del juego con fines educativos”, la docente comunicó a las estudiantes el propósito del juego, a fin de que conozcan los aprendizajes que se debían lograr. En una sesión, se evidenció la ambigüedad del propósito, ya que no se resolvieron las dudas existentes.	En la subcategoría mecánica, los hallazgos obtenidos, a través de las observaciones, evidencian la importancia de detallar el propósito del juego, ya que en una ocasión no se explicó debidamente, generando dudas e inquietudes respecto a los resultados que se esperaban. A su vez, la docente al utilizar un vocabulario sencillo para dar a conocer el procedimiento del juego permitió que las estudiantes asimilaran la dinámica del juego.	La mecánica estructura las acciones y desafíos que se deben realizar en el juego, para cumplir con su propósito educativo (Corral et al., 2024). Además, al ser propuesta por el creador del juego, debe delimitar acciones autorizadas, que permiten el logro de los retos propuestos. (Berenguel, 2022).	En la subcategoría mecánica, la docente mencionó el propósito del juego y explicó sencillamente las acciones que están permitidas. Ello logró que las estudiantes conocieran la secuencialidad del juego, a fin de cumplir con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, de manera adecuada. Al respecto, Corral et al. (2024), plantea que, al detallar la mecánica del juego, se brindan conductas permitidas, que orientará el procedimiento hacia el propósito educativo. De acuerdo con Berenguel (2022), al dar a conocer la mecánica del juego, se brinda información necesaria, para un desenvolvimiento oportuno en el juego. Los mecanismos de control deben ser sencillos, a fin de facilitar el entendimiento. Por ende, la docente debe asegurarse de comunicar de manera clara el propósito y procedimiento; de modo que, las estudiantes se adapten al desarrollo del juego.	
	Comunica de manera clara y precisa el procedimiento del juego educativo.	DIGO 1: Utilizó un lenguaje sencillo y apropiado a la edad de las estudiantes para explicar el procedimiento del juego. DIGO 2: Mencionó el orden de las actividades a realizar durante el desarrollo del juego.	En el indicador “comunica de manera clara y precisa el procedimiento del juego educativo”, la docente expuso la secuencialidad del juego, utilizando un lenguaje sencillo para que las estudiantes lo comprendieran fácilmente.				

Reglamento	<p>Presenta de manera clara los criterios de evaluación como reglas del juego.</p>	<p>DIGO 1: Mencionó los criterios con un lenguaje sencillo y comprensible para la edad de las estudiantes. DIGO 2: Presentó los criterios de evaluación considerando un vocabulario adecuado y expresándose de manera clara.</p>	<p>En el indicador “presenta de manera clara los criterios de evaluación como reglas del juego”, la docente adecuó los criterios de evaluación, explicándolos de manera clara y utilizando un vocabulario adecuado.</p>	<p>En la subcategoría reglamento, debido a las observaciones, resulta importante adaptar las reglas como criterios de evaluación y comunicarlás con claridad, mediante ejemplos. Durante la ejemplificación, se emplearon elementos, tales como: piezas, tablero, fichas, la pizarra e imágenes, obteniendo una atención prolongada por parte de las estudiantes.</p>	<p>En el reglamento, se debe plantear y explicar las reglas que responden al objetivo del juego, comunicándolo de forma clara y sencilla. Las reglas pueden ser modificadas al contenido que se decide trabajar (Caramé, 2023). A su vez, se ejemplifican las acciones concretas que se deben realizar durante el juego (Fundación Bosco Global, 2021).</p>	<p>En la subcategoría reglamento, la docente creó los criterios de evaluación a modo de reglas, detallándolos con un lenguaje sencillo y claro. Para ello, ejemplificó las acciones del juego, utilizando diversos materiales concretos, lo que aseguró la comprensión total de las reglas orientadas a la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Desde el punto de vista de Caramé (2023), al adaptar el reglamento, se abordan diferentes temáticas en los juegos, a fin de cumplir con su propósito educativo. En relación con lo anterior, la Fundación Bosco Global (2021), menciona que, al ejemplificar cada una de las reglas, se favorece el desarrollo del juego, puesto que posibilita el óptimo desenvolvimiento. Por consiguiente, es necesario que la docente utilice un lenguaje sencillo al presentar los criterios de evaluación a modo de reglas, así como ejemplificar las conductas permitidas en el juego.</p>
	<p>Ejemplifica el juego educativo.</p>	<p>DIGO 1: La docente usó material concreto (piezas, tablero y ficha) para ejemplificar cómo se realiza el juego. DIGO 2: Se usa la pizarra del aula e imágenes para ejemplificar el proceso de búsqueda de coordenadas durante el juego.</p>	<p>En el indicador “ejemplifica el juego educativo”, la docente explicó con ejemplos las acciones que se pueden realizar en el juego, utilizando diversos los elementos, como: piezas, tablero, fichas, la pizarra e imágenes. Ante ello, las estudiantes mostraron atención sostenida al escuchar.</p>			
Flow	<p>Recuerda los criterios de evaluación durante su participación en el juego.</p>	<p>DIGO 1: La docente se acercó a cada equipo para recordar los criterios de evaluación y retroalimentar su desenvolvimiento. DIGO 2: La docente visitó cada mesa de trabajo para</p>	<p>En el indicador “recuerda los criterios de evaluación durante su participación en el juego”, la docente brindó retroalimentación constante, resolvió dudas y recordó los criterios de evaluación, asegurando una</p>	<p>En la subcategoría flow, las observaciones demostraron que la docente cumplió adecuadamente con los indicadores. Dado que, brindó retroalimentación al desenvolvimiento de las estudiantes, en base a los criterios de</p>	<p>En el flow, la docente debe realizar una retroalimentación inmediata, a fin de potenciar la autonomía, reflexión y asegurar la capacidad cognitiva (Martínez, 2022). En ese sentido, es necesario crear un</p>	<p>En la subcategoría flow, la docente realizó la retroalimentación, aclarando las inquietudes de las estudiantes sobre su participación y recordando los criterios de evaluación. Al concluir, se aperturó un ambiente reflexivo para realizar preguntas sobre su</p>

