SOLICITAMOS: PROGRAMACIÓN DE LUGAR, FECHA Y HORA DE SUSTENTACIÓN.

SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA.

S.D.

Nosotras Yo, KATERIN MENDOZA QUISPE, con DNI Nº 75277068, con código de matrícula N° 2013211056, numero de celular N° 973745559, correo electrónico: katty_lady24@hotmail.com y CAROLINA MATAMOROS HUAMAN, con DNI N° 72082028, con código de matrícula N° 2013211053, numero de celular N° 929538372, correo electrónico: matamoroshuamanc@gmail.com, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, con el debido respeto nos presentamos y exponemos

Que, habiendo cumplido con los requisitos académicos y administrativos correspondientes para la sustentación de nuestro trabajo de investigación titulado **"HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E. VIRGEN DE GUADALUPE – HUANCAVELICA"**, recurrimos a su digno despacho para informar la Programación el **lugar, fecha y hora de sustentación**, dia 19 de noviembre de 2026, a horas 3:00 pm, por ello solicitamos su amable atención del presente, a fin de continuar con el trámite correspondiente para la obtención del titulo profesional, para ello adjunto los anexos siguientes:

1. Informe final del jurado evaluador de manera colegiada.
2. Ficha de evaluación del informe de tesis, rellenado y firmado de manera colegiada o individual por el jurado evaluador. (Anexo 03)
3. Informe del asesor aprobando el informe final de tesis.
4. Ficha de evaluación del informe de tesis, rellenado y firmado por el asesor. (Anexo 03)
5. Reporte de similitud completo (software antiplagio), con la fecha actualizada de verificación realizado por el asesor.
6. Grado de bachiller de los tesistas.
7. Acta de coordinación de lugar, fecha y hora de sustentación.
8. Resolución de designación de asesor y aprobación de proyecto de tesis.
9. Resolución de designación de jurados.
10. DNI vigente del bachiller o egresado.

Por lo expuesto, solicitamos a usted acceder a nuestra petición por ser de justicia que esperamos alcanzar.

Huancavelica, 13 de noviembre del 2026

MENDOZA QUISPE KATERIN
NUMERO DNI: 75277068

MATAMORROS HUAMAN CAROLINA
NUMERO DNI: 72082028

INFORME N° 020-2026-EPEIEIB-FCED-UNH/ JMAH/RMAM/JCC

A: Mtra. Sendy Edith Unocc Cangalaya
Directora de la EPEIeIB

ASUNTO: Informe de aprobación y pase a sustentación de tesis (jurado evaluador)

Referencia: RESOLUCIÓN N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH

Fecha: Huancavelica, 05 de noviembre de 2026

Es grato dirigirnos a usted para expresarle un cordial saludo; asimismo, en nuestra condición de integrantes del Jurado Evaluador, nos dirigimos a usted para informar lo siguiente:

1. Mediante **Resolución N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH**, de fecha 25 de noviembre del 2025, se nos designó como miembros del Jurado Evaluador para la revisión del informe final de la tesis titulada ***"HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I. E. VIRGEN DE GUADALUPE HUANCAVELICA"*** presentada por las egresadas: ***Matamoros Huamán, Carolina y Mendoza Quispe, Katerin***
2. En cumplimiento de la designación efectuada, los miembros del Jurado Evaluador realizaron, de manera colegiada, la revisión del informe final de tesis, verificando el cumplimiento de los criterios establecidos en la Ficha de Evaluación del Informe de Tesis, de conformidad con el Reglamento de Grados y Títulos.

3. Como resultado de la revisión del informe final de tesis y de la deliberación realizada en sesión colegiada, los miembros del Jurado Evaluador emiten la siguiente opinión, conforme al siguiente detalle:
   - Presidente: Dra. Rosario Mercedes Aguilar Melgarejo **APROBADO**
   - Secretario: Mg. María Cleofe, Yallico Magde **APROBADO**
   - Vocal: Mtra. Jessica Coronel Capani **APROBADO**

4. De acuerdo con la opinión emitida por los miembros del Jurado Evaluador, se dispone la **APROBACIÓN** del informe final de tesis, al haberse verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos, **autorizándose su presentación y el pase a sustentación,** conforme a lo dispuesto en el Reglamento de Grados y Títulos.

Es todo cuanto informamos para los fines que se estime conveniente a su Dirección. Sin otro particular, y esperando su amable atención, es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente;

Firmado digitalmente por AGUILAR MELGAREJO Rosario Mercedes FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.11.2026 22:47:44 -05:00

Dra.
PRESIDENTA

Firmado digitalmente por YALLICO MADGE Maria Cleofe FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.11.2026 21:35:12 -05:00

Dra.
SECRETARIA

Firmado digitalmente por CORONEL CAPANI Jessica FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.11.2026 22:11:56 -05:00

Dra.
VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGUE

FICHA DE EVALUACIÓN DE INFORME DE TESIS/TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TRABAJO ACADÉMICO

Título de la tesis	***HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I. E. VIRGEN DE GUADALUPE HUANCAVELICA***
Tesista(s)	***BACH. MATAMOROS HUAMÁN, CAROLINA*** ***BACH. MENDOZA QUISPE, KATERIN***
Asesor(a)	***Dra. TERRAZO LUNA ESTHER GLORY***
Jurado Evaluador	Presidente: **Dra. AGUILAR MELGAREJO ROSARIO MERCEDES**
	Secretario:
	Vocal:

INCOMPLETO (1)	BUENO (2)	MUY BUENO (3)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESCALA		
TÍTULO		**1**	**2**	**3**
1	El título presenta claridad, precisión y coherencia (mínimo 15 y máximo 20 palabras)			X
2	Delimitación adecuada			X
RESUMEN		**1**	**2**	**3**
3	Contiene el problema y objetivo de investigación o población y/o muestra.			X
4	Precisa el método, técnica e instrumentos de estudio.			X
5	Precisa los resultados, conclusiones y palabras clave.			X
6	Tiene un máximo de 250 palabras y están redactadas en un solo párrafo.			X
INTRODUCCIÓN		**1**	**2**	**3**
7	Contiene el problema de investigación y los antecedentes de estudio.			X
8	Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis.			X
9	Describe brevemente el estudio y presenta la estructura del informe de investigación.			X
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA				
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
10	Delimita y contextualiza el problema.			X
11	La redacción del planteamiento del problema es coherente.			X
12	Argumentación con referencias bibliográficas.			X
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
13	La formulación del problema está redactada con claridad y precisión.			X
14	El problema presenta variable(s) y tiene relación con el título.			X

15	Los problemas específicos se relacionan con el problema general.					X
OBJETIVOS				**1**	**2**	**3**
16	El objetivo general evidencia el propósito del estudio					X
17	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar.					X
18	Los objetivos responden al problema de investigación.					X
JUSTIFICACIÓN				**1**	**2**	**3**
19	Se exponen las razones ¿por qué?, ¿para qué? y la viabilidad del estudio.					X
LIMITACIONES				**1**	**2**	**3**
20	Explica las limitaciones en el control de la(s) variable(s), selección de la muestra, instrumentos de medición y la generalización de los resultados.					X
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO						
ANTECEDENTES				**1**	**2**	**3**
21	Presenta los antecedentes y los integra en relación con el problema de investigación.					X
22	En los antecedentes se mencionan el problema, objetivo(s), metodología, población, resultados y conclusiones.					X
BASES TEÓRICAS				**1**	**2**	**3**
23	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio.					X
24	Las bases teóricas fundamentan las variables de estudio.					X
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS				**1**	**2**	**3**
25	Define los conceptos más relevantes del estudio.					X
26	Utiliza 10 conceptos como mínimo con fuentes en orden alfabético.					X
HIPÓTESIS				**1**	**2**	**3**
27	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación			X
28	La hipótesis responde al problema de investigación.					X
VARIABLES				**1**	**2**	**3**
29	Identifica(n) con precisión la(s) variable(s) de estudio					X
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				**1**	**2**	**3**
30	La operacionalización presenta definición conceptual y operacional de la(s) variable(s) o también presenta dimensiones (si es pertinente), indicadores, ítems o instrumentos					X
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA				**1**	**2**	**3**
31	Identifica el ámbito de estudio.					X
32	Selecciona y fundamenta el tipo y nivel de investigación.					X
33	Existe correspondencia entre nivel y diseño de investigación.					X
34	Señala la población y muestra de estudio.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación			X
35	Selecciona y fundamenta el tipo de muestreo a utilizar.					X
36	Selecciona y fundamenta las técnicas e instrumentos a utilizar en el estudio.				X	
37	Precisa los procedimientos para la recolección de datos.					X
38	Especifica y fundamenta la(s) técnica(s) y procedimientos estadísticos(s) para el análisis de datos.					X

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN				
RESULTADOS		**1**	**2**	**3**
39	Describe en forma detallada y secuencial los resultados y se corresponden con los objetivos.			X
40	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados.			X
DISCUSIÓN		**1**	**2**	**3**
41	Interpreta y justifica los resultados.			X
42	Explica la relación de los resultados con los antecedentes, bases teóricas y la hipótesis.			X
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		**1**	**2**	**3**
43	Las conclusiones se sustentan en los resultados y responden a los objetivos.			X
44	Las recomendaciones se corresponden con las conclusiones, se dirige a instituciones, autoridades o personas para implementar los hallazgos del estudio y sugiere nuevas investigaciones.			X
REFERENCIAS		**1**	**2**	**3**
45	Las citas y referencias se corresponden con el estilo de redacción.			X
46	Todas las citas están referenciadas y validadas.			X
ANEXOS		**1**	**2**	**3**
47	Incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, instrumentos utilizados, consentimiento informado, base de datos, evidencia de aplicación de instrumento y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio.	X		

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo de marcas en cada una de las tres categorías de la escala y anote)	1	2	1 3 5
	A	B	C

Puntaje Total = 1(A) + 2(B) + 3(C) = _____*138*_____

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO	INTERVALO
Desaprobado	[1 – 47]
Replantear	(47 – 94]
Aprobado	(94 – 141]

Huancavelica, __07____ de _____agosto_____ de 2026____

Firmado digitalmente por AGUILAR MELGAREJO Rosario Mercedes FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 08.08.2026 00:04:04 -05:00

_____ _____ _____

Presidente Secretario Vocal

_____

Asesor

Nota:
* El presente formato de acta es flexible, debiendo contener mínimamente la información descrita.
* * El presente formulario se emplea en dos etapas: I. Verificación previa del asesor y II. Evaluación por los jurados. El asesor completa únicamente los campos relativos a su revisión y firma exclusivamente en su sección. Los jurados completan y firman únicamente en el espacio destinado a sus cargos.
***El jurado reunido, culminada la evaluación de la tesis, el jurado (presidente) debe informar el resultado del presente anexo a la Escuela Profesional.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(Creada por ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGÜE

FICHA DE EVALUACIÓN DE INFORME DE TESIS

Título de la tesis	**Herramienta de Gamificación Genially en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Cinco Años de la Institución Educativa - Huancavelica**
Tesista(s)	**Bach. Matamoros Huamán, Carolina**
Asesor(a)	**Bach. Mendoza Quispe, Katerin**
Jurado Evaluador	Presidente:
	Secretario: **Dra. María Cleofé Yallico Madge**
	Vocal:

INCOMPLETO (1)	BUENO (2)	MUY BUENO (3)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESCALA		
TÍTULO		**1**	**2**	**3**
1	El título presenta claridad, precisión y coherencia (mínimo 15 y máximo 20 palabras)		X	
2	Delimitación adecuada		X	
RESUMEN		**1**	**2**	**3**
3	Contiene el problema y objetivo de investigación o población y/o muestra.		X	
4	Precisa el método, técnica e instrumentos de estudio.		X	
5	Precisa los resultados, conclusiones y palabras clave.		X	
6	Tiene un máximo de 250 palabras y están redactadas en un solo párrafo.		X	
INTRODUCCIÓN		**1**	**2**	**3**
7	Contiene el problema de investigación y los antecedentes de estudio.		X	
8	Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis.		X	
9	Describe brevemente el estudio y presenta la estructura del informe de investigación.		X	
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA				
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
10	Delimita y contextualiza el problema.			X
11	La redacción del planteamiento del problema es coherente.		X	
12	Argumentación con referencias bibliográficas.		X	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
13	La formulación del problema está redactada con claridad y precisión.		X	
14	El problema presenta variable(s) y tiene relación con el título.		X	
15	Los problemas específicos se relacionan con el problema general.		X	
OBJETIVOS		**1**	**2**	**3**
16	El objetivo general evidencia el propósito del estudio			X
17	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar.			X
18	Los objetivos responden al problema de investigación.			X
JUSTIFICACIÓN		**1**	**2**	**3**

19	Se exponen las razones ¿por qué?, ¿para qué? y la viabilidad del estudio.				X	
LIMITACIONES				**1**	**2**	**3**
20	Explica las limitaciones en el control de la(s) variable(s), selección de la muestra, instrumentos de medición y la generalización de los resultados.				X	
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO						
ANTECEDENTES				**1**	**2**	**3**
21	Presenta los antecedentes y los integra en relación con el problema de investigación.					X
22	En los antecedentes se mencionan el problema, objetivo(s), metodología, población, resultados y conclusiones.					X
BASES TEÓRICAS				**1**	**2**	**3**
23	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio.				X	
24	Las bases teóricas fundamentan las variables de estudio.					X
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS				**1**	**2**	**3**
25	Define los conceptos más relevantes del estudio.					X
26	Utiliza 10 conceptos como mínimo con fuentes en orden alfabético.					X
HIPÓTESIS				**1**	**2**	**3**
27	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación		X	
28	La hipótesis responde al problema de investigación.				X	
VARIABLES				**1**	**2**	**3**
29	Identifica(n) con precisión la(s) variable(s) de estudio				X	
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				**1**	**2**	**3**
30	La operacionalización presenta definición conceptual y operacional de la(s) variable(s) o también presenta dimensiones (si es pertinente), indicadores, ítems o instrumentos				X	
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA				**1**	**2**	**3**
31	Identifica el ámbito de estudio.				X	
32	Selecciona y fundamenta el tipo y nivel de investigación.				X	
33	Existe correspondencia entre nivel y diseño de investigación.				X	
34	Señala la población y muestra de estudio.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación		X	
35	Selecciona y fundamenta el tipo de muestreo a utilizar.				X	
36	Selecciona y fundamenta las técnicas e instrumentos a utilizar en el estudio.				X	
37	Precisa los procedimientos para la recolección de datos.				X	
38	Especifica y fundamenta la(s) técnica(s) y procedimientos estadísticos(s) para el análisis de datos.				X	
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN						
RESULTADOS				**1**	**2**	**3**
39	Describe en forma detallada y secuencial los resultados y se corresponden con los objetivos.				X	
40	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados.				X	