			retroalimentar de forma constante, resolviendo dudas y recordando los criterios de evaluación.	atención individualizada, que favoreció el desarrollo del juego con fines educativo.	evaluación, generando un impacto positivo en la consolidación de conocimientos. Posteriormente, al	momento de reflexión post aplicación del juego educativo, con el objetivo de reflexionar sobre su	intervención, promoviendo la autoevaluación y el análisis crítico sobre la resolución de problemas de forma, movimiento y localización.
	Apertura un espacio reflexivo al finalizar el juego.	<p>DIGO 1: Para iniciar con el espacio reflexivo, la docente realizó la dinámica "Juego de la oca", para que las niñas guarden objetos distractores y vuelvan a la calma.</p> <p>DIGO 2: La docente realizó las preguntas reflexivas, utilizando de apoyo ppt's interactivos.</p>	En los indicadores "apertura un espacio reflexivo al finalizar el juego", la docente generó un ambiente de reflexión, aplicando dinámicas. Asimismo, en el indicador "realiza preguntas pertinentes para desarrollar el pensamiento reflexivo sobre el juego", la docente planteó preguntas dirigidas a cada grupo de estudiantes, sobre las decisiones tomadas en el desarrollo del juego y los aprendizajes adquiridos.	Posteriormente, al aperturar un espacio de reflexión con preguntas dirigidas, permitió que las estudiantes analicen las decisiones y estrategias aplicadas durante el juego.	desarrollamiento y las estrategias empleadas para adquirir los nuevos aprendizajes. (Caramé, 2023).	Respecto a ello, Martínez (2022) asegura que, al retroalimentar de forma inmediata, se identifican las fortalezas y debilidades, con el objetivo de mejorar el desempeño en el juego. Por su parte, Caramé (2023), señala que, al plantear preguntas de reflexión, se promueve la autovaloración de su desempeño, ya que identifica sus aciertos y aspectos por mejorar. Por ende, es relevante que la docente brinde retroalimentación y fomente un espacio de reflexión, mediante preguntas, porque promueve el análisis de las estudiantes al identificar sus logros y aspectos de mejora, así como su	desarrollamiento en el juego.
	Realiza preguntas pertinentes para desarrollar el pensamiento reflexivo sobre el juego.	<p>DIGO 1: Las preguntas permitieron que las estudiantes reflexionen sobre su desenvolvimiento durante el juego y brinden ejemplos de su participación.</p> <p>DIGO 2: Las preguntas reflexivas fueron dirigidas a estudiantes que demostraron dificultades durante el proceso de enseñanza,</p>	Realiza preguntas reflexivas a cada mesa de trabajo, alentando a las estudiantes a reflexionar sobre su desempeño y ofrecer ejemplos de su participación, promoviendo así la autoevaluación y el análisis crítico.				

		garantizando así su aprendizaje logrado.				
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 16: Matriz de Entrevista

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	INDICADOR	PREGUNTA	DIÁLOGO CODIFICADO	MARCO REFERENCIAL	CONCLUSIONES (SUBCATEGORÍA)
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	Narrativa	Contextualiza el juego para las participantes.	1. ¿De qué manera influye la situación significativa en el campo temático que se aborda en la clase?	DTGE1: Tuvo bastante relación, o sea la situación significativa encaminaba hacia el tema a tratar.	La narrativa de un juego contextualiza una historia vinculada al tema y genera una experiencia inmersiva. Ello, permite el involucramiento en su proceso de aprendizaje (Domínguez, 2023).	En subcategoría narrativa, la docente tutora, al observar la aplicación de la metodología ABJ, manifestó que, presentar la situación significativa encaminó el tema a tratar y reconoció el rol de la docente como agente facilitador, quien realizó preguntas orientadas a la comprensión de la historia para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con ello, Domínguez (2023), afirma que, al adaptar la narrativa con el tema, se promueve la participación activa y el aprendizaje significativo. Álvarez y González (2022), mencionan que, si la docente apertura un momento de interacción, la historia será comprendida. Por esa razón, es sustancial que en la narrativa la docente presente una historia relacionada al campo temático y realice preguntas para asegurar la comprensión del enunciado del problema.
			2. ¿Usted cree que las preguntas logran asegurar la comprensión de la situación significativa? ¿De qué manera? ¿Por qué?	DTGE1: Si, claro que sí, la profesora enfatizaba constantemente mediante las preguntas que sacaba de la situación significativa y las niñas iban respondiendo.	El docente tiene la responsabilidad de crear un momento, que permita intercambiar puntos de vista para afianzar la comprensión de la situación problemática (Álvarez y González, 2022).	
	Estética	Capta el interés utilizando los materiales del juego y facilita la comprensión del campo temático.	3. ¿De qué manera cada material contribuyó a la experiencia general del juego?	DTGE1: Los elementos presentados en material imantado, me pareció muy didáctico porque las niñas lo vieron y la profesora lo tenía presentando y estaban ahí visualizando las coordenadas, es decir el eje vertical y horizontal, o sea tenían los ejes y los números. Eso hacía que las niñas	En la estética, los materiales son importantes porque su diseño y presentación estimulan los sentidos y captan la atención, generando una experiencia lúdica. Esto permite transformar el juego en un aprendizaje más atractivo y significativo. (Capperucci, 2022).	

				visualicen en sí y lo puedan memorizar con mayor facilidad.		elaborar materiales que estimulan los sentidos, se genera un aprendizaje significativo a través de los elementos del juego. Asimismo, Martínez (2023), señala que, al emplear materiales diversificados, se fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje. En base a la Fundación Bosco Global (2021), la creación de materiales debe estar relacionada a los contenidos disciplinares, a fin de garantizar el aprendizaje. Por ello, es importante que en la estética la docente diseñe diversos materiales, teniendo en cuenta su efectividad en la enseñanza.
			4. ¿Cómo crees que la selección de materiales impactó la dinámica del juego y la participación de los jugadores?	DTGE1: Se trabajó con materia concreto y luego pasó a las hojas de aplicación, ya que primero las niñas aprenden de manera concreta y luego pasan a las fichas.	La estética presenta materiales físicos y virtuales, considerados componentes atractivos, que motivan a participar y alcanzar el objetivo del juego (Martínez, 2023).	
			5. ¿Qué relación existe entre el campo temático y los materiales propuestos?	DTGE1: Estaban enfocados en eso, estaba muy bien los materiales que se utilizaron porque había materia para todos los equipos y fue muy enriquecedor porque todas pudieron observar el material ya que lo tenían en cada uno de sus equipos. Explicó correctamente el campo temático utilizando su tablero .	En la estética debe existir una coherencia entre el diseño de los materiales y el contenido de aprendizaje, ya que es un medio para explicar el tema (Fundación Bosco Global, 2021).	
Mecánica	Determina las acciones que pueden hacerse durante el juego.	6. ¿Cómo se articuló el propósito educativo del juego a lo largo de la sesión? ¿Se comunicó claramente a los participantes?	DTGE1: La profesora comunicó de manera clara el propósito de la sesión. Esto permitió que, durante toda la actividad, las estudiantes permanecieran enfocadas y orientadas hacia el logro de ese objetivo.	En la mecánica se menciona, de manera clara, las acciones permitidas y el objetivo del juego, considerando un nivel apropiado para el desarrollo de capacidades. Ello genera una experiencia lúdica con fines educativos (Guillermo, 2021).	En la subcategoría mecánica, a partir de la observación realizada por la docente tutora, destacó que, al precisar el propósito del juego con un lenguaje sencillo, se orientó el cumplimiento de los aprendizajes esperados. Asimismo, al explicar de manera clara el procedimiento, se demostró que las indicaciones precisas motivan el involucramiento constante de las estudiantes durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. En palabras de Guillermo (2021), se deben detallar las acciones autorizadas y el propósito del juego, porque se crea una vivencia significativa para la construcción de conocimientos. Además, Puebla (2022), declara que, al definir una mecánica estructurada, el juego proporcionará un entorno estimulante	
		7. ¿Cómo se presentó el procedimiento del juego a los participantes? ¿Fue claro y accesible para todos?	DTGE1: La profesora respetó cada uno de los procesos establecidos. El procedimiento fue claro , lo que se evidenció en la constante participación y el entusiasmo de las estudiantes durante toda la sesión.	La mecánica está constituida por componentes, como: la interacción, acciones y habilidades, que definen la secuencia de actividades del juego, obteniendo una experiencia envolvente y alentadora (Puebla, 2022).		