	DISCUSIÓN	1	2	3
41	Interpreta y justifica los resultados.		X	
42	Explica la relación de los resultados con los antecedentes, bases teóricas y la hipótesis.		X	
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	**1**	**2**	**3**
43	Las conclusiones se sustentan en los resultados y responden a los objetivos.		X	
44	Las recomendaciones se corresponden con las conclusiones, se dirige a instituciones, autoridades o personas para implementar los hallazgos del estudio y sugiere nuevas investigaciones.		X	
	REFERENCIAS	**1**	**2**	**3**
45	Las citas y referencias se corresponden con el estilo de redacción.			X
46	Todas las citas están referenciadas y validadas.			X
	ANEXOS	**1**	**2**	**3**
47	Incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, instrumentos utilizados, consentimiento informado, base de datos, evidencia de aplicación de instrumento y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio.		X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo de marcas en cada una de las tres categorías de la escala y anote)		36	11
	A	B	C

Puntaje Total = 1(A) + 2(B) + 3(C) = *72 + 33 =* ***105***

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO	INTERVALO
Desaprobado	[1 – 47]
Replantear	(47 – 94]
Aprobado	(94 – 141]

Huancavelica, 30 de octubre del 2026

Firmado digitalmente por YALLICO MADGE Maria Cleofe FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 30.10.2026 09:56:27 -05:00

Presidente	Secretario	Vocal

Asesor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(Creada por ley N° 25265)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGÜE

FICHA DE EVALUACIÓN DE INFORME DE TESIS

Título de la tesis	Herramienta de Gamificación Genially Para el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Cinco Años de la I. E. Virgen de Guadalupe Huancavelica
Tesista(s)	Bach. Matamoros Huamán, Carolina Bach. Mendoza Quispe, Katerin
Asesor(a)	
Jurado Evaluador	Presidente:
	Secretario:
	Vocal: Mtra. Jessica Coronel Capani

INCOMPLETO (1)	BUENO (2)	MUY BUENO (3)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		ESCALA		
TÍTULO		**1**	**2**	**3**
1	El título presenta claridad, precisión y coherencia (mínimo 15 y máximo 20 palabras)		X	
2	Delimitación adecuada		X	
RESUMEN		**1**	**2**	**3**
3	Contiene el problema y objetivo de investigación o población y/o muestra.			X
4	Precisa el método, técnica e instrumentos de estudio.			X
5	Precisa los resultados, conclusiones y palabras clave.			X
6	Tiene un máximo de 250 palabras y están redactadas en un solo párrafo.			X
INTRODUCCIÓN		**1**	**2**	**3**
7	Contiene el problema de investigación y los antecedentes de estudio.		X	
8	Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis.		X	
9	Describe brevemente el estudio y presenta la estructura del informe de investigación.		X	
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA				
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
10	Delimita y contextualiza el problema.		X	
11	La redacción del planteamiento del problema es coherente.		X	
12	Argumentación con referencias bibliográficas.		X	
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA		**1**	**2**	**3**
13	La formulación del problema está redactada con claridad y precisión.			X
14	El problema presenta variable(s) y tiene relación con el título.			X
15	Los problemas específicos se relacionan con el problema general.			X
OBJETIVOS		**1**	**2**	**3**

16	El objetivo general evidencia el propósito del estudio					X
17	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar.					X
18	Los objetivos responden al problema de investigación.					X
JUSTIFICACIÓN				**1**	**2**	**3**
19	Se exponen las razones ¿por qué?, ¿para qué? y la viabilidad del estudio.				X	
LIMITACIONES				**1**	**2**	**3**
20	Explica las limitaciones en el control de la(s) variable(s), selección de la muestra, instrumentos de medición y la generalización de los resultados.				X	
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO						
ANTECEDENTES				**1**	**2**	**3**
21	Presenta los antecedentes y los integra en relación con el problema de investigación.				X	
22	En los antecedentes se mencionan el problema, objetivo(s), metodología, población, resultados y conclusiones.				X	
BASES TEÓRICAS				**1**	**2**	**3**
23	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio.				X	
24	Las bases teóricas fundamentan las variables de estudio.				X	
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS				**1**	**2**	**3**
25	Define los conceptos más relevantes del estudio.				X	
26	Utiliza 10 conceptos como mínimo con fuentes en orden alfabético.				X	
HIPÓTESIS				**1**	**2**	**3**
27	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación			X
28	La hipótesis responde al problema de investigación.					X
VARIABLES				**1**	**2**	**3**
29	Identifica(n) con precisión la(s) variable(s) de estudio				X	
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				**1**	**2**	**3**
30	La operacionalización presenta definición conceptual y operacional de la(s) variable(s) o también presenta dimensiones (si es pertinente), indicadores, ítems o instrumentos				X	
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA				**1**	**2**	**3**
31	Identifica el ámbito de estudio.				X	
32	Selecciona y fundamenta el tipo y nivel de investigación.				X	
33	Existe correspondencia entre nivel y diseño de investigación.				X	
34	Señala la población y muestra de estudio.	Proyectos de investigación que consideren hipótesis, se califica y se otorga el puntaje correspondiente	Proyectos de investigación que no consideren hipótesis, se asigna la máxima puntuación		X	
35	Selecciona y fundamenta el tipo de muestreo a utilizar.				X	
36	Selecciona y fundamenta las técnicas e instrumentos a utilizar en el estudio.				X	
37	Precisa los procedimientos para la recolección de datos.				X	
38	Especifica y fundamenta la(s) técnica(s) y procedimientos estadísticos(s) para el análisis de datos.				X	
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN						

	RESULTADOS	1	2	3
39	Describe en forma detallada y secuencial los resultados y se corresponden con los objetivos.		X	
40	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados.		X	
	DISCUSIÓN	**1**	**2**	**3**
41	Interpreta y justifica los resultados.		X	
42	Explica la relación de los resultados con los antecedentes, bases teóricas y la hipótesis.		X	
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	**1**	**2**	**3**
43	Las conclusiones se sustentan en los resultados y responden a los objetivos.		X	
44	Las recomendaciones se corresponden con las conclusiones, se dirige a instituciones, autoridades o personas para implementar los hallazgos del estudio y sugiere nuevas investigaciones.		X	
	REFERENCIAS	**1**	**2**	**3**
45	Las citas y referencias se corresponden con el estilo de redacción.		X	
46	Todas las citas están referenciadas y validadas.		X	
	ANEXOS	**1**	**2**	**3**
47	Incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, instrumentos utilizados, consentimiento informado, base de datos, evidencia de aplicación de instrumento y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio.		X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo de marcas en cada una de las tres categorías de la escala y anote)		70	36
	A	B	C

Puntaje Total = 1(A) + 2(B) + 3(C) = 106

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO		INTERVALO
Desaprobado		[1 – 47]
Replantear		(47 – 94]
Aprobado	X	(94 – 141]

Huancavelica, 05 de noviembre de 2026

Firmado digitalmente por CORONEL CAPANI Jessica FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 05.11.2026 23:18:48 -05:00

Presidente	Secretario	Vocal

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(CREADO POR LEY Nº 25265)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL e INTERCULTURAL BILINGÜE

INFORME N° 115-2026- EGTL-D-FCED-R-UNH.

A : **Mtra. SENDY UNOCC CANGALAYA**
DIRECTORA DE LA EPEIeIB

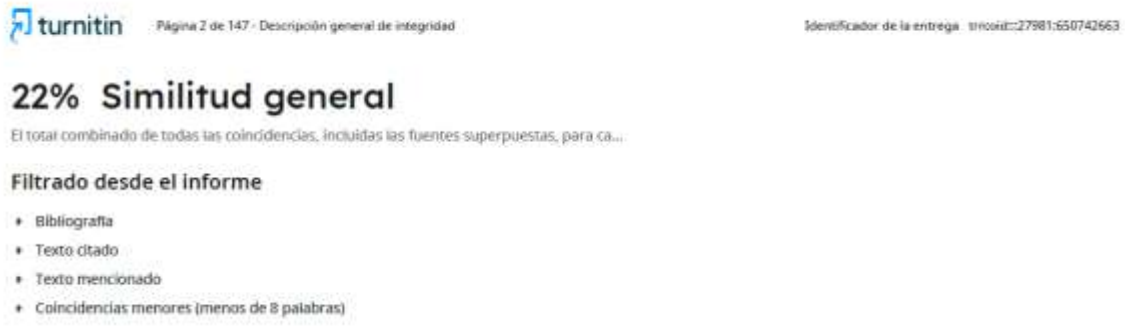
DE : **Dra. ESTHER GLORY TERAZO LUNA**
Docente Asesora.

ASUNTO : **REPORTE DE SIMILITUD**

FECHA : **Huancavelica, 06 de noviembre de 2026.**

****

Mediante el presente me dirijo a usted, para informar que las bachilleres MATAMOROS HUAMAN, Carolina y MENDOZA QUISPE, Katerin, presentaron la tesis titulada, "**HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMATICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E. VIRGEN DE GUADALUPE - HUANCAVELICA",** el mismo tiene 22% de similitud, por lo que cumple con el porcentaje establecido en las normas institucionales,


turnitin Página 2 de 147 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

22% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Adjunto informe turnitin.

Es todo cuanto informo, para fines que estime conveniente.

Atentamente;

Firmado digitalmente por TERRAZO LUNA Esther Glory FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 06.11.2026 18:40:06 -05:00

Dra. Esther G. Terrazo Luna
ASESORA

Cc.
Archivo (01)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

FICHA DE EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACION

Investigador (es)	MATAMOROS HUAMÁN, CAROLINA
	MENDOZA QUISPE, KATERIN
Título del Proyecto de Investigación	HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA - HUANCAVELICA
Asesor	Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA

ESCALA DE CALIFICACIÓN

PÉSIMO	MALO	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
1	2	3	4	5

	TÍTULO	ESCALA				
		1	2	3	4	5
1	El título presenta claridad y precisión (15 a 20 palabras)			X		
2	Especifica la variable y/o la relación de variables y la población de estudio			X		
	RESUMEN	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3	Establece el problema de investigación, la población y/o muestra y los objetivos			X		
4	Indica el método de estudio utilizado, con sus respectivas técnicas e instrumentos				X	
5	Indica los resultados y las conclusiones del estudio				X	
6	Tienen un máximo de 200 palabras y están redactadas en un solo párrafo				X	
	INTRODUCCIÓN	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	Se indica el problema de investigación y los antecedentes de estudio			X		
8	Se señala los objetivos de investigación y la hipótesis				X	
9	Presenta la estructura del informe de investigación				X	
	CAPÍTULO I [PROBLEMA] PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	Se describe el problema con fundamentación teórica y empírica			X		
11	Se delimita y contextualiza el problema				X	
12	La redacción del planteamiento del problema es coherente				X	
	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
13	La formulación del problema está redactado sin ambigüedad				X	
14	El problema presenta la variable y/o la relación de variables y la población				X	
	OBJETIVOS	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
15	El objetivo general es claro y evidencia el propósito del estudio			X		
16	Los objetivos se vinculan con los problemas de investigación			X		
17	Los objetivos específicos se derivan del objetivo general y son factibles de alcanzar			X		
	JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
18	Se exponen las razones ¿por qué? y ¿para qué? del estudio			X		
	LIMITACIONES DEL ESTUDIO	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
19	Se analizan las limitaciones: control de las variables, selección de la muestra, instrumentos de medición utilizados y/o falta de corroboración de resultados			X		
	CAPÍTULO II [MARCO TEÓRICO] ANTECEDENTES	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
20	Se mencionan los antecedentes de estudio			X		
21	En los antecedentes se mencionan el problema, la población y los resultados de la investigación, entre otros.			X		
	BASES TEÓRICAS	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
22	Existe relación entre las bases teóricas y el problema de investigación				X	
23	La organización de las bases teóricas es coherente y corresponde a las variables de estudio				X	
24	La redacción de las bases teóricas es clara, coherente y sustentada en fuentes				X	

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

	HIPÓTESIS	1	2	3	4	5
25	La hipótesis se enuncia de manera clara y precisa				X	
26	La hipótesis responde al problema planteado				X	

	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	1	2	3	4	5
27	Se identifican los conceptos más relevantes del estudio				X	
28	Se definen los conceptos básicos según fuentes				X	

	VARIABLES	1	2	3	4	5
29	Se identifica (n) claramente la (s) variable (s) de estudio			X		
30	Se operacionaliza correctamente la (s) variables (s) de estudio			X		

	CAPÍTULO III [METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN]	1	2	3	4	5
31	Se identifica el ámbito de estudio			X		
32	Se señala el tipo, nivel y diseño de investigación				X	
33	Se describen los métodos de investigación utilizados				X	
34	Se identifican la población y muestra de estudio				X	
35	Se señala el tipo de muestreo utilizado				X	
36	Se identifican las técnicas e instrumentos utilizados				X	
37	Se señala la fundamentación para la elaboración del instrumento				X	
38	Se establecen las actividades realizadas en la recolección de datos			X		
39	Se especifican las técnicas estadísticas utilizadas en el análisis de datos			X		

	CAPÍTULO IV [RESULTADOS] PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	1	2	3	4	5
40	Se describe en forma detallada y secuencial cada uno de los resultados encontrados				X	
41	Las tablas y las figuras sirven de complemento para la descripción de los resultados				X	

	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	1	2	3	4	5
42	Se interpreta y justifica los resultados			X		
43	Se discute la relación de los resultados hallados con otras investigaciones previamente citadas, así como las bases teóricas y la hipótesis				X	

	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	1	2	3	4	5
44	Las conclusiones se sustentan en los resultados hallados y se derivan de la discusión de los resultados				X	
45	Se hacen recomendaciones para implementar los hallazgos del estudio y se sugiere nuevas vías de investigación			X		

	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	1	2	3	4	5
46	Las referencias bibliográficas están redactadas según el modelo establecido				X	
47	Existe correspondencia entre las referencias bibliográficas presentadas y las citas de texto				X	

	ANEXO	1	2	3	4	5
48	Se incluye la matriz de consistencia, validación del instrumento, gráficos, fotografías y otros de acuerdo a la naturaleza del estudio				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo de marcas en cada una de las cinco categorías de la escala y anote)					
			19	29	
	A	B	C	D	E

$$Puntaje\ total = 1\times A + 2\times B + 3\times C + 4\times D + 5\times E = 154$$

Para el resultado final, ubicar el puntaje obtenido en la siguiente tabla:

RESULTADO		INTERVALO
Desaprobado	( )	48 – 96
Replantear	( )	97 – 144
Aprobado X	( )	**145 - 240**

Nombre del Asesor: Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA

Firma

Huancavelica, 15 de noviembre de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(CREADO POR LEY Nº 25265)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL e INTERCULTURAL BILINGÜE

INFORME N° 70-2025- EGTL-DFED-R-UNH.

A : **Mtra. SENDY UNOCC CANGALAYA**
DIRECTORA DE LA EPEIeIB

DE : **Dra. ESTHER GLORY TERAZO LUNA**
Docente Asesora.

ASUNTO : **REVISIÓN DE TESIS**

FECHA : **Huancavelica, 15 de octubre de 2025.**

****

Mediante el presente me dirijo a usted, para informar que las bachilleres MATAMOROS HUAMAN, Carolina y MENDOZA QUISPE, KATERIN, presentaron la tesis titulada, "**HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMATICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E. VIRGEN DE GUADALUPE - HUANCAVELICA",** el mismo que fue evaluado y se aprueba en calidad de asesora, se sugiere informar a las interesadas para que continúen con sus trámites posteriores.