						y motivador. En ese sentido, es sustancial que, en la mecánica, la docente exprese con claridad el propósito y procedimiento del juego, puesto que motiva a las estudiantes a ser protagonista de su aprendizaje.
Reglamento	Especifica las reglas que deben de seguir, considerando la mecánica y los materiales del juego.	8. ¿Usted cree que las reglas tienen concordancia con los criterios de evaluación? ¿Por qué?	DTGE1: Si, porque la profesora puso el PPT con las reglas y lo mencionó claramente. Además, hizo algunas preguntitas para ver si las niñas habían captado el mensaje.	Las reglas se formulan de acuerdo con la propuesta lúdica y debe ser presentada para su empleo adecuado durante el juego (Duran, 2022).	En la subcategoría reglamento, la docente tutora indicó que, al utilizar una ppt como recurso y un lenguaje sencillo, para la explicación del reglamento, se logró que las estudiantes interioricen cada una de ellas y las apliquen en el juego. Al ejemplificar las reglas, permitió que las estudiantes participen de manera autónoma en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Respecto a ello, Duran (2022) plantea que, al proponer reglas acordes al objetivo del juego, se alcanzará un óptimo desenvolvimiento. Tal como indica Martínez et al. (2021), si se demuestra de qué manera deben cumplirse las reglas, se evidenciará un adecuado desempeño en el transcurso del juego. Por lo tanto, en el reglamento, es de suma importancia que la docente diseñe las reglas en base a los criterios de evaluación y las ejemplifique, para promover comportamientos adecuados y el uso apropiado de los materiales.	
		9. ¿De qué manera la ejemplificación del juego ayuda a clarificar los objetivos de aprendizaje y la aplicación de las reglas?	DTGE1: Mediante los ejemplos, las niñas van a contextualizar en otras actividades lo observado y sean capaces de hacerlo por sí solas.	El reglamento debe presentarse de manera detallada para guiar la dinámica y fomentar la autonomía. Es necesario que se expliquen con acciones específicas los criterios requeridos, para actuar correctamente en el juego (Martínez et al., 2021).		
Flow	Ejecución del juego e interacción con los participantes.	10. ¿Usted considera importante retroalimentar con base en los criterios de evaluación? ¿Por qué?	DTGE1: Yo creo que sí, la retroalimentación viene a ser un resumen de todo lo trabajado, para saber si las niñas han captado el mensaje.	Durante el juego el estudiante se convierte en el protagonista de su aprendizaje y con la retroalimentación oportuna, será capaz de reconocer sus fortalezas y debilidades, a fin de mejorar su desempeño frente al campo temático (Castro, 2022). Al culminar el juego, se debe establecer un momento para	En la subcategoría flow, la docente tutora expresó que, al valorar los aprendizajes obtenidos por las estudiantes, permitió que ajusten su desenvolvimiento en el juego. Además, la docente realizó preguntas que fueron respondidas correctamente, logrando que las estudiantes reflexionen sobre la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De	

			11. ¿Crees que las estudiantes lograron reflexionar sobre sus aprendizajes con relación al campo temático trabajado? ¿Por qué?	DTGE1: Si, mediante las preguntas de reflexión las estudiantes podieron responder acertadamente lo que habían trabajado durante toda la sesión.	reflexionar sobre los nuevos conocimientos. Esto permite la autoevaluación de estrategias y el intercambio de saberes, para afianzar los conocimientos y aplicarlos en la vida diaria (Espitia et al., 2024).	acuerdo con Castro (2022), la retroalimentación es necesaria para el desenvolvimiento adecuado, permitiendo la construcción de los aprendizajes de manera progresiva. Del mismo modo, Espitia et al. (2024), propone que, el momento de reflexión después del juego, promueve la consolidación de los aprendizajes y la capacidad para vincular la teoría con la realidad. Por ello, retroalimentar y realizar preguntas reflexivas, consolidan los aprendizajes obtenidos durante el juego.
--	--	--	--	---	---	--

Anexo 17: Matriz de Triangulación

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	FUENTES			COINCIDENCIAS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONFRONTACIÓN TEÓRICA
		F1: MATRIZ DE DIARIOS DE CAMPO	F2: GUÍA DE OBSERVACIÓN	F3: ENTREVISTA			
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	Narrativa	En la subcategoría narrativa, se adaptó la historia a la cotidianidad de las estudiantes, para trabajar los contenidos de manera significativa. Se emplearon diversos materiales físicos (mandil cuenta cuentos, títeres con palitos, flashcards, tableros de ajedrez, pandereta y vestuario para la dramatización), además de recursos multimedia (diapositivas de Canva y videos) de manera dinámica. También, se realizaron preguntas orientadoras. Todo ello, contribuyó a que las	En subcategoría narrativa, la docente utilizó recursos virtuales y material concreto para narrar la historia contextualizada al campo temático y a los intereses de las estudiantes, al igual que se formuló preguntas de comprensión. Ello logra que las estudiantes relacionen sin dificultad el reto propuesto con el tema elegido, mejorando la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Tal como lo afirman Guillermo y Real (2021), la narrativa	En subcategoría narrativa, la docente tutora, al observar la aplicación de la metodología ABJ, manifestó que, presentar la situación significativa encaminó el tema a tratar y reconoció el rol de la docente como agente facilitador, quien realizó preguntas orientadas a la comprensión de la historia para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con ello,	La docente contextualizó la historia a la realidad de las estudiantes y al campo temático seleccionado, para el aprendizaje significativo. Se emplearon recursos digitales y	La narrativa tiene como finalidad captar la atención y emocionar, a través de la contextualización del campo temático. Además, se fomenta la intervención activa por los retos planteados en base al aprendizaje (Abdellah et al., 2025). En la narrativa, la docente al utilizar recursos virtuales	Las estrategias elaboradas y plasmadas en el plan de acción, para el desarrollo de la narrativa , fueron: historia contextualizada para trabajar contenidos de manera significativa, empleando diversos materiales físicos y recursos virtuales de manera dinámica, lo cual generó una atención focalizada a la actividad. Además, se realizaron preguntas orientadoras, que garantizaron la comprensión y participación. Ello contribuyó en la comprensión del enunciado del problema de forma movimiento y localización. Así como lo afirma, Abdellah et al. (2025),

	<p>estudiantes interiorizaran el enunciado del problema de forma, movimiento y localización. De acuerdo con la Fundación Bosco Global (2021), al contextualizar la historia con los intereses, se genera un impacto positivo desde el inicio del juego. Además, Álvarez y González (2022), afirma que, al emplear recursos y materiales innovadores, se capta la atención durante la narrativa, generando así un espacio interactivo. En la misma línea, Ortiz (2021), asegura que, al propiciar un espacio crítico-reflexivo, se logra identificar y analizar la problemática. Por ello, es sustancial que en la narrativa se contextualice la historia, se use material concreto o recursos digitales y se realicen preguntas, ya que garantiza la comprensión, atención sostenida y participación de las estudiantes.</p>	<p>se basa en la creación de situaciones atractivas, apoyándose de material didáctico para una mejor comprensión. Por su parte, Abdellah et al. (2025), añade que, al contextualizar la narrativa, se genera una emoción por resolver el desafío propuesto. Del mismo modo, Álvarez et al. (2025), opina que, al plantear preguntas en la narrativa, se impulsa un aprendizaje activo y el involucramiento porque comprenden el reto. En consecuencia, la docente debe usar diferentes materiales para presentar una historia contextualizada y formular preguntas que garanticen la comprensión y motivación por el juego.</p>	<p>Domínguez (2023), afirma que, al adaptar la narrativa con el tema, se promueve la participación activa y el aprendizaje significativo. Álvarez y González (2022), mencionan que, si la docente apertura un momento de interacción, la historia será comprendida. Por esa razón, es sustancial que en la narrativa la docente presente una historia relacionada al campo temático y realice preguntas para asegurar la comprensión del enunciado del problema.</p>	<p>material concreto durante la narración de la historia, generando un ambiente dinámico porque se captó la atención de las estudiantes.</p> <p>Se realizaron preguntas de comprensión para constatar que la historia fue entendida. Ello generó que las estudiantes participen activamente y vinculen el reto planteado con el campo temático.</p>	<p>y material concreto creó un ambiente propicio para el aprendizaje. Guillermo y Real (2021), sostienen que, la narrativa se basa en la creación de situaciones atractivas, apoyándose de material didáctico para una mejor comprensión.</p> <p>Para incentivar el aprendizaje activo durante la narrativa, se plantean preguntas de comprensión, para asegurar el entendimiento de la situación retadora (Álvarez et al., 2025).</p>	<p>al contextualizar se capta la atención y se promueve el involucramiento. Asimismo, Guillermo y Real (2021), afirman que, el uso de materiales fomenta una mayor comprensión en la narrativa. Del mismo modo, Álvarez et al. (2025), sostienen que, es necesario formular preguntas, ya que fomenta la participación y garantiza la asimilación de la historia. Estas posturas son respaldadas por la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), quienes indican que la narrativa involucra diferentes componentes para ser atractiva e incentiva la participación dentro del juego.</p>
Estética	<p>En la subcategoría estética, la docente mostró elementos del juego, como: carteles, cartillas de bingo,</p>	<p>En la subcategoría estética, la docente mostró los elementos del juego (tableros, fichas de ajedrez y</p>	<p>En la subcategoría estética, la docente tutora observó la aplicación de la</p>	<p>La docente elaboró elementos estimulantes, para presentar los elementos del juego,</p>	<p>En la estética, los elementos son importantes porque su diseño y presentación</p>	<p>Las actividades planteadas en el plan de acción para la estética indicaban el uso diversos materiales concretos, a fin de presentar</p>