Adjunto tesis y ficha.

Es todo cuanto informo, para fines que estime conveniente.

Atentamente;

Dra. Esther G. Terrazo Luna
ASESORA

Cc.
Archivo (01)

CAROLINA - KATERIN MATAMOROS - MENDOZA

Herramienta de Gamificación Genially en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Cinco Años de l...

Universidad Nacional de Huancavelica

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::27981:650742663

Fecha de entrega
6 nov 2026, 3:22 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
6 nov 2026, 3:27 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
MATAMOROS y MENDOZA MEJORADO PARA LA Dra. YALLICO.pdf

Tamaño del archivo
2.9 MB

137 páginas

25.881 palabras

160.279 caracteres

22% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
12% Publicaciones
18% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
15 caracteres sospechosos en N.º de páginas
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.

Firmado digitalmente por TERRAZO LUNA Esther Glory FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 06.11.2026 15:30:48 -05:00

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
12% Publicaciones
18% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1 Internet
hdl.handle.net 3%

2 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Huancavelica on 2026-09-24 3%

3 Internet
apirepositorio.unh.edu.pe 2%

4 Internet
repositorio.uta.edu.ec 1%

5 Internet
repositorio.unamba.edu.pe <1%

6 Internet
repositorio.uct.edu.pe <1%

7 Internet
repositorio2.eesppsantarosacusco.edu.pe <1%

8 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-09-02 <1%

9 Internet
repositorio.eesppjjbtacna.edu.pe <1%

10 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-10-22 <1%

11 Trabajos entregados
Area eped on 2026-08-07 <1%

12 Internet
repositorio.unheval.edu.pe <1%

13 Internet
repositorio.undac.edu.pe <1%

14 Publicación
Portocarrero Chávez, Edit Celmira|Revilla Lavado, Edgar Rogelio. "Impacto de la ... <1%

15 Trabajos entregados
Universidad Católica de Santa María on 2026-08-04 <1%

16 Publicación
Rojas Cárdenas, Olga Patricia | Sarmiento Mancipe, Nydia. "Impacto de un progr... <1%

17 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-05-05 <1%

18 Internet
repositorio.une.edu.pe <1%

19 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-06-22 <1%

20 Trabajos entregados
Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2023-08-31 <1%

21 Trabajos entregados
Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia on 2026-06-26 <1%

22 Trabajos entregados
Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2026-08-28 <1%

23 Trabajos entregados
Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja on 2024-09-... <1%

24 Internet
repositorio.unsm.edu.pe <1%

25 Publicación
Christian Ortiz Méndez, Rebeca Margarita Gaibor García, Marcia Janneth Gaibor C... <1%

26 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Piura on 2026-03-19 <1%

27 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-11-05 <1%

28 Internet
repositorio.uladech.edu.pe <1%

29 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2017-05-27 <1%

30 Trabajos entregados
Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2026-06-29 <1%

31 Internet
repositorio.udea.edu.pe <1%

32 Publicación
Flores Coa, Yussi Paola. "Conocimiento sobre conceptos básicos de matemáticas ... <1%

33 Publicación
Yovana Tite León, Dunieski Alfonso Caveda. "Estrategia didáctica de gamificación ... <1%

34 Trabajos entregados
Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia on 2026-08-12 <1%

35 Trabajos entregados
Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2026-06-30 <1%

36 Trabajos entregados
Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía on 2022-05-24 <1%

37 Publicación
(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e qualidade na do... <1%

38 Trabajos entregados
PREGRADO on 2025-10-01 <1%

39 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Loja on 2025-02-10 <1%

40 Trabajos entregados
Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2025-08-11 <1%

41 Trabajos entregados
Universidad Tecnologica de los Andes on 2025-06-30 <1%

42 Publicación
Natanael Librado Gonzalez. "Intervención \"sé tú mismo\" con sitio web y chatbot... <1%

43 Internet
repositorio.ucv.edu.pe <1%

44 Publicación
Rosario Rosario, Yolanda. "Liderazgo del docente en la enseñanza- aprendizaje vi... <1%

45 Trabajos entregados
Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo on 2026-06-30 <1%

46 Trabajos entregados
Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-11-13 <1%

47 Publicación
Albujar Zacarias, Carlos Jesus | Chui Salinas, Alexander | Mayta Llanco, Jose Alejand... <1%

48 Trabajos entregados
POSGRADO on 2025-09-15 <1%

49 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-10-02 <1%

50 Publicación
Ponce, William Fabian. "Estrategias Didácticas para Mejora el Aprendizaje en los E... <1%

51 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-30 <1%

52 Trabajos entregados
Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia on 2026-06-02 <1%

53 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Piura on 2026-04-09 <1%

54 Trabajos entregados
uncedu on 2024-07-01 <1%

55 Trabajos entregados
Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2026-08-05 <1%

56 Publicación
Castañeda Sánchez, Wladimir Manuel. "Efectos de las Tic en el Rendimiento Acad... <1%

57 Publicación
Condori Condori, Saul. "Aprendizaje basado en proyectos en el desarrollo de com... <1%

58 Publicación
Saraí González Gutiérrez, Karen Alejandra Serna Tello, Ángel Mario Lerma Sánche... <1%

59 Internet
www.donboscochacas.org <1%

60 Publicación
Chavez Godoy, Flor Corina. "El “ABP como estrategia para desarrollar la resolució... <1%

61 Publicación
Rodríguez, Yanira Oria. "Conocimiento Sobre los Conceptos Básicos en el Área de ... <1%

62 Trabajos entregados
Universidad de Ciencias y Humanidades on 2026-06-30 <1%

63 Publicación
Rosa María Córdova-Romero, Mario Andrés Terrones-Marreros, Kony Luby Duran-... <1%

64 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-08-13 <1%

65 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-10-30 <1%

66 Trabajos entregados
uncedu on 2025-02-01 <1%

67 Publicación
Jiménez Ramos, Meybor Yamila. "Factores de riesgo epidemológicos condicionant... <1%

68 Publicación
Cutipa Pilco, Yesen Maribel. "El rol de acompañamiento de la familia en el marco ... <1%

69 Publicación
María Lillyam López de Parra, Mayra Alejandra Córdoba Beltrán, Michael Herney ... <1%

70 Publicación
Suarez Mahuanca, Erika Yudi. "Técnicas grupales como estrategia didáctica para ... <1%

71 Trabajos entregados
AULA VIRTUAL on 2025-11-24 <1%

72 Publicación
Huamani Pacco, Rosa Aurelia. "Nivel de logro de competencias matemáticas dura... <1%

73 Publicación
Marcia Pamela Estupiñan Borja, Alina Karely Lescano Molina, Keyla Sarahy Villam... <1%

74 Publicación
Moreto Córdova, Luz María | Arias Muñoz, Mónica Patricia. "Estrategias lúdicas y ... <1%

75 Internet
repositorio.unap.edu.pe <1%

76 Trabajos entregados
Area eped on 2025-07-24 <1%

77 Publicación
Cesar Julio Quinga Suárez. "Impacto de la Gamificación Integrada en Moodle sobr... <1%

78 Publicación
Flor De María Sánchez Aguirre, Verónica Cóndor Mendoza, Yrene Cecilia Uribe He... <1%

79 Publicación
Karina Estefania López López. "Artificial Intelligence in Ecuadorian Basic Educatio... <1%

80 Trabajos entregados
POSGRADO on 2025-09-13 <1%

81 Publicación
Santiago Sevilla Vallejo. "El método IBI en la enseñanza de ELE. Aplicación de la g... <1%

82 Trabajos entregados
Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-09-25 <1%

83 Publicación
Bonifas Alvarado, Elizabeth. "Formación de valores en niños y niñas en la Instituci... <1%

84 Publicación
Denisa-Mădălina Bălănean, Cristian Negrea, Eugen Bota, Simona Petracovschi, B... <1%

85 Publicación
Isabel Eliana Contreras-Alvear, María Paula Maridueña-Loor, Carlos Manuel Mass... <1%

86 Trabajos entregados
Universidad Cesar Vallejo on 2019-03-19 <1%

87 Trabajos entregados
Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia on 2026-10-14 <1%

88 Publicación
Zambrano Cama, Luz Marina. "La bitácora de aprendizaje en la mejora de los pro... <1%

89 Trabajos entregados
uncedu on 2025-01-23 <1%

90 Trabajos entregados
AULA VIRTUAL on 2025-10-03 <1%

91 Trabajos entregados
AULA VIRTUAL on 2025-10-07 <1%

92 Publicación
Nelly Lucia Conchambay Muzo, Pablo Vicente Morales Martínez, Gioconda del Lou... <1%

93 Publicación
Rodríguez, Claudia Marcela. "El uso de las Tecnologías y la Transformación Pedag... <1%

94 Publicación
Ruiz Rios, Leonardo Yeferson. "Juegos cooperativos para mejorar la competencia ... <1%

95 Publicación
Sandoval Vidal de Feria, Liliam del Pilar. "La retroalimentación y su relación con l... <1%

96 Publicación

Suárez Vega, Luis Carlos | Fragozo Cujia, Nilka María Auxiliadora. "Evaluación del ... <1%

97 Trabajos entregados

Universidad Católica de Trujillo on 2026-02-06 <1%

98 Trabajos entregados

Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-08-07 <1%

99 Trabajos entregados

unhuancavelica on 2023-11-19 <1%

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por Ley N° 25265)

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGÜE

TESIS

Herramienta de Gamificación Genially en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Cinco Años de la Institución Educativa - Huancavelica

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN

PRESENTADO POR:

Bach. Matamoros Huamán, Carolina

Bach. Mendoza Quispe, Katerin

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

HUANCAVELICA, PERÚ

2026

Acta de sustentación

turnitin Página 12 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Título

Herramienta de Gamificación Genially en el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Estudiantes de Cinco Años de la Institución Educativa - Huancavelica

turnitin Página 13 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Autores

Carolina Matamoros Huamán

Katerin Mendoza Quispe

turnitin Página 14 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Asesora

Dra. Esther Glory Terrazo Luna

ORCID: 0000-02-1818-75

DNI: 20901075

turnitin Página 15 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Agradecimiento

La investigación actual tuvo dificultades a lo largo del proceso para concretar la tesis, el análisis demuestra inmediatamente que la concreción no hubiera sido posible sin la participación y compromiso de la Directora Prof. Janet Paco Matamoros de la institución educativa "Virgen de Guadalupe"; quien de una u otra forma ayudó a concretizar el estudio.

Es un privilegio para nosotras usar este espacio para ser justo y consecuente. Asimismo, debemos expresar nuestros reconocimientos a la Mg. Zelideth Ccora Boza; Mg. Eugenia Olga Enrique Espinoza y a la Mg. Karina Nadir Méndez Farfán por sus valiosas contribuciones como expertos en la validación de los instrumentos.

Por último, queremos agradecer a la asesora; Dra. Esther Glory Terrazo Luna, por compartir su amplia experiencia y sabiduría durante este extenso proceso, que ha ayudado a consolidar el presente estudio de investigación.

Nuestras gratitudes eternas a todas ellas.

Las investigadoras.

3

Índice

Portada i

Acta de sustentación ii

Título iii

Autores iv

Asesora v

Agradecimiento vi

Índice vii

Índice de tablas xi

Índice de figuras xiii

Resumen xiv

Abstract xv

Introducción xvi

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema 19

1.2. Formulación del problema 23

1.2.1. Problema general 23

1.2.2. Problemas específicos 23

1.3. Objetivos 24

1.3.1. Objetivo general 24

1.3.2. Objetivos específicos. 24

1.4. Justificación. 24

1.5. Limitaciones 27

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes 29

2.1.1. A nivel internacional 29

2.1.2. A nivel nacional 32

2.1.3. A nivel local 33

2.2. Bases teóricas 35

2.2.1. La herramienta de gamificación Genially 35

2.2.2. Desarrollo de competencias matemáticas 49

2.3. Definición de términos 64

2.4. Hipótesis. 66

2.4.1. Hipótesis general 66

2.4.2. Hipótesis específicas 66

2.5. Variable del estudio. 66

2.6. Operacionalización de variables 69

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Ámbito espacial y temporal 71

3.2. Método de investigación 71

3.2.1. Tipo de investigación 73

3.2.2. Nivel de investigación 73

3.2.3. Diseño de investigación 73

3.3. Población, muestra y muestreo 74

3.3.1. Población 74

3.3.2. Muestra 74

3.3.3. Muestreo 75

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 75

3.4.1. Técnicas de recolección de datos 75

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos 76

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos 78

3.6. Descripción de la prueba de hipótesis 79

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación y análisis de resultados 81

4.1.1. Resultados pre-pos test de competencias matemáticas 83

4.1.2. Resultados pre-pos de resuelve problemas de cantidad 85

4.1.3. Resultados pre-pos de resuelve problemas de forma, movimiento y localización 86

4.2. Proceso de prueba de hipótesis 87

4.2.1. Hipótesis general 88

4.2.2. Hipótesis específica 1 91

4.2.3. Hipótesis específica 2 94

4.3. Discusión de los resultados 97

Conclusiones 100

Recomendaciones 102

Referencias 103

Anexos 110

Matriz de consistencia 111

Instrumento de recolección de datos 115

Base de datos 118

Constancia de solicitud 109

Constancia de aplicación del instrumento 110

Constancia de validación por juicio de expertos 111

Evidencias fotográficas 125

Nómina de matricula 124

Sesiones de aprendizajes 124

Índice de tablas

Tabla 1 Muestra de niños de 5 años de la I.E. “Virgen de Guadalupe” – Huancavelica 75

Tabla 2 Cuadro de recopilación de datos 76

Tabla 3 Validez de contenido a través de juicio de expertos 77

Tabla 4 Estadístico alfa de Cronbach desarrollo de competencias matemáticas 78

Tabla 5 Baremación de los niveles de logro 82

Tabla 6 Frecuencias pre-pos test de competencias matemáticas en estudiantes de la institución educativa “Virgen de Guadalupe” - Huancavelica..... 83

Tabla 7 Frecuencias pre-pos test de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa “Virgen de Guadalupe”- Huancavelica..... 85

Tabla 8 Frecuencias pre-pos test de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la institución educativa “Virgen de Guadalupe” - Huancavelica 86

Tabla 9 Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test de competencias matemáticas..... 88

Tabla 10 Prueba de rango con signos de Z de Wilcoxon de competencias matemáticas 88

Tabla 11 Estadísticos de prueba[a]..... 89

Tabla 12 Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk..... 90

Tabla 13 Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test resuelve problema de cantidad 92

Tabla 14 Prueba de rangos pre-pos test de resuelve problemas de cantidad 92

Tabla 15 Estadísticos de prueba[a] 93

Tabla 16 Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk 93

Tabla 17 Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test resuelve problemas de forma, movimiento y localización 94

Tabla 18 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon pre-pos test de resuelve problema de forma, movimiento y localización 94

Tabla 19 Estadísticos de prueba[a] 95

Tabla 20 Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk 96

Índice de figuras

Figura 1 Barras en porcentajes pre-pos test de competencias matemáticas 84

Figura 2 Barras en porcentajes pre-post test de resuelve problemas de cantidad 85

Figura 3 Barras en porcentajes pre-post test de resuelve problema de forma, movimiento y localización 86

Figura 4 Gráfico Q-Q normal sin tendencia diferencia de competencias matemáticas 90

Resumen

La presente investigación explicativa y cuantitativa, con un diseño preexperimental de un solo grupo con pre y pos test, evaluó la influencia de la gamificación con Genially en el desarrollo de las competencias matemáticas en 18 estudiantes de 5 años de la I.E. "Virgen de Guadalupe" – Huancavelica, 2025. La recolección de datos se realizó mediante observación con una lista de cotejo validada por juicio de expertos y confiabilizada por Alfa de Cronbach. La prueba de Shapiro-Wilk evidenció una distribución no normal ($p < 0,05$), determinando el uso de la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon. Los resultados descriptivos mostraron un avance sustancial: en el pre test, el 50,0% (9 estudiantes) se ubicó En inicio y el 50,0% (9 estudiantes) En proceso, registrándose un 0,0% en los niveles superiores. Tras la intervención con Genially, el pos test reflejó la erradicación del nivel En inicio (0,0%), la reducción de En proceso al 22,2% (4 estudiantes) y un claro desplazamiento hacia Logro esperado con 50,0% (9 estudiantes) y Logro destacado con 27,8% (5 estudiantes), concentrando al 77,8% del grupo en niveles satisfactorios. El contraste hipotético arrojó un estadístico $Z = -3,742$ ($p = 0,000 < 0,05$), permitiendo rechazar la hipótesis nula y aceptar la alternativa. Se concluye que la aplicación de la gamificación mediante Genially influye de manera altamente significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas de la muestra estudiada.