		<p>imágenes geométricas, tesoros, productos del mercado, cuerpos geométricos tridimensionales, rompecabezas, planos cuadriculados, tableros y piezas de ajedrez, elaborados con material concreto. Dichos elementos, se diseñaron para explicar el contenido temático, logrando que las estudiantes comprendieran los conceptos necesarios para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Ante ello, Boillos (2024), sustenta que, el uso de elementos en el juego asegura un ambiente contextualizado y lúdico para la enseñanza significativa. Asimismo, la Fundación Bosco Global (2021), destaca que, el empleo de los elementos del juego permite que se articule con el contenido educativo. Por su parte, Martínez et al., (2023), añade que, al diseñar materiales atractivos para el juego, se atrae el interés y la motivación por jugar. Por ende, en la estética, el diseño y uso de elementos para explicar el contenido, logra que</p>	<p>plano cartesiano) visualmente atractivos, representándolos con material concreto y los describió detalladamente apoyándose de recursos digitales. Ello favoreció la construcción y apropiación de los contenidos abordados, para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Según Jafarkhani et al. (2024), al emplear los elementos del juego como medio para explicar el campo temático, se da a conocer su efectividad educativa. Por su parte, Gutiérrez (2024), sostiene que, utilizar elementos visualmente estimulantes, atrae el interés e incentiva a la participación. Por esa razón, el uso de materiales concretos y virtuales contribuye favorablemente en la adquisición de los nuevos saberes, permitiendo que las estudiantes comprendan el concepto de la clase. Además, al detallar sus características, se justifica su importancia en el juego.</p>	<p>metodología ABJ y señaló que, los elementos diseñados eran llamativos y tenían una funcionalidad didáctica, logrando que las estudiantes comprendieran con facilidad los conceptos. A su vez, al mostrarlos, se fomentó la participación, ya que fueron creados para generar un aprendizaje lúdico y mejorar la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Desde la perspectiva de Capperucci (2022), al elaborar materiales que estimulan los sentidos, se genera un aprendizaje significativo a través de los elementos del juego. Asimismo, Martínez (2023), señala que, al emplear materiales diversificados, se fomenta la participación activa en el proceso de aprendizaje. En base a la Fundación Bosco Global (2021), la creación de materiales debe estar relacionada a los contenidos disciplinares, a fin de</p>	<p>que generó una experiencia inmersiva al fomentar el interés de las estudiantes.</p> <p>Los materiales utilizados, como: tableros, fichas de ajedrez, plano cartesiano, entre otros facilitó la comprensión del tema y la asociación con los materiales, posibilitando la formalización de conceptos.</p>	<p>estimulan los sentidos y captan la atención, generando una experiencia lúdica. Esto permite transformar el juego en un aprendizaje más atractivo y significativo. (Capperucci, 2022).</p> <p>La estética favorece el conocimiento significativo al vincular conceptos claves del campo temático con elementos estimulantes del juego. Al captar la atención, se crea un entorno motivador que facilita el entendimiento completo (Jafarkhani et al., 2024).</p>	<p>los elementos del juego educativo. Se diseñaron elementos adaptados a cada temática, que permitió una experiencia inmersiva en el juego. Estos se usaron para explicar el contenido temático y fomentar la motivación por buscar estrategias, mejorando la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Con respecto a ello, Capperucci (2022), detalla que, el diseño de los materiales debe motivar para generar una experiencia lúdica. Por su parte, Jafarkhani et al. (2024), añaden que, el uso de materiales contribuye a la comprensión del campo temático. Tales afirmaciones son avaladas por la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), quienes precisan que la elaboración de materiales debe ser atractiva y tener coherencia con el tema.</p>
--	--	--	---	---	---	--	--

		las estudiantes vinculen las definiciones del tema de forma dinámica, teniendo como resultado una experiencia inmersiva para el aprendizaje.		garantizar el aprendizaje. Por ello, es importante que en la estética la docente diseñe diversos materiales, teniendo en cuenta su efectividad en la enseñanza.			
Mecánica	En la subcategoría mecánica, la docente utilizó un lenguaje claro y sencillo para brindar información precisa sobre el objetivo del juego educativo. Además, explicó detalladamente el procedimiento del juego, haciendo uso de diapositivas de Canva, fichas de registro y otros elementos. Esto promovió que las estudiantes buscaran estrategias adecuadas para la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Como afirma la Fundación Bosco Global (2021), al especificar el propósito del juego, se orienta el desenvolvimiento hacia el logro de aprendizajes. A su vez, Coca (2023) sostiene que, al definir las actividades específicas que pueden realizar, permite la adquisición de un rol protagónico y la participación activa	En la subcategoría mecánica, la docente mencionó el propósito del juego y explicó sencillamente las acciones que están permitidas. Ello logró que las estudiantes conocieran la secuencialidad del juego, a fin de cumplir con la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, de manera adecuada. Al respecto, Corral et al. (2024), plantea que, al detallar la mecánica del juego, se brindan conductas permitidas, que orientará el procedimiento hacia el propósito educativo. De acuerdo con Berenguel (2022), al dar a conocer la mecánica del juego, se brinda información necesaria, para un desenvolvimiento oportuno en el juego. Los mecanismos de control deben ser sencillos, a fin de facilitar el	En la subcategoría mecánica, a partir de la observación realizada por la docente tutora, destacó que, al precisar el propósito del juego con un lenguaje sencillo, se orientó el cumplimiento de los aprendizajes esperados. Asimismo, al explicar de manera clara el procedimiento, se demostró que las indicaciones precisas motivan el involucramiento constante de las estudiantes durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. En palabras de Guillermo (2021), se deben detallar las acciones autorizadas y el propósito del juego, porque se crea una vivencia significativa para la construcción de conocimientos.	La docente explicó el propósito educativo del juego, orientando a las estudiantes, hacia el logro del aprendizaje esperado. Se mencionó, de manera detallada y clara, el procedimiento del juego, usando ppt y materiales, a fin de indicar acciones permitidas.	La mecánica estructura las acciones y desafíos que se deben realizar en el juego, para cumplir con su propósito educativo (Corral et al., 2024). La mecánica está constituida por componentes, como: la interacción, acciones y habilidades, que definen la secuencia de actividades del juego, obteniendo una experiencia envolvente y alentadora (Puebla, 2022).	Las estrategias elaboradas en el plan de acción para la mecánica aseguraban la comprensión de la información, al comunicar de manera clara el objetivo del juego. Además, se explicó detalladamente el procedimiento, haciendo uso de diapositivas de Canva y materiales, lo que facilitó la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con Corral et al. (2024) en la mecánica se debe especificar las conductas para alcanzar el propósito educativo. Igualmente, Puebla (2022), plantea que, comunicar las acciones permitidas dentro del juego, asegura una experiencia envolvente. Ante lo expuesto, la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023) detallan que, en la mecánica se comparten las acciones autorizadas, a fin de alcanzar el objetivo educativo.	