***Palabras clave*:** gamificación, genially, competencias matemáticas, educación inicial, resolución de problemas.

Abstract

This explanatory and quantitative research, using a pre-experimental single-group pretest-posttest design, evaluated the influence of gamification with Genially on the development of mathematical competencies in 18 five-year-old students at I.E. "Virgen de Guadalupe" – Huancavelica, 2025. Data collection was carried out through observation using a checklist validated by expert judgment and tested for reliability using Cronbach's alpha. The Shapiro-Wilk test demonstrated a non-normal distribution ($p < 0.05$), determining the use of the non-parametric Wilcoxon signed-rank test. Descriptive results showed substantial progress: in the pretest, 50.0% (9 students) were at the Beginning level and 50.0% (9 students) at the In process level, with 0.0% in the higher levels. Following the intervention with Genially, the posttest reflected the complete elimination of the Beginning level (0.0%), a reduction of In process to 22.2% (4 students), and a clear shift toward Expected achievement with 50.0% (9 students) and Outstanding achievement with 27.8% (5 students), concentrating 77.8% of the group in satisfactory levels. Hypothesis testing yielded a statistic $Z = -3.742$ ($p = 0.000 < 0.05$), rejecting the null hypothesis and accepting the alternative. It is concluded that the application of gamification through Genially has a highly significant influence on the development of mathematical competencies in the studied sample.

Keywords: *gamification, genially, mathematical competencies, early childhood education, problem solving.*

Introducción

Este estudio en el contexto actual de la educación inicial, los procesos de enseñanza-aprendizaje requieren enfoques innovadores que promuevan la participación activa de los estudiantes y fortalezcan el desarrollo de competencias clave desde los primeros años de formación. Entre estas competencias, las matemáticas ocupan un lugar fundamental, ya que permiten a los niños desarrollar habilidades lógico-matemáticas esenciales para comprender el mundo que los rodea y resolver situaciones problemáticas en su vida cotidiana. Sin embargo, uno de los principales retos que enfrentan los docentes en educación inicial es captar y mantener la atención de los estudiantes de cinco años, quienes, por su naturaleza, requieren experiencias de aprendizaje dinámicas, lúdicas y motivadoras. En este contexto, las herramientas de gamificación emergen como una alternativa pedagógica eficaz, al integrar elementos del juego en el entorno educativo con el fin de fomentar la motivación, el compromiso y la mejora del aprendizaje. Genially, como plataforma digital interactiva, permite la creación de recursos educativos atractivos y adaptados a las necesidades del nivel inicial. Su uso en el aula contribuye al desarrollo de competencias matemáticas de manera significativa, permitiendo a los estudiantes aprender jugando, experimentar con situaciones reales o simuladas, y recibir retroalimentación inmediata. La presente investigación tuvo como problema principal ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica? Debido que la investigación partió de la necesidad de incorporar estrategias innovadoras y lúdicas que respondan a las características del nivel inicial, promoviendo un aprendizaje significativo a través del uso de recursos digitales interactivos. Se centró especialmente en dos competencias del área de matemática: resuelve problemas de cantidad *y* resuelve problemas de forma, movimiento y localización, con el objetivo de determinar si la implementación de actividades gamificadas favorece el desarrollo de estas capacidades en los niños de este grupo etario. El objetivo principal fue: ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica? A partir de esta

interrogante, se buscó evidenciar el impacto del uso de recursos digitales gamificadas en el aprendizaje matemático en el nivel inicial, así como ofrecer propuestas metodológicas que potencien el desarrollo integral de los estudiantes a través del uso adecuado de las tecnologías educativas. La gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica eficaz para fomentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje. Werbach y Hunter (2012), destacan que incorporar elementos del juego en contextos educativos no lúdicos, como las matemáticas, puede transformar las tareas tradicionales en experiencias más atractivas y participativas. En el nivel inicial, donde el juego es una forma natural de aprender, herramientas como Genially resultan especialmente efectivas. Estas permiten diseñar actividades interactivas que estimulan el pensamiento lógico y emocional de los niños. En esta línea, (Camargo, 2017) señala que las competencias matemáticas en la primera infancia deben ir más allá del reconocimiento numérico, abarcando habilidades como la resolución de problemas, el reconocimiento de patrones y la comprensión espacial. Así, el uso de Genially no solo moderniza la enseñanza, sino que contribuye al desarrollo de competencias matemáticas a través de experiencias visuales, contextualizadas y lúdicas, adecuadas al ritmo de aprendizaje.

La estructura de este estudio se presenta de la siguiente manera:

El primer Capítulo: Presenta la formulación del problema; la definición del problema general y específicos; el objetivo general y específicos, la justificación e importancia y las limitaciones del estudio.

El segundo Capítulo: Menciona el marco teórico, las referencias bibliográficas, las bases teóricas, la definición de conceptos, las hipótesis generales y específicos, las variables de estudio y la matriz de operacionalización de las variables.

El tercer Capítulo: Define el marco metodológico, el tipo y nivel de investigación, el diseño, la población, la muestra, los instrumentos, las técnicas y el procesamiento del análisis de datos.

El cuarto Capítulo: Muestra el análisis de la información, la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias, las referencias bibliográficas y los anexos relevantes que demuestran y respaldan la investigación.

Las autoras.

turnitin Página 28 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El vertiginoso avance del mundo actual, acompañado por los constantes cambios tecnológicos y sociales, plantea nuevos desafíos en el ámbito educativo, especialmente en el nivel inicial. Estos cambios exigen que los docentes adopten metodologías innovadoras que estimulen el desarrollo de habilidades cognitivas superiores en los niños. En los primeros años de escolaridad, el fortalecimiento de las competencias matemáticas se convierte en un pilar esencial para el aprendizaje futuro. Sin embargo, se ha observado que los estudiantes de cinco años enfrentan serias dificultades para comprender conceptos matemáticos fundamentales como el conteo, la clasificación y la seriación. Esta problemática está estrechamente relacionada con el uso de enfoques pedagógicos tradicionales, poco atractivos y desvinculados del contexto real del niño, así como con la limitada integración de recursos digitales interactivos en el aula. Ante esta realidad, se vuelve necesario implementar estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación mediante plataformas digitales como Genially, que promuevan un aprendizaje activo, lúdico y significativo, contribuyendo así al desarrollo efectivo de las competencias matemáticas desde la primera infancia.

A nivel internacional, distintas investigaciones han evidenciado que los niños en edad preescolar enfrentan dificultades en el desarrollo de competencias matemáticas básicas, como el reconocimiento de números, la clasificación, el conteo

y la seriación. La Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2025), explica "incorporar estrategias pedagógicas lúdicas y el uso de herramientas digitales como parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial, resaltando la importancia de integrar tecnologías adaptadas a las necesidades cognitivas de los niños" (p. 45). Para garantizar oportunidades de aprendizaje inclusivas y equitativas requiere no solo ampliar el acceso a la educación, sino también establecer directrices globales para el uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Estas directrices permiten orientar sobre cómo integrar la tecnología de manera efectiva, promoviendo el fortalecimiento de los conocimientos, así como el intercambio de experiencias y buenas prácticas a nivel internacional. No obstante, en muchos países persisten enfoques pedagógicos tradicionales centrados en la memorización mecánica, que han demostrado ser insuficientes para estimular el desarrollo del pensamiento lógico durante la primera infancia. La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (2020), afirma "Esta situación se ve agravada por la falta de formación docente en el uso de recursos tecnológicos innovadores que permitan trabajar las matemáticas de manera lúdica, significativa y contextualizada" (p. 25). En este sentido, la escasa conexión entre el aprendizaje matemático, el juego y la exploración limita la comprensión de conceptos esenciales en los primeros años escolares, afectando el desarrollo integral del niño. En cambio, los países que han logrado incorporar herramientas interactivas y estrategias de gamificación en el nivel inicial han reportado mejoras en el rendimiento en matemática, mayor motivación y una disminución de las brechas de aprendizaje. En síntesis, esta problemática se refleja en el bajo rendimiento en competencias matemáticas fundamentales, la escasa innovación metodológica y la limitada implementación de tecnologías apropiadas para la educación preescolar.

A nivel nacional, en el Perú, diversos informes del Ministerio de Educación (MINEDU, 2021) afirma:

> Que una proporción considerable de estudiantes del nivel inicial no alcanza los aprendizajes esperados en el área de matemática. Esta situación se observa con mayor preocupación en los niños de 5 años, quienes presentan dificultades en

> el desarrollo de habilidades fundamentales como el conteo, la clasificación, la seriación, el reconocimiento de formas geométricas y la resolución de problemas básicos. (p. 25)

Esto indica que las principales causas de esta problemática es el uso persistente de metodologías tradicionales que privilegian la repetición y la memorización, sin considerar las características propias del desarrollo infantil, como el aprendizaje activo, lúdico y exploratorio. Aún se utilizan, en muchas aulas, materiales convencionales como libros de texto o fichas impresas que no logran captar el interés ni estimular el pensamiento lógico de los estudiantes de forma efectiva. (MINEDU, 2021) "Una brecha importante en el acceso y uso de herramientas tecnológicas en el nivel inicial obstaculizan el desarrollo de habilidades superiores" (p.15) En este sentido, aunque se ha impulsado diversas políticas para promover la integración digital en los últimos años, estas han estado orientadas mayormente a la educación primaria y secundaria, dejando en desventaja al nivel inicial. Asimismo, esta falta de integración limita las oportunidades para aplicar recursos interactivos y digitales, como Genially, que podrían enriquecer el aprendizaje mediante el uso de estrategias de gamificación. Asimismo, se ha identificado una carencia en la formación docente respecto al uso pedagógico de plataformas digitales para la enseñanza de las matemáticas. Muchos docentes no cuentan con las competencias necesarias para diseñar o aplicar actividades interactivas que fomenten el desarrollo de competencias matemáticas de manera significativa, lo que lleva a que los niños pierdan el interés por la materia y no logren consolidar conocimientos clave para etapas posteriores.

MINEDU (2021) declara:

> En zonas rurales y de difícil acceso, como ocurre en muchas regiones del país, esta situación se agrava por la limitada conectividad, la escasez de dispositivos tecnológicos y la desigualdad en la calidad de los servicios educativos. Estas condiciones afectan directamente a miles de estudiantes de educación inicial que no reciben un aprendizaje adecuado a sus necesidades y ritmos. (p. 22)

Frente a este panorama, resulta urgente transformar la enseñanza de la matemática en la educación inicial mediante la incorporación de metodologías

innovadoras, como la gamificación apoyada en herramientas digitales. Estas deben estar alineadas con las características del desarrollo infantil, promover el aprendizaje activo, y contribuir a cerrar las brechas de calidad existentes en el sistema educativo nacional.

En el contexto regional, Huancavelica se presenta como una de las regiones con mayores brechas educativas del país, especialmente en el nivel inicial. Las dificultades en el desarrollo de competencias matemáticas en los niños de esta etapa son más evidentes debido a múltiples factores. La (DREH, 2021), "La falta de recursos didácticos innovadores y la escasa capacitación docente del uso de herramientas digitales contribuyen significativamente a esta problemática" (p.15). En este sentido, Huancavelica enfrenta altos índices de pobreza y un acceso limitado a tecnologías educativas, se traduce en deficiencias en infraestructura, conectividad y disponibilidad de materiales pedagógicos modernos. El (INEI, 2020), "Esto se suma que muchos docentes no han recibido una formación adecuada para utilizar plataformas digitales como Genially ni para aplicar estrategias de gamificación en el aula" (p. 17). En este sentido, como consecuencia, los estudiantes de 5 años presentan serias dificultades en el desarrollo de competencias matemáticas básicas, lo cual se refleja en su bajo rendimiento, escasa motivación y limitada comprensión de conceptos esenciales para su edad. Esta situación afecta negativamente su progreso en los niveles educativos posteriores.

A nivel local e institucional, en la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica, se evidenció que muchos estudiantes de cinco años presentaban dificultades para comprender conceptos matemáticos básicos, como el conteo, la seriación, la clasificación, la identificación de números, el agrupamiento de objetos, así como el establecimiento de relaciones espaciales y temporales. Esta situación se debía principalmente al uso predominante de métodos tradicionales en la enseñanza de la matemática, así como a la utilización de materiales convencionales que limitaban la motivación y la participación activa en el proceso de aprendizaje. Igualmente, se identificó una escasa implementación de herramientas digitales interactivas, como Genially, sumada a la limitada capacitación docente en el uso de estrategias de

gamificación estos redujeron significativamente oportunidades de aprendizaje activo, lúdico y significativo, que afectó negativamente el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel inicial. Ante esta situación, se identificó la necesidad de implementar estrategias innovadoras para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de 5 años. Por ello, se optó por utilizar la herramienta digital Genially, la cual permitió diseñar actividades gamificadas, interactivas y acordes al nivel de desarrollo de los niños, asimismo, se elaboraron recursos digitales lúdicos que incluyeron juegos de conteo, clasificación, seriación, identificación de patrones y resolución de problemas básicos, que facilitó un aprendizaje más dinámico y significativo. A la par, se incorporaron de manera sistemática estrategias de gamificación, de modo que el juego y la tecnología se convirtieron en herramientas permanentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo las competencias matemáticas, se diseñaron instrumentos de evaluación que permitieron monitorear el progreso antes, durante y después de la aplicación de las actividades gamificadas, asegurando así un proceso de mejora continua en su desempeño matemático. Las dimensiones del problema fueron muy diversas, en esta perspectiva, lo que se pretendió con el presente estudio fue explicar la influencia de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica.

En consecuencia, el tema a considera en este estudio fue el siguiente:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica?