		durante el juego. Por esa razón, la docente debe comunicar dicho propósito, con un lenguaje sencillo, con el objetivo de que las estudiantes comprendan el aprendizaje esperado.	entendimiento. Por ende, la docente debe asegurarse de comunicar de manera clara el propósito y procedimiento; de modo que, las estudiantes se adapten al desarrollo del juego.	Además, Puebla (2022), declara que, al definir una mecánica estructurada, el juego proporcionará un entorno estimulante y motivador. En ese sentido, es sustancial que, en la mecánica, la docente exprese con claridad el propósito y procedimiento del juego, puesto que motiva a las estudiantes a ser protagonista de su aprendizaje.			
Reglamento	En la subcategoría reglamento, la docente mencionó los criterios de evaluación como las reglas del juego, empleando diapositivas que indicaban claramente las acciones que se debían realizar y las ejemplificó, usando materiales concretos (papelotes, tableros, fichas de registro, imágenes y cartas) para una mayor comprensión. Así, se aseguró que las estudiantes comprendan los criterios que debían cumplir durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con Vela (2024), al crear las	En la subcategoría reglamento, la docente creó los criterios de evaluación a modo de reglas, detallándolos con un lenguaje sencillo y claro. Para ello, ejemplificó las acciones del juego, utilizando diversos materiales concretos, lo que aseguró la comprensión total de las reglas orientadas a la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Desde el punto de vista de Caramé (2023), al adaptar el reglamento, se abordan diferentes temáticas en los juegos, a fin de cumplir con su propósito educativo. En relación con lo anterior, la Fundación Bosco	En la subcategoría reglamento, la docente tutora indicó que, al utilizar una ppt como recurso y un lenguaje sencillo, para la explicación del reglamento, se logró que las estudiantes interioricen cada una de ellas y las apliquen en el juego. Al ejemplificar las reglas, permitió que las estudiantes participen de manera autónoma en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Respecto a ello, Duran (2022) plantea que, al proponer reglas acordes al objetivo del juego, se alcanzará un óptimo desenvolvimiento. Tal	La docente creó las reglas considerando el propósito educativo para lograr el campo temático y explicó cada una de ellas de forma clara, favoreciendo la comprensión de las estudiantes. Se ejemplificó la secuencia de acciones, para asegurar mostrando motivación y autonomía durante el desarrollo del juego.	En el reglamento se articulan los contenidos curriculares, permitiendo identificar los retos que deben cumplirse durante el desarrollo del juego (Vela, 2024). Es sustancial que el reglamento incluya una ejemplificación, para evitar confusiones durante el desarrollo del juego, asegurando un desempeño	Las actividades propuestas en el plan de acción para el reglamento indicaban de manera específica las acciones y reglas del juego, logrando la comprensión del propósito educativo. Además, al visualizar la ejemplificación de cada regla, generó motivación y posibilitó un rendimiento óptimo en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. En palabras de Vela (2024), al asociar el contenido curricular con las reglas se logrará cumplir con los retos del juego. Acosta et al. (2023) declaran que ejemplificar las reglas, propicia un buen desenvolvimiento, ya que disminuye los errores. Dichas afirmaciones refuerzan las posturas de la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), que al	

	reglas, en base a los contenidos curriculares, se cumplirá con las expectativas del juego. En la opinión de Acosta et al. (2023), al ejemplificar las reglas del juego, se disminuye la presencia de errores en la participación y la ambigüedad de algunas reglas. Por lo tanto, al mencionar de forma clara y ejemplificar las reglas, las estudiantes reconocieron cómo debía ser su participación en el juego.	Global (2021), menciona que, al ejemplificar cada una de las reglas, se favorece el desarrollo del juego, puesto que posibilita el óptimo desenvolvimiento. Por consiguiente, es necesario que la docente utilice un lenguaje sencillo al presentar los criterios de evaluación a modo de reglas, así como ejemplificar las conductas permitidas en el juego.	como indica Martínez et al. (2021), si se demuestra de qué manera deben cumplirse las reglas, se evidenciará un adecuado desempeño en el transcurso del juego. Por lo tanto, en el reglamento, es de suma importancia que la docente diseñe las reglas en base a los criterios de evaluación y las ejemplifique, para promover comportamientos adecuados y el uso apropiado de los materiales.		(Acosta et al., 2023).	explicar las reglas se evidenciará una adecuada participación y logro de aprendizajes.
Flow	En la subcategoría flow, durante el juego se emplearon estrategias de retroalimentación para orientar, valorar y resolver las dudas de las estudiantes. Al culminar, se abrió un espacio de reflexión sobre su participación, a través de preguntas. Estas acciones aportaron a la consolidación de aprendizajes relacionados a la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Martínez (2022), afirma que al retroalimentar las acciones que se realizan en el juego, se	En la subcategoría flow, la docente realizó la retroalimentación, aclarando las inquietudes de las estudiantes sobre su participación y recordando los criterios de evaluación. Al concluir, se abrió un ambiente reflexivo para realizar preguntas sobre su intervención, promoviendo la autoevaluación y el análisis crítico sobre la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. Respecto a ello, Martínez (2022) asegura que, al retroalimentar de forma inmediata, se identifican	En la subcategoría flow, la docente tutora expresó que, al valorar los aprendizajes obtenidos por las estudiantes, permitió que ajusten su desenvolvimiento en el juego. Además, la docente realizó preguntas que fueron respondidas correctamente, logrando que las estudiantes reflexionen sobre la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. De acuerdo con Castro (2022), la retroalimentación es	Durante el desarrollo del juego la docente retroalimentó, a fin de orientar y valorar los avances de las estudiantes, su desempeño en el juego.	En los juegos educativos, el docente a cargo adquiere la responsabilidad de guiar, evaluar y valorar el desenvolvimiento de cada estudiante. Estas acciones requieren la retroalimentación constante y seguir un proceso de evaluación de desempeños programados para la actividad (Martínez, 2022). Al culminar el juego, se debe	En las estrategias propuestas en el plan de acción para el flow , se consideró la retroalimentación para orientar y valorar las acciones durante el desempeño del juego. Asimismo, fue importante abrir un espacio de reflexión para promover el diálogo, permitiendo el intercambio y consolidación de los saberes adquiridos durante la resolución de problemas de forma, movimiento y localización. En ese sentido, Martínez (2022), considera que, al retroalimentar constantemente se evalúa el desempeño durante el juego. A su vez, Espitia et al. (2024) menciona que, al implementar un momento de reflexión después de la actividad, se

		<p>mejora la adquisición de conocimientos. Además, Rojas (2023), argumenta que, los momentos de reflexión son necesarios para evaluar el propio desempeño y fundamentar las decisiones tomadas durante el juego. Por lo tanto, si la docente retroalimenta y genera un espacio de reflexión, se resuelven las dudas y se consolidan los aprendizajes.</p>	<p>las fortalezas y debilidades, con el objetivo de mejorar el desempeño en el juego. Por su parte, Caramé (2023), señala que, al plantear preguntas de reflexión, se promueve la autovaloración de su desempeño, ya que identifica sus aciertos y aspectos por mejorar. Por ende, es relevante que la docente brinde retroalimentación y fomente un espacio de reflexión, mediante preguntas, porque promueve el análisis de las estudiantes al identificar sus logros y aspectos de mejora, así como su desenvolvimiento en el juego.</p>	<p>necesaria para el desenvolvimiento adecuado, permitiendo la construcción de los aprendizajes de manera progresiva. Del mismo modo, Espitia et al. (2024), propone que, el momento de reflexión después del juego, promueve la consolidación de los aprendizajes y la capacidad para vincular la teoría con la realidad. Por ello, retroalimentar y realizar preguntas reflexivas, consolidan los aprendizajes obtenidos durante el juego.</p>	<p>Al finalizar el juego, se abrió un espacio de reflexión, fomentando el diálogo entre las estudiantes para consolidar sus saberes obtenidos.</p>	<p>establecer un momento para reflexionar sobre los nuevos conocimientos. Esto permite la autoevaluación de estrategias y el intercambio de saberes, para afianzar los conocimientos y aplicarlos en la vida diaria (Espitia et al., 2024).</p>	<p>logra consolidar los conocimientos, para usarlos de manera competente en su vida cotidiana. Estas perspectivas son respaldadas por la Fundación Bosco Global (2021) y Martínez et al. (2023), quienes afirman que, es necesario integrar la retroalimentación y el espacio reflexivo durante y después del juego respectivamente, a fin de garantizar la adquisición de aprendizajes.</p>
--	--	---	---	--	--	---	--

Anexo 18: Fotografías de la aplicación