1.2.2. Problemas específicos

a) ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco

años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica?

b) ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar la influencia de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica.

1.3.2. Objetivos específicos.

a) Determinar la influencia de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica.

b) Determinar la influencia de la herramienta Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización" en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica.

1.4. Justificación

La presente investigación responde a la necesidad crítica de innovar en las estrategias pedagógicas dentro de la educación inicial en la región Huancavelica, donde la enseñanza de las matemáticas tempranas aún enfrenta desafíos metodológicos asociados al uso de enfoques tradicionales. En este escenario, la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante la gamificación representa una oportunidad fundamental para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial. En ese sentido, la pertinencia científica y social del

estudio se fundamenta, en primer lugar, en el ¿por qué se investiga?, respondiendo a la necesidad imperiosa de superar la enseñanza abstracta y descontextualizada de las matemáticas en la primera infancia, resultando crucial evaluar científicamente cómo los entornos digitales dinámicos e interactivos impactan en el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en niños de cinco años. Por otro lado, respecto al ¿para qué se investiga?, el estudio busca demostrar la efectividad de la plataforma digital Genially como una estrategia gamificada capaz de estimular la motivación, la manipulación simbólica y el pensamiento matemático, ofreciendo simultáneamente un marco metodológico y operativo que sirva como una alternativa pedagógica innovadora para los docentes de la región.

Justificación teórica

El estudio se justifica teóricamente porque aporta al fortalecimiento del enfoque por competencias en la Educación Inicial, articulando la teoría del desarrollo cognitivo con los principios de la pedagogía digital contemporánea. Desde la perspectiva constructivista, Piaget (1972) sostiene que "el niño construye su conocimiento a través de la interacción activa con el entorno, destacando el juego como una herramienta esencial para el desarrollo del pensamiento lógico" (p. 45). En este sentido, la investigación profundiza en cómo el juego tradicional se traslada al entorno digital a través de la gamificación. La plataforma Genially permite operacionalizar esta interacción mediante entornos visuales, interactivos y lúdicos que transforman los conceptos matemáticos abstractos (como seriación, clasificación y conteo) en experiencias dinámicas e intuitivas, contribuyendo al corpus teórico sobre la integración de recursos TIC en la primera infancia.

Justificación metodológica

Desde la dimensión metodológica, el estudio aporta una ruta sistemática y rigurosa para evaluar el impacto de las herramientas digitales en la educación infantil. Bajo el paradigma positivista, un enfoque cuantitativo y un nivel explicativo, la investigación establece un procedimiento replicable para contrastar el efecto de las estrategias tradicionales frente a las didácticas tecnológicas. Para ello, se diseñó e implementó un instrumento tipo Likert (o lista de cotejo/escala de observación

adaptada para medir competencias en niños), validado mediante el juicio de expertos y cuya confiabilidad fue respaldada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. La metodología aplicada no solo garantiza la validez interna de los hallazgos explicativos del estudio, sino que ofrece una matriz de instrumentos e indicadores rigurosos que pueden ser utilizados por otros investigadores para evaluar tecnologías educativas similares en contextos análogos.

Justificación práctica

En la dimensión práctica, la investigación genera un beneficio directo e inmediato en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa de Huancavelica. La aplicación de actividades gamificadas con Genially incrementa la motivación intrínseca, la atención sostenida y la participación activa en el área de matemática, facilitando el logro de las competencias del Currículo Nacional. Asimismo, el estudio beneficia directamente a la comunidad docente al dotarla de una propuesta didáctica digital factible, adaptable y replicable. Esto contribuye a cerrar la brecha metodológica e innovadora en la labor pedagógica diaria, demostrando que es posible implementar tecnología interactiva de alto impacto en las aulas de la región.

Viabilidad del estudio

La realización de la presente investigación resulta plenamente viable desde el punto de vista técnico, didáctico, humano, social, económico y temporal. En el ámbito técnico y didáctico, la plataforma Genially constituye un recurso interactivo de fácil acceso y manejo intuitivo que no demanda infraestructuras informáticas complejas, lo que permite su adecuada adaptación a los recursos tecnológicos disponibles en la institución educativa y a las dinámicas lúdicas propias del desarrollo de los niños de cinco años. En la dimensión humana y social, se dispone de la autorización formal de la dirección de la institución, además del consentimiento informado otorgado por los padres de familia y el compromiso activo de la docente de aula para llevar a cabo las sesiones gamificadas. Finalmente, la viabilidad económica y temporal queda garantizada, dado que los costos financieros derivados de la implementación de las

actividades digitales y la recolección de datos son accesibles y asumidos en su totalidad por el investigador; del mismo modo, la ejecución del estudio se adecúa rigurosamente al cronograma académico programado, asegurando la obtención de la información sin alterar el desarrollo curricular regular de los estudiantes.

1.5. Limitaciones

En el desarrollo del presente estudio se identificaron y gestionaron diversas limitaciones de carácter metodológico, teórico y operativo que contextualizan el alcance de los hallazgos. Respecto al control de las variables, al tratarse de una investigación aplicada en el entorno educativo de la primera infancia, existieron factores externos difíciles de aislar plenamente que pudieron incidir en el desarrollo de las competencias matemáticas, tales como la heterogeneidad en el acompañamiento familiar, los ritmos individuales de aprendizaje, la asistencia irregular de algunos estudiantes y la estabilidad técnica de la conectividad a internet para la ejecución continua de la plataforma Genially. En relación con la selección de la muestra, el estudio se circunscribió a un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia, determinado por la matrícula efectiva de estudiantes de cinco años en la institución educativa de Huancavelica y la disponibilidad del consentimiento informado de sus apoderados, lo cual condicionó un tamaño muestral acotado a dicha realidad escolar.

En lo concerniente a los instrumentos de medición, la evaluación del pensamiento matemático en niños de esta edad dependió de escalas de observación y listas de cotejo estandarizadas, las cuales, aun habiendo sido sometidas a validación por juicio de expertos y análisis de confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach, conllevan el riesgo inherente de subjetividad en la apreciación del observador durante la dinámica del juego. De igual manera, en lo relativo a la generalización de los resultados, las particularidades socioculturales del grupo participante y la naturaleza no probabilística del diseño impiden extrapolar mecánicamente las conclusiones a toda la población escolar de la región o del país, por lo que los hallazgos constituyen una evidencia empírica válida para el grupo de estudio y un referente analítico para contextos educativos con características análogas.

Por otro lado, a nivel teórico bibliográfico, la investigación enfrentó la escasez de literatura científica directamente enfocada en el impacto específico de la herramienta Genially dentro de la didáctica matemática en el nivel inicial en entornos andinos, situación que se superó mediante la sistematización de estudios sobre gamificación digital e interacción tecnológica en la infancia, complementados con la revisión de repositorios especializados y la consulta a expertos en el área. Finalmente, en cuanto al tiempo, la necesidad de coordinar los momentos de intervención gamificada sin alterar el desarrollo curricular regular de la institución, sumada a los plazos requeridos para los procesos de revisión y aprobación del informe académico, demandaron la reprogramación de las etapas de planificación y consolidación de datos, permitiendo así culminar el estudio con la rigurosidad y calidad metodológica exigidas.

.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Geovanny et al. (2024), presentaron un articulo titulada: *Genially herramienta de gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas*. La presente investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Mario Oña Perdomo, ubicada en el cantón Montúfar, provincia del Carchi, Ecuador. Se aplicó una metodología de enfoque mixto, integrando técnicas documentales, transversales, exploratorias y de campo. Con base en la información recolectada a través de encuestas y entrevistas dirigidas a docentes y estudiantes, se diseñaron diversas estrategias didácticas con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Matemática. Los resultados evidencian que el enfoque adoptado, caracterizado por su naturaleza lúdica y participativa, apoyado en el uso de la herramienta digital Genially, contribuye significativamente al incremento del interés y la comprensión de los contenidos matemáticos por parte del estudiantado. A la par, se observó que esta metodología no solo mejora la calidad de la experiencia educativa, sino que también permite una evaluación más pertinente y significativa del progreso académico. En conclusión, el estudio pone relieve la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras, acordes con las características de generaciones actuales, se recomienda una integración

reflexiva y planificada de herramientas tecnológicas como recurso clave para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en su proceso formativo.

Guallo (2024), plasmó un estudio titulada: *Uso de la herramienta Genially para el aprendizaje de los estudiantes*. Estudio desarrollado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Ambato, se evaluó el impacto del uso de la herramienta digital Genially en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de décimo año en el área de Matemática. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental y un alcance descriptivo. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario estructurado, el cual incluyó indicadores relacionados con el aprendizaje de contenidos matemáticos. Los resultados obtenidos evidenciaron que la aplicación de Genially generó una mayor motivación en los estudiantes, favoreciendo el desarrollo de competencias vinculadas con la resolución de problemas matemáticos. Según el análisis de las dimensiones evaluadas usabilidad, impacto pedagógico y satisfacción, se concluyó que los estudiantes mostraron una actitud más positiva y participativa hacia el aprendizaje, lo cual repercutiría positivamente en su rendimiento académico.

Machado (2025), realizó una investigacion titulada: *La gamificación con el uso de Genially en la iniciación al cálculo matemático en niños de 5 a 6 años*. Estudio realizado en la Universidad Técnica de Ambato. La investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de la gamificación mediante el uso de la herramienta digital Genially en la iniciación al cálculo matemático en niños y niñas de 5 a 6 años de una institución educativa. Se aplicó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi experimental, utilizando un pretest y postest con un grupo experimental y el otro de control. La población estuvo conformada por 59 estudiantes, a quienes se les aplicó una escala de valoración cuantitativa estructurada, orientada al diagnóstico del nivel de desarrollo del cálculo matemático en niños de 5 a 6 años, mediante la asignación de puntajes a conductas observables, lo cual permite establecer niveles de desempeño en base a criterios definidos. En la intervención, se implementaron diversas actividades gamificadas diseñadas en Genially, con atractivos elementos visuales, recursos interactivos y componentes dinámicos cuidadosamente adaptados al nivel de

desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Estas actividades lúdicas buscaban motivar la participación activa, estimular el pensamiento lógico y facilitar la comprensión significativa de contenidos matemáticos básicos a través del uso de juegos digitales. Además, al ser parte del proyecto anexado de la Facultad "Aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje y el conocimiento (TAC) en la evaluación de aprendizajes", se ejecutó un cuestionario aplicando el modelo TAM. Tras el análisis de los resultados obtenidos, finalmente se valida la hipótesis alterna: "La gamificación con el uso de Genially contribuye al desarrollo de habilidades lógico matemáticas en niños de 5 a 6 años", misma que se verificó a través de la aplicación de la prueba de Prueba Mann-Whitney U, con un nivel de significancia de 0,000, demostrando su efectividad.

Rojas et al. (2022), realizaron un estudio titulada: *Gamificación para el desarrollo lógico matemático en niños de 4 a 5 años*. Investigación llevada a cabo en la Universidad Católica de Cuenca, sede Azogues (Ecuador), tuvo como objetivo principal aplicar la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial 2, con edades entre 4 y 5 años, pertenecientes a la Escuela San Francisco de Peleusí de Azogues. La finalidad fue promover en los estudiantes el desarrollo de destrezas que les permitan desenvolverse de manera eficiente en diversos contextos. El estudio empleó una metodología de tipo cuasi experimental, con un diseño de cohorte transversal y enfoque cualitativo, utilizando como instrumento principal una ficha de observación. Para el análisis de resultados se realizó una comparación de medias, la cual evidenció que el uso de herramientas digitales como Kahoot, Educaplay y Genially, diseñadas con fines educativos, tuvo un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los niños. A partir de estos resultados, se concluye que el juego digital bien estructurado puede ser una herramienta eficaz para el desarrollo cognitivo en edades tempranas, se subraya la necesidad el docente adopte un rol creativo e innovador, integrando metodologías activas como la gamificación desde una perspectiva conectivista, que favorezca el aprendizaje significativo a través de la interacción con recursos tecnológicos.

2.1.2. A nivel nacional

Huapaya et al. (2024), presentaron un trabajo titulada: *Desarrollo de las competencias matemáticas en el nivel inicial a través de los juegos interactivos y vivenciales*. Estudio realizado por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, en Lima, Perú, se investigó la influencia de los juegos interactivos y vivenciales en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 878, ubicada en el distrito de Carabayllo. El objetivo principal fue evaluar si este tipo de estrategias lúdicas podía generar un impacto positivo en el aprendizaje de las matemáticas en la primera infancia. La investigación se enmarcó en un diseño cuasi experimental de tipo longitudinal, con una muestra total de 160 estudiantes, divididos en dos grupos: 79 conformaron el grupo experimental y 81 el grupo control. Para el análisis de datos se emplearon herramientas de estadística descriptiva y la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, utilizada para contrastar las hipótesis planteadas. Los resultados mostraron una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos, favoreciendo al grupo experimental que participó en actividades con juegos interactivos y vivenciales. En función del valor obtenido en el postest ($p = 0.000 < 0.05$), se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, concluyéndose que este tipo de metodologías contribuye de manera efectiva al desarrollo de las competencias matemáticas en niños de educación inicial.

Cordova (2024), plasmó una tesis tutulada: *Uso del genially para mejorar el desempeño en matemática de los estudiantes de la institución educativa 50251 Cusco*. Estudio llevado a cabo en la Universidad Católica de Trujillo - Benedicto XVI, se evaluó el impacto de la plataforma digital Genially en el rendimiento académico en matemáticas. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, aplicándose a una muestra de 10 estudiantes. Para medir el efecto de la intervención, se administraron pruebas de tipo pretest y postest. Los análisis estadísticos, entre ellos la prueba t para muestras pareadas, revelaron que el 70 % de los estudiantes se ubicaba inicialmente en un nivel de rendimiento denominado “en inicio”, porcentaje que disminuyó hasta un 10 % luego de la aplicación de la plataforma. Paralelamente, los niveles superiores, “logro previsto” y “logro

destacado", aumentaron del 30 % al 50 %. Asimismo, la media de las calificaciones mejoró significativamente, pasando de 8.9. Estos resultados evidencian que el uso de Genially es una estrategia eficaz para el fortalecimiento de competencias matemáticas, al promover la motivación, el aprendizaje autónomo y la participación activa de los estudiantes, transformando así la enseñanza de las matemáticas en un proceso más dinámico y atractivo.

Gutiérrez et al. (2023), plasmaron una investigación titulada: *El uso de herramientas digitales en el rendimiento académico del nivel primario*. Investigación desarrollada en la Universidad de Ciencias y Humanidades (UCH), Lima, Perú, tuvo como objetivo principal analizar la influencia del uso de herramientas digitales en el rendimiento académico de estudiantes de nivel primario. El estudio se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo basado en el método científico, con un diseño no experimental descriptivo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 66 estudiantes de educación primaria, y para la recolección de datos se empleó un cuestionario como instrumento principal. Los resultados revelaron que el uso de las herramientas digitales tuvo impactos tanto positivos como negativos en el rendimiento académico. Por un lado, algunos estudiantes mostraron poco interés en aprovechar estas tecnologías debido a su familiaridad previa con ellas, mientras que otros se distraían durante su uso, posiblemente por la experiencia que tenían en ambientes virtuales. Como conclusión, se determinó que las herramientas digitales no ejercen una influencia directa ni consistente sobre el rendimiento académico, ya que factores como la familiaridad o las distracciones pueden anular cualquier efecto positivo potencial. Sin embargo, pese a estas variables, los estudiantes lograron aprobar las materias evaluadas.

2.1.3. A nivel local

Dueñas et al. (2023), plamaron una tesis titulada: *Las TICs en el área de matemática en estudiantes del 5° grado de la Institución Carrusel; Ascensión, Huancavelica.* Estudio realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica, se describió el nivel de uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el área de Matemática por parte de estudiantes de quinto grado de primaria de la

Institución Educativa Particular Carrusel, ubicada en Ascensión, Huancavelica. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con aplicación del método científico, empleando un diseño no experimental, transversal y descriptivo, orientado a explicar la realidad educativa sin intervenir en ella. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de quinto grado, y se utilizó como instrumento principal una ficha de observación dirigida, diseñada específicamente para valorar el uso de TIC en la enseñanza de las matemáticas. Los resultados indicaron que el nivel general de uso de TIC entre los estudiantes fue medio, con un valor de significancia estadística de p = 0.015. En cuanto a la alfabetización digital y profundización del conocimiento sobre TIC, el 76 % de los estudiantes alcanzó un nivel medio y el 24 % un nivel alto. Por otro lado, en lo que respecta al manejo e innovación con estas tecnologías, el 72 % se ubicó en un nivel medio, mientras que el 28 % alcanzó un nivel alto.

Huincho et al. (2024), plasmaron una investigación titulada: *Microsoft Math Solver y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de una universidad pública de Huancavelica.* Una investigación desarrollada en la Universidad Nacional de Huancavelica tuvo como objetivo determinar la correlación entre el uso de la herramienta digital Microsoft Math Solver y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes universitarios de una institución pública en Huancavelica. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo correlacional para analizar la relación existente entre ambas variables. La muestra estuvo integrada por 44 estudiantes universitarios, y se emplearon dos cuestionarios como instrumentos de recolección de datos: uno para medir el uso de Microsoft Math Solver y otro para evaluar aspectos relacionados con el aprendizaje matemático. Los resultados evidenciaron una correlación muy alta y estadísticamente significativa entre el uso de esta herramienta digital y el rendimiento en matemáticas, con un coeficiente de correlación de Rho = 0.849 y un valor p de 0.000. Estos hallazgos sugieren que el uso de Microsoft Math Solver puede ser un recurso eficaz para mejorar el desempeño académico en esta área.

Paitán et al. (2024), plasmaron una investigación titulada: *Las ginkanas y el desarrollo de las nociones numéricas en estudiantes de una institución educativa*

inicial; Huancavelica. Estudio ejecutado en la Universidad Nacional de Huancavelica tuvo como objetivo principal evaluar la influencia de las ginkanas en el desarrollo de las nociones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 142 Santa Ana, ubicada en Huancavelica. La investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, con un diseño pre experimental, explicativo y no experimental, que incluyó mediciones antes (pretest) y después (postest) de la intervención. Para la recolección de datos se empleó una ficha de observación diseñada específicamente para evaluar cinco nociones numéricas fundamentales: noción numérica, clasificación, seriación, correspondencia y cuantificación. Estas habilidades fueron evaluadas tanto en el pretest como en el postest. Los resultados mostraron que en la evaluación inicial la mayoría de los estudiantes se encontraba en un nivel básico o inicial en las cinco nociones, con porcentajes que oscilaron entre 80.8 % y 88.5 %. En cambio, tras la aplicación de las ginkanas, la mayoría alcanzó el nivel destacado en cada una de las áreas evaluadas, con porcentajes similares de entre 80.8 % y 88.5 %. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon ($Z = -4.689$) confirmó que la intervención tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de las nociones numéricas. Como conclusión, el estudio señala que las ginkanas constituyen una estrategia efectiva para promover el aprendizaje en matemáticas en la educación inicial, contribuyendo al fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los niños.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. La herramienta de gamificación Genially

2.2.1.1. Definición de gamificación

Genially es una herramienta ideal para crear experiencias gamificadas, presentaciones interactivas, infografías o crear experiencias de aprendizaje en las que el alumno no sólo escucha o mira, sino que también interactúa y busca contenido oculto, como dicen sus creadores es convertir ideas en experiencias significativos. El uso de las herramientas de gamificación parte desde el umbral del juego que innatamente todos los seres humanos al ser sociables por naturaleza lo presentamos, desde este punto de vista podemos comprender que el juego ayuda a mejorar nuestras

relaciones sociales y por consiguiente el aprendizaje, el mismo que propiciará el desarrollo de competencias. En palabras de Gaviria (2021, afirma “La pedagogía de la gamificación es esencia no se basa simplemente en incluir juegos en el aula” (p. 47). En este sentido, la gamificación busca armonizar el aprendizaje con el entretenimiento, es ahí donde las herramientas de gamificación tienen un papel muy preponderante porque se suma la tecnología para complementar el proceso de enseñanza aprendizaje y permite desarrollar las competencias en los estudiantes. En relación con las teorías que sustentan el uso de las tecnologías de la información. Impulsados por un deseo constante de competir e innovar, los profesores investigan herramientas tecnológicas que ofrecen estrategias atractivas y motivadoras para los estudiantes nativos digitales. Además, las innumerables ventajas que Internet y las TIC ofrecen en la actualidad, tales como los conocimientos pedagógicos y metodológicos, permiten crear pedagogías innovadoras y optimizar el uso de medios audiovisuales, lo que facilita la retención y adquisición de conocimientos por parte de los estudiantes. (Aparco, 2022, p. 47). En este sentido la, gamificación consiste en aplicar dinámicas y componentes típicos de los juegos en entornos que no son juegos, como la educación o el trabajo, con el objetivo de incentivar la participación, aumentar la motivación y hacer más atractivas ciertas actividades.

2.2.1.2. Gamificación en el contexto educativo

La gamificación educativa implica incorporar aspectos propios de los juegos como recompensas, retos, niveles o retroalimentación dentro de procesos de enseñanza y aprendizaje, con la finalidad de hacerlos más atractivos, participativos y eficaces para los estudiantes. De acuerdo con González (2019), dice “Genially permite crear de manera ágil recursos atractivos para el aula, como libros interactivos, que favorecen la enseñanza, la comunicación y la participación de los estudiantes” (p. 23), Esta plataforma cuenta con una extensa variedad de plantillas, muchas de ellas gratuitas, lo que facilita la elaboración de contenidos que van desde imágenes interactivas hasta experiencias complejas de descubrimiento, consolidándose como una herramienta visual, intuitiva y eficaz para una comunicación impactante. El Genially es una herramienta TIC que se puede utilizar en una variedad de disciplinas. En el área de las

matemáticas el pensamiento variacional a menudo se convierte en un tema de dolor de cabeza, esta es una de las razones obvias para la innovación en este espacio. En este sentido, la gamificación en el ámbito educativo consiste en integrar características propias del juego como puntos, desafíos o retroalimentación dentro del proceso de enseñanza que busca elevar la implicación y el entusiasmo. Asimismo, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que transforma la experiencia de aprendizaje al incorporar elementos motivacionales propios de los juegos. En el ámbito educativo, su aplicación permite aumentar el compromiso del estudiantado, fomentar una participación activa y mejorar el logro de los objetivos de aprendizaje. Al estimular la curiosidad y la retroalimentación virtual, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también favorece un ambiente más dinámico e inclusivo. Su implementación, debe ser planificada y alineada con los contenidos curriculares para asegurar resultados efectivos y sostenibles.

2.2.1.3. Principios del diseño gamificado aplicado al aprendizaje

El diseño gamificado tiene como finalidad mejorar el compromiso y la motivación del estudiante al incorporar mecánicas propias del juego en el entorno formativo. Según Rodríguez (2014) “La gamificación bien aplicada no trivializa el aprendizaje, sino que lo convierte en una experiencia más inmersiva, atractiva y significativa” (p. 55). En este sentido, el diseño gamificado en el ámbito educativo busca aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar el proceso de aprendizaje. No se trata de convertir el contenido en un juego completo, sino de utilizar estrategias lúdicas que fomenten la participación activa del estudiante, apelando tanto a la motivación intrínseca como extrínseca. La creación de narrativa envolvente permite dar coherencia al proceso de aprendizaje. El estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, lo que genera mayor implicación emocional y cognitiva (Castañeda y Adell, 2013, p. 32). En este sentido, incorporar un sistema de niveles o rutas de progreso da sentido de avance, lo cual aumenta el compromiso. Al dividir el contenido en etapas, los estudiantes perciben logros intermedios que fortalecen su motivación. Como señala Santiago (2015), afirma “los aprendizajes deben estructurarse en retos que aumenten en dificultad de forma

progresiva. Esto favorece el desarrollo de habilidades complejas de forma escalonada y evita la frustración" (p. 24). La gamificación efectiva en el aula otorga al estudiante cierta capacidad de elección, como decidir el orden de los desafíos, seleccionar proyectos o colaborar en equipo. Este principio se relaciona con el desarrollo del pensamiento crítico y la responsabilidad. También destaca la importancia de incluir dinámicas colaborativas y competitivas. La dimensión social potencia el aprendizaje significativo y el sentido de comunidad en el aula. (Rodríguez, 2014, p. 22). En definitiva, la retroalimentación inmediata y constante es fundamental para que el estudiante comprenda en qué medida está alcanzando los objetivos. Esta característica permite corregir errores de forma oportuna y promover la mejora continua.

2.2.1.4. Beneficios de la gamificación en educación inicial

La gamificación es una estrategia pedagógica que consiste en aplicar elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. En el ámbito de la educación inicial, la gamificación se ha convertido en una herramienta innovadora que contribuye significativamente al desarrollo integral de los niños.

a) Motivación y compromiso

Uno de los principales beneficios de la gamificación en la educación inicial es el aumento de la motivación intrínseca del estudiante. Rodríguez (2020) explica:

> La utilización de dinámicas lúdicas mejora la disposición de los niños para participar activamente en el aprendizaje, ya que se sienten protagonistas de su propio proceso. "La gamificación despierta el interés del niño al incorporar el juego como medio de aprendizaje, favoreciendo una actitud positiva hacia los contenidos escolares" (p. 78).

b) Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales

De acuerdo con López y Ramírez (2019) explica;

> La gamificación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, la atención y la resolución de problemas, así como también habilidades sociales como el trabajo en equipo y la empatía. "Cuando el niño interactúa con sus pares mediante juegos educativos, no solo adquiere conocimientos, sino que también aprende a convivir y a respetar normas (p. 45).

c) Fomento del aprendizaje significativo

La gamificación permite que los contenidos sean más comprensibles y atractivos para los niños, lo que favorece un aprendizaje significativo. Al respecto Salas (2021) "Los elementos de retroalimentación inmediata y recompensas fomentan la comprensión y retención del conocimiento. "El juego en el aula transforma la enseñanza tradicional en una experiencia dinámica y personalizada, donde el niño aprende haciendo" (p. 63).

d) Inclusión y diversidad

Otro beneficio importante es que la gamificación permite adaptarse a diferentes ritmos de aprendizaje**,** lo que la convierte en una estrategia inclusiva. Señala que esta metodología permite atender a la diversidad en el aula, proporcionando retos ajustados a las capacidades de cada niño. "La gamificación brinda oportunidades equitativas de participación, respetando las diferencias individuales y promoviendo la autoestima" (Salas, 2021, p. 70).

2.2.1.5. Fundamentos teóricos de gamificación Genially

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo (Deterding et al., 2011). En el ámbito educativo, la gamificación se ha consolidado como una herramienta innovadora para aumentar la participación activa del estudiante, mejorar la retención de contenidos y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales. Es decir, Genially, como plataforma de creación de contenidos interactivos, permite incorporar

fácilmente recursos gamificadas mediante elementos como puntuaciones, recompensas, niveles, retos, feedback inmediato y narrativas interactivas. Estos componentes se fundamentan en teorías del aprendizaje como el constructivismo, el aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985). Por otra parte, desde el constructivismo, se sostiene que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes construyen activamente su conocimiento a partir de experiencias interactivas y contextualizadas (Piaget, 1972). Genially facilita este enfoque al permitir al docente diseñar experiencias inmersivas que conectan con los intereses del niño. Por ejemplo, al crear una "escape room digital" en Genially, se invita al estudiante a resolver problemas de manera autónoma, promoviendo así un aprendizaje activo y colaborativo.

La teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985) señala que la motivación intrínseca se ve reforzada cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: competencia, autonomía y relación. Los contenidos gamificadas en Genially, al ofrecer retroalimentación inmediata y libertad de exploración, cumplen con estos requisitos y favorecen una mayor implicación del estudiante. Asimismo, Genially permite incorporar narrativas interactivas y elementos visuales atractivos, que el modelo de aprendizaje multimedia coadyuva mejor a procesar información de manera visual y verbal simultáneamente. En suma, la gamificación aplicada mediante Genially no solo representa una tendencia tecnológica, sino una metodología respaldada por principios psicológicos y pedagógicos que promueven un aprendizaje más activo, motivador y significativo.

1 La gamificación se refiere al uso de elementos de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de influir en el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar el compromiso. Werbach y Hunter (2012) declara:

> Proponen que la gamificación no consiste simplemente en diseñar juegos completos, sino en aplicar elementos específicos del diseño de juegos (como puntos, niveles, recompensas, desafíos y retroalimentación inmediata) para transformar tareas ordinarias en experiencias motivadoras. Es distinguen entre la "superficie del juego" componentes visibles como puntos y medallas y la

"estructura profunda del juego" las dinámicas psicológicas que generan motivación y compromiso. (p. 32)

Este enfoque ha sido ampliamente adoptado en áreas como la educación, el marketing, los recursos humanos y la salud, debido a su capacidad para generar experiencias significativas y participativas, es decir, los fundamentos teóricos de la gamificación se apoyan en teorías del comportamiento y la motivación, como la teoría de la autodeterminación, que enfatiza la importancia de la competencia, la autonomía y la relación social para generar motivación intrínseca. En este sentido, la gamificación eficaz no se basa únicamente en recompensas extrínsecas, sino en el diseño de experiencias que satisfagan necesidades psicológicas básicas. Además, Werbach y Hunter (2012) introducen el modelo "gamification framework", que consiste en tres niveles jerárquicos de elementos del juego:

- Componentes del juego (puntos, insignias, tablas de clasificación),
- Mecánicas del juego (recompensas, competencia, desafíos),
- Dinámicas del juego (emociones, narrativa, progresión).

La educación en la etapa infantil exige enfoques pedagógicos que favorezcan el aprendizaje significativo a través del juego, la exploración y la participación activa. En este contexto, la gamificación se presenta como una metodología innovadora que, aplicada mediante herramientas digitales como Genially, permite el diseño de experiencias de aprendizaje motivadoras y efectivas para desarrollar competencias matemáticas desde edades tempranas. Es decir, la gamificación se define como el uso de elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos, con el fin de aumentar la motivación y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Esta estrategia se apoya en principios psicológicos y pedagógicos como:

- La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985), que plantea que la motivación intrínseca mejora cuando se satisfacen tres necesidades básicas: autonomía, competencia y relación.
- El constructivismo de Piaget (1972), que sostiene que los niños construyen

activamente su conocimiento a través de la interacción con el entorno.

- El aprendizaje significativo de Ausubel, quien destaca la importancia de relacionar los nuevos conocimientos con los saberes previos.

- El modelo de aprendizaje multimedia de Mayer (2001), que resalta que los estudiantes aprenden mejor cuando se combinan recursos visuales y verbales.

Estos enfoques sustentan el uso de experiencias interactivas, adaptadas al desarrollo cognitivo del niño, como estrategia eficaz para enseñar contenidos matemáticos en educación infantil. Asimismo, el Genially como herramientas gamificadas es una plataforma digital que permite crear contenidos interactivos y visualmente atractivos, incluyendo juegos, presentaciones, infografías y escape rooms. Su interfaz intuitiva facilita el diseño de actividades que incorporan elementos de gamificación como:

- Puntos, niveles y recompensas

- Desafíos o retos matemáticos

- Narrativas interactivas

- Feedback inmediato

Estas características convierten a Genially en una herramienta ideal para potenciar el aprendizaje lúdico de las matemáticas en estudiantes de cinco años, al permitirles explorar, experimentar y resolver problemas de manera activa. Por otra parte, desarrolla las competencias matemáticas en niños de cinco años. Según los currículos de educación infantil, las competencias matemáticas a esta edad incluyen:

- Reconocimiento de números y cantidades

- Identificación de formas geométricas

- Uso de nociones espaciales y temporales

- Comprensión de series, patrones y relaciones lógico-matemáticas

La gamificación a través de Genially favorece el desarrollo de estas habilidades al ofrecer experiencias contextualizadas, multisensoriales y ajustadas al ritmo individual de aprendizaje. Por ejemplo, una actividad en Genially con un "viaje espacial matemático" puede involucrar conteo, clasificación de figuras, resolución de pequeños problemas o secuencias lógicas, todo dentro de una narrativa atractiva. Además, el juego digital en plataformas como Genially estimula habilidades transversales como la atención, la memoria, la coordinación visomotriz y el trabajo colaborativo, fundamentales en la etapa infantil, ya que diversas investigaciones destacan que la gamificación en contextos educativos es beneficio pedagógicamente:

- La motivación y el interés por las matemáticas (Mayer , 2001)
- El desarrollo del pensamiento lógico
- La autonomía y la autorregulación en el aprendizaje (Deci y Ryan, 1985)

En definitiva, al tratarse de un entorno digital, Genially promueve el desarrollo de la competencia digital desde edades tempranas, alineándose con las demandas educativas del siglo XXI. No cabe duda, este enfoque estructurado permite aplicar la gamificación de forma estratégica, buscando no solo el entretenimiento, sino un cambio sostenido en el comportamiento de los usuarios.

2.2.1.6. Rol del docente como mediador digital

En el contexto de la educación actual, el rol del docente ha evolucionado más allá de ser un simple transmisor de contenidos, convirtiéndose en un mediador digital que facilita el aprendizaje a través del uso pedagógico de las tecnologías. Esta transformación cobra especial relevancia en el nivel de educación inicial, donde el uso de herramientas digitales y estrategias como la gamificación requiere una orientación adecuada por parte del educador. El docente mediador digital no solo domina las tecnologías, sino que también sabe integrarlas de manera significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica diseñar experiencias educativas atractivas, seleccionar recursos digitales adecuados a la edad y necesidades del niño, y guiar la interacción con las tecnologías para que no pierdan su sentido pedagógico. El

turnitin Página 53 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

profesorado debe asumir un rol activo en la integración tecnológica, no como un fin en sí mismo, sino como un medio para promover aprendizajes relevantes y contextualizados. En el caso específico de la gamificación, el docente actúa como facilitador de experiencias lúdicas **y** estructuradas que fomentan el desarrollo de competencias básicas. Marín y Urbano (2019) demarca:

> El docente debe manejar principios de diseño lúdico y pedagógico para lograr que las actividades gamificadas no solo sean entretenidas, sino también educativas. El éxito de una propuesta gamificado depende en gran medida del rol del docente como diseñador y mediador del aprendizaje. Asimismo, es fundamental que el docente promueva un uso crítico, ético y responsable de las tecnologías desde las primeras edades, educando en ciudadanía digital y en la autorregulación del tiempo frente a las pantallas. Esto refuerza su papel como orientador no solo del aprendizaje académico, sino también del desarrollo personal y social del niño. (p. 89)

En resumen, el rol del docente como mediador digital implica competencias pedagógicas, tecnológicas y actitudinales. Su función es guiar el uso de las TIC en entornos educativos de forma creativa, reflexiva e inclusiva, especialmente en propuestas innovadoras como la gamificación en la educación inicial.

2.2.1.7. Plataforma Genially como recurso didáctico

En la actualidad, las plataformas digitales interactivas han transformado las dinámicas del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo la creación de contenidos más atractivos y personalizados. Entre ellas, Genially se destaca como una herramienta versátil que permite elaborar recursos visuales, interactivos y gamificadas que potencian la motivación y participación del alumnado desde edades tempranas. Genially es una plataforma digital en línea que permite crear presentaciones, infografías, mapas interactivos, juegos educativos, escape rooms digitales, entre otros formatos, sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño o programación. Su interfaz intuitiva y su capacidad de integrar multimedia (videos, audios, enlaces, animaciones) la convierten en un recurso ideal para contextos educativos (González y

Pérez, 2021, p. 33). En el nivel de educación inicial, Genially facilita la implementación de actividades lúdicas e interactivas adaptadas al ritmo y estilo de aprendizaje de los niños. Según Ramírez y Soto (2022), "El uso de recursos creados con Genially favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, memoria y comprensión, además de promover el aprendizaje significativo a través del juego digital" (p.40), en este sentido, el uso de Genially en el aula infantil permite integrar elementos visuales y lúdicos que capturan la atención de los niños y facilitan la comprensión de contenidos complejos de forma sencilla. Asimismo, Genially promueve el desarrollo de la competencia digital docente, ya que ofrece múltiples posibilidades para diseñar recursos pedagógicos personalizados. De acuerdo con Sánchez (2020), "El uso de esta plataforma impulsa la creatividad del profesorado y le permite adaptarse a los desafíos de la educación en entornos híbridos y virtuales" (p. 66). En efecto, Genially representa una solución accesible e innovadora para la creación de materiales educativos interactivos, lo que fortalece el rol del docente como diseñador de experiencias de aprendizaje. En conclusión, Genially se consolida como un recurso educativo eficaz para la educación inicial, al facilitar la integración de estrategias didácticas centradas en el juego, la visualidad y la interactividad, promoviendo un aprendizaje más activo y significativo en los estudiantes más pequeños.

2.2.1.8. Usos de Genially en contextos pedagógicos

La incorporación de herramientas digitales como Genially en entornos pedagógicos ha permitido redefinir las estrategias de enseñanza y aprendizaje, facilitando una educación más interactiva, visual y centrada en el estudiante. Esta plataforma ha demostrado ser útil no solo como soporte visual, sino también como medio para desarrollar competencias clave mediante recursos pedagógicos dinámicos. En contextos pedagógicos, Genially se utiliza para crear presentaciones interactivas, juegos didácticos, líneas de tiempo, infografías, escape rooms digitales, y mapas conceptuales, entre otros. Según Morales y Ortega (2021), "Estos recursos fomentan una mayor participación del alumnado, al involucrarlos activamente en la exploración de los contenidos, lo que favorece el aprendizaje significativo" (p. 52). En efecto,

Genially permite transformar contenidos tradicionales en experiencias digitales que estimulan la curiosidad, la autonomía y el pensamiento crítico del estudiante. En la educación inicial, su uso se ha enfocado en la creación de actividades lúdicas que integran imágenes, sonidos y animaciones atractivas para los niños. Estas características son esenciales para captar la atención de los más pequeños y mantenerlos motivados durante el desarrollo de actividades de aprendizaje. Paredes y Ramírez (2020) declara:

> Los docentes pueden utilizar Genially para crear cuentos interactivos, juegos de asociación, actividades de reconocimiento de formas y colores, o recorridos virtuales adaptados al nivel madurativo del estudiante. Además, el carácter manipulativo y visual de estos recursos permite abordar contenidos transversales como la convivencia, la inclusión o el cuidado del medio ambiente (p.55).

Además de su valor como recurso para el alumno, Genially también se emplea como herramienta de evaluación formativa, ya que permite diseñar cuestionarios, juegos que ofrecen retroalimentación inmediata. Esto promueve una evaluación más participativa y menos invasiva, especialmente útil en edades tempranas. En síntesis, los usos de Genially en contextos pedagógicos van más allá de lo expositivo; se trata de una plataforma flexible y accesible que permite al docente diseñar recursos didácticos personalizados, interactivos y motivadores que enriquecen la práctica educativa en todos los niveles, y particularmente en la educación infantil.

2.2.1.9. Dimensiones de la herramienta Genially

Se refiere al uso, funcionalidad y accesibilidad de la herramienta Genially como plataforma de gamificación para el aprendizaje matemático. Incluye aspectos como la interactividad, diseño de contenidos y usabilidad. Asimismo, en cómo la herramienta Gamificada se integra en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estrategias didácticas empleadas y la adecuación a las necesidades educativas de los estudiantes de 5 años. A la par evalúa el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades matemáticas básicas, como el reconocimiento de números, conteo, resolución de

problemas y razonamiento lógico, en resumen, considera el efecto de la gamificación en la motivación, interés y actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de las matemáticas. Para conocer el uso de la herramienta de gamificación Genially y determinar su influencia concreta en el desarrollo de competencias matemáticas. A continuación, se detalla las dimensiones e indicadores bien concretos, adecuados para un enfoque en educación inicial (niños de 5 años):

- Interactividad. - Grado en que el recurso creado en Genially permite la participación activa del estudiante, donde el estudiante muestra desempeños para hacer uso adecuado del recurso para avanzar o responder, que le permite la elección de respuestas o rutas y recibir retroalimentación inmediata (visual o auditiva).

- Motivación lúdica. - Nivel de interés y entusiasmo que genera el uso del recurso gamificado, donde el estudiante muestra entusiasmo al usar el recurso, mantiene la atención durante la actividad y participa de manera voluntaria y constante.

- Adecuación pedagógica. - Grado en que el contenido del recurso se ajusta al nivel y necesidades cognitivas del niño, donde el estudiante se adecua y utiliza lenguaje y contenidos apropiados para 5 años, las actividades gamificadas se relacionan directamente con competencias matemáticas del currículo y las instrucciones son claras y comprensibles.

- Usabilidad. - Facilidad con la que el docente y el estudiante pueden utilizar el recurso Genially, donde, el recurso es fácil de navegar para el niño con mínima ayuda, a la par, el docente puede personalizar o adaptar los contenidos, la carga o acceso al recurso no presenta dificultades técnicas.

- Retroalimentación interactiva. - Presencia de respuestas automáticas o pistas ante aciertos y errores del estudiante, es decir, el recurso da mensajes positivos al responder correctamente ofrece pistas o correcciones si hay error y anima a seguir intentándolo.

En otras palabras, estas dimensiones permiten observar cómo el diseño y uso de Genially impactan directamente en el desarrollo de competencias matemáticas, ya que aumentan el compromiso y participación del niño (motivación). Asimismo, presentan problemas matemáticos en formato visual, interactivo y retroalimentación. En pocas palabras los conocimientos se adaptan y se adecuan al nivel cognitivo del niño.

2.2.1.10. Actividades gamificadas en Genially aplicadas a matemáticas

La enseñanza de las matemáticas en la educación inicial requiere metodologías activas que permitan al niño construir el conocimiento de manera significativa, a través de la exploración, el juego y la manipulación de materiales. En este contexto, las actividades gamificadas diseñadas con Genially representan una herramienta poderosa para desarrollar habilidades matemáticas básicas de forma atractiva e interactiva. Asimismo, Genially permite al docente diseñar experiencias lúdicas centradas en contenidos como el conteo, reconocimiento de números, figuras geométricas, relaciones espaciales, patrones y clasificación. Estas actividades suelen adoptar el formato de juegos interactivos, como rompecabezas, juegos de memoria, sopas de números, tableros interactivos o "escape rooms" matemáticos adaptados a la etapa preescolar. Herrera y Ruiz (2022), "El diseño de actividades matemáticas gamificadas en Genially favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático mediante el juego estructurado y visualmente atractivo" (p. 52). El componente gamificado permite incorporar elementos motivacionales como puntos, insignias, niveles, retroalimentación inmediata y recompensas simbólicas, lo cual incrementa la participación activa del estudiante y fomenta la perseverancia ante los desafíos, estos elementos estimulan la motivación intrínseca, factor clave en la educación infantil. "La gamificación en el aprendizaje de las matemáticas transforma la percepción del error, convirtiéndolo en una oportunidad para mejorar mediante la retroalimentación lúdica" (Herrera y Ruiz, 2022, p. 57). Además, al ser una plataforma accesible y adaptable, Genially permite al docente diferenciar la enseñanza, ajustando el nivel de dificultad de los retos matemáticos, de acuerdo con las capacidades y ritmos de aprendizaje de cada niño. Esto convierte al recurso en una herramienta inclusiva y personalizada. Por

ejemplo, una actividad gamificada puede consistir en un tablero interactivo de suma y resta con elementos visuales (animales, frutas, juguetes), donde los niños deben arrastrar los objetos correctos hacia el resultado, obteniendo retroalimentación inmediata en caso de acierto o error. Este tipo de propuestas favorece el aprendizaje activo, visual y kinestésico, alineado con el enfoque del nivel inicial. En resumen, el uso de actividades gamificadas en Genially aplicadas a matemáticas representa una estrategia eficaz para estimular el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la motivación por aprender desde edades tempranas, mediante propuestas significativas y acordes con los intereses infantiles.

2.2.2. Desarrollo de competencias matemáticas

En la etapa de educación inicial, el desarrollo de las competencias matemáticas constituye un pilar fundamental para el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión del entorno. Estas competencias no solo preparan a los niños para aprendizajes escolares posteriores, sino que también les permiten interpretar y actuar sobre situaciones cotidianas desde edades tempranas. Según MINEDU (2017) refiere:

> Es la capacidad de aplicar conocimientos, habilidades y actitudes para resolver problemas, razonar, comunicar y representar ideas matemáticas en diversos contextos. En el nivel inicial, esta competencia se construye a través de experiencias significativas y situaciones de juego que involucran la manipulación de objetos y el uso del cuerpo como herramienta de aprendizaje. (p. 22)

El desarrollo de las competencias matemáticas no implica únicamente la memorización de números o la ejecución mecánica de operaciones, sino la comprensión de conceptos como cantidad, espacio, forma, patrón y medida mediante la exploración y la interacción activa con el entorno. Asimismo, el pensamiento matemático en los primeros años se fortalece cuando los niños exploran, clasifican, comparan y resuelven problemas sencillos en contextos reales. Entre las habilidades matemáticas clave en esta etapa se incluyen:

- Conteo y numeración. Reconocimiento de números, asociación número-

cantidad y orden numérico.

- Relaciones espaciales. Comprensión de ubicación, dirección, y relaciones como dentro/fuera, arriba/abajo.

- Formas geométricas. Identificación y clasificación de figuras básicas (círculo, cuadrado, triángulo).

- Patrones y secuencias. Reconocimiento y reproducción de secuencias lógicas y repetitivas.

- Medición y comparación. Uso de nociones básicas de longitud, peso, volumen y tiempo.

En este proceso, el docente cumple un rol esencial como mediador, creando situaciones retadoras, significativas y lúdicas que estimulen el pensamiento matemático. Según Rojas (2019), "El aprendizaje matemático debe partir del juego, la manipulación concreta y la resolución de problemas cotidianos que tengan sentido para el niño" (p. 55). En este sentido, la educación matemática en la infancia debe ser vivencial, basada en la acción y en la interacción con materiales y personas. Por tanto, la enseñanza de las matemáticas en educación inicial debe considerar el desarrollo global del niño y fomentar competencias que le permitan comprender, comunicar y utilizar conceptos matemáticos de forma práctica y significativa, sentando las bases para aprendizajes más complejos en etapas posteriores.

2.2.2.1. Definición y tipos de competencias matemáticas en inicial

Las competencias matemáticas en la educación inicial se refieren a la capacidad de los niños para utilizar el pensamiento lógico-matemático en la solución de problemas sencillos, la interpretación de relaciones cuantitativas y espaciales, y la comunicación de ideas matemáticas a través del lenguaje verbal, corporal o gráfico. Estas competencias son parte esencial del desarrollo integral, ya que permiten al niño comprender su entorno y desenvolverse con autonomía en actividades cotidianas. La Rutas del aprendizaje: Matemática en educación inicial. Al respecto MINEDU (2017), "Resolver problemas de cantidad, regularidad, equivalencia y cambio, forma,

movimiento y localización, gestión de datos e incertidumbre" (p. 8). En el nivel inicial, estas capacidades se desarrollan de manera progresiva, concreta y lúdica, favoreciendo el aprendizaje mediante la manipulación de objetos reales y situaciones contextualizadas. En resumen, las competencias matemáticas en la infancia deben considerarse como un conjunto articulado de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales, que permiten al niño razonar, representar, estimar y comunicar soluciones de forma creativa y significativa.

Dentro del enfoque por competencias, es posible identificar varios tipos de competencias matemáticas básicas que se trabajan en educación inicial:

- Resolución de problemas de cantidad. - Se relaciona con el reconocimiento y uso de números para contar, agrupar, sumar o restar elementos, así como comparar cantidades.

- Relaciones espaciales y formas geométricas. - Incluye la identificación de figuras (círculo, cuadrado, triángulo), la ubicación en el espacio (arriba, abajo, delante, detrás) y la orientación espacial.

- Patrones y regularidades. - Permite al niño reconocer secuencias, clasificar objetos según características comunes y anticipar lo que viene a continuación.

- Medición. - Comprende experiencias con magnitudes como longitud, peso, capacidad y tiempo, utilizando comparaciones y unidades no convencionales (más largo, más pesado, etc.).

- Gestión de datos e incertidumbre. - Aunque en una forma muy inicial, los niños pueden recolectar y clasificar datos simples (por ejemplo, cuántos niños usan camiseta roja) y sacar conclusiones básicas.

Según Gairín y Molero (2020), "Estos tipos de competencias se deben trabajar desde un enfoque activo, respetando los ritmos de aprendizaje y priorizando actividades significativas, como juegos, experimentos y dinámicas grupales" (p. 27) en efecto, la comprensión de las matemáticas en la infancia no es un proceso abstracto,

sino corporal, concreto y social, que se construye a través de la experiencia. En conclusión, definir y clasificar las competencias matemáticas en educación inicial permite al docente planificar actividades adecuadas al desarrollo evolutivo de los niños, promoviendo aprendizajes sólidos, funcionales y aplicables en su vida diaria.

2.2.2.2. Importancia del desarrollo del pensamiento lógico en inicial

El pensamiento lógico matemático constituye una base fundamental del desarrollo cognitivo infantil, ya que permite al niño comprender, organizar e interpretar el mundo que lo rodea. Al respecto Piaget (1975), "Desde los primeros años de vida, los niños establecen relaciones, identifican patrones, clasifican objetos, reconocen cantidades y toman decisiones, lo cual evidencia la presencia temprana de estructuras mentales vinculadas al razonamiento lógico y al pensamiento matemático" (p. 75). En la educación inicial, estimular el pensamiento lógico-matemático es esencial porque fortalece habilidades como la observación, la comparación, la seriación, la clasificación, la anticipación y la resolución de problemas, que son necesarias no solo para el aprendizaje matemático formal, sino también para la vida cotidiana. Según Baroody (2006) declaró:

> El desarrollo de este tipo de pensamiento permite a los niños mejorar su capacidad para resolver situaciones nuevas, establecer relaciones causa-efecto y construir aprendizajes significativos. el pensamiento lógico-matemático es una competencia transversal que se inicia desde edades tempranas y que condiciona positivamente el desarrollo intelectual del niño" (p. 15).

Jean Piaget fue un psicólogo suizo que propuso la teoría del desarrollo cognitivo infantil, la cual sostiene que los niños construyen activamente su conocimiento del mundo a través de la interacción con su entorno. Según esta teoría, los niños de cinco años se encuentran en la etapa pre operacional (de 2 a 7 años), caracterizada por el desarrollo del pensamiento simbólico (uso de imágenes, dibujos y símbolos), el egocentrismo cognitivo (dificultad para comprender el punto de vista de los demás) y un razonamiento más intuitivo que lógico. En esta etapa, los niños aprenden mejor mediante la manipulación activa de objetos y situaciones concretas, lo

que favorece un aprendizaje significativo. En este contexto, el uso de herramientas digitales como Genially, dentro de estrategias de gamificación didáctica, guarda una relación estrecha con los principios del desarrollo cognitivo propuestos por Piaget. La gamificación implica la incorporación de elementos propios del juego como retos, recompensas, narrativas e interactividad en entornos virtuales con el objetivo de motivar y potenciar el aprendizaje. Genially, al ser una plataforma interactiva y visual, permite diseñar actividades dinámicas, lúdicas y adaptadas al nivel cognitivo de los niños en la etapa pre operacional. Es decir, desde el enfoque piagetiano, este tipo de actividades favorece el aprendizaje activo y constructivista, ya que los niños aprenden a través de la experiencia directa. Las propuestas gamificadas en Genially permiten que los estudiantes interactúen, experimenten y descubran conceptos matemáticos de forma autónoma y significativa. Además, fomentan el pensamiento simbólico, al presentar contenidos mediante imágenes, colores, sonidos y otros elementos visuales que resultan más comprensibles y atractivos que las explicaciones abstractas. Por otro lado, aunque el pensamiento lógico-formal aún no está completamente desarrollado en esta etapa, los juegos diseñados en Genially pueden incluir actividades que estimulen el razonamiento lógico matemático, tales como patrones, secuencias, conteo y clasificación. Estos ejercicios ayudan a desarrollar competencias matemáticas básicas en un ambiente de juego, donde el error no se percibe como un fracaso, sino como parte del proceso de aprendizaje, lo cual es esencial según Piaget. Finalmente, aunque la zona de desarrollo próximo es un concepto atribuido a Lev Vygotsky, complementario al enfoque de Piaget, también se ve reflejada en la gamificación. Genially puede incluir pistas, ayudas visuales y retroalimentación inmediata, que permiten al niño avanzar con apoyo, potenciando así su aprendizaje dentro de un enfoque constructivista.

Diversos estudios destacan que una estimulación adecuada del pensamiento lógico-matemático en los primeros años contribuye a mejorar el rendimiento escolar futuro**,** especialmente en áreas como matemáticas, ciencias y tecnología. Además, su desarrollo temprano favorece la autonomía**,** la toma de decisiones y la confianza en las propias capacidades cognitivas**.** El currículo de educación inicial enfatiza la necesidad de promover este tipo de pensamiento mediante actividades lúdicas, manipulativas y

contextualizadas, como juegos de construcción, rompecabezas, clasificación de objetos, actividades de conteo, resolución de problemas sencillos y rutinas con sentido lógico. Desde la perspectiva constructivista, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático no se impone ni se transmite, sino que se construye activamente a través de la interacción del niño con su entorno físico y social. Por ello, es fundamental que el docente cree ambientes estimulantes, propicie la exploración libre y estructurada, y actúe como mediador en situaciones donde el niño pueda reflexionar y encontrar soluciones por sí mismo. En conclusión, el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde los primeros años de vida no solo sienta las bases para el aprendizaje formal de las matemáticas, sino que también potencia el desarrollo integral del niño al fortalecer su capacidad de análisis, su creatividad y su autonomía intelectual.

2.2.2.3. Componentes clave del área de matemática en niños de 5 años

El área de matemática en educación inicial tiene como finalidad desarrollar en los niños la capacidad para comprender su entorno a través del pensamiento lógico. Según MINEDU (2017), "A los cinco años, los niños se encuentran en una etapa clave de su desarrollo cognitivo, donde pueden iniciar procesos de clasificación y seriación con mayor complejidad" (p. 24). Por ello, los componentes clave del área de matemática deben ser abordados desde experiencias concretas, lúdicas y contextualizadas, es decir, el área de matemática se organiza en tres componentes fundamentales**,** que orientan la enseñanza y evaluación del aprendizaje en los niños de cinco años:

a) Número y operaciones

Este componente comprende el desarrollo de la noción de número, el conteo, la comparación de cantidades, la asociación número-cantidad, y la iniciación en operaciones básicas como la suma y la resta mediante situaciones concretas. A esta edad, los niños comienzan a reconocer cifras, contar hasta 20 o más, y resolver pequeños problemas cotidianos. "A los cinco años, los niños logran avanzar en la comprensión de la cardinalidad y en el uso funcional de los números para resolver situaciones prácticas" (Cabrera y Paredes, 2020, p. 61).

b) Relaciones espaciales y formas

Este componente desarrolla la orientación espacial, la ubicación de objetos en el espacio (arriba, abajo, al lado, dentro, fuera), y el reconocimiento de figuras geométricas planas como el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. También se promueve la construcción de formas y la exploración del espacio a través del juego y el movimiento corporal. "El desarrollo de la noción espacial es fundamental para estructurar el pensamiento matemático y preparar al niño para aprendizajes más complejos como la geometría" (López, 2019, p. 29).

c) Medición

En este componente, los niños aprenden a comparar y estimar magnitudes como longitud, peso, volumen, tiempo y temperatura, utilizando unidades no convencionales y objetos del entorno. Por ejemplo, pueden decir que un objeto es "más largo que otro", o que algo "pesa más". Este conocimiento se construye mediante actividades prácticas como ordenar objetos por tamaño o medir con las manos, bloques o cuerdas. "Las experiencias de medición deben ser concretas y significativas, pues a esta edad los niños piensan con base en lo que ven y tocan" (Morales y Torres, 2021, p. 48). En efecto, estos componentes fomentan actitudes positivas hacia la matemática, como la curiosidad, la perseverancia y la disposición para enfrentar desafíos. El rol del docente es clave para proponer actividades motivadoras y retadoras que favorezcan el desarrollo de estas capacidades desde un enfoque lúdico, activo y participativo.

d) Conteo y numeración

El conteo y la numeración son habilidades fundamentales dentro del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la educación inicial. Estas competencias permiten a los niños comprender el concepto de número, establecer correspondencias uno a uno, comparar cantidades, anticipar resultados y resolver problemas básicos del entorno cotidiano. El conteo es más que una repetición mecánica de números; es un proceso complejo que involucra principios como la correspondencia uno a uno, el orden estable, la cardinalidad, la abstracción y la irrelevancia del orden. Estos principios se desarrollan progresivamente a través de la experiencia, la manipulación

y la interacción con situaciones concretas. “El conteo permite al niño representar, comparar y transformar cantidades, constituye la base para la construcción del pensamiento numérico” (Baroody, 2004, p. 89).

En el contexto del Currículo Nacional de Educación Básica (MINEDU, 2017), el conteo y la numeración forman parte del componente “Número y operaciones” del área de Matemática. A los 5 años, se espera que los niños logren:

- Contar de forma ascendente hasta al menos 20.
- Relacionar el número oral con su grafía.
- Establecer correspondencia uno a uno entre objetos y números.
- Reconocer el número de elementos de un conjunto sin necesidad de contarlos.
- Realizar conteos hacia atrás desde un número dado.
- Resolver problemas sencillos de adición y sustracción con apoyo de material concreto.

Estas capacidades se desarrollan mediante actividades lúdicas y manipulativas, como juegos de mesa, canciones numéricas, uso de regletas, dados, fichas, tarjetas, bloques lógicos o herramientas digitales como Genially, que permite diseñar juegos interactivos personalizados con retroalimentación inmediata. “El conteo en la infancia se fortalece mediante propuestas que integren lo verbal, lo gráfico y lo manipulativo en contextos reales y significativos” (Rojas, 2021, p. 43). En este sentido, el desarrollo del conteo debe abordarse de forma gradual, respetando el nivel de comprensión del niño y fortaleciendo su confianza a través del juego y el error como parte del aprendizaje. En resumen, el conteo y la numeración constituyen una base estructural del pensamiento matemático, su desarrollo favorece no solo la comprensión de cantidades, también, la memoria secuencial, la atención y la capacidad de resolución de problemas, fundamentales para aprendizajes posteriores.

e) Clasificación y seriación

La clasificación y la seriación son habilidades cognitivas esenciales dentro del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. Estas competencias permiten organizar, ordenar y agrupar objetos o conceptos según sus características, facilitando el desarrollo del razonamiento lógico, la comprensión de patrones y la resolución de problemas. La clasificación consiste en agrupar objetos o elementos basándose en atributos comunes como color, forma, tamaño o función. Esta habilidad implica identificar semejanzas y diferencias, lo cual ayuda a estructurar su percepción del mundo y a establecer categorías cognitivas básicas (Piaget, 1975). Por otro lado, la seriación se refiere a la capacidad para ordenar elementos de acuerdo con una propiedad específica, como la longitud, el tamaño o el peso, en una secuencia lógica y progresiva. Al respecto MINEDU (2016), "La clasificación y seriación son componentes fundamentales dentro del área de matemática para el nivel inicial, ya que permiten al niño construir conceptos matemáticos básicos y sentar las bases para aprendizajes más complejos en etapas posteriores" (p. 18). El aprendizaje de estas habilidades debe realizarse mediante actividades concretas, manipulativas y lúdicas, que fomenten la exploración y la experimentación. Por ejemplo, clasificar objetos de diferentes colores o tamaños, ordenar bloques según su altura o agrupar formas geométricas, ayuda a consolidar la comprensión de relaciones entre elementos. "La clasificación y la seriación constituyen procesos mentales que favorecen la estructuración del pensamiento lógico y la capacidad para anticipar y generalizar" (González y Pérez, 2021, p. 54). Estas habilidades contribuyen al desarrollo del lenguaje matemático, dado que los niños aprenden a usar términos comparativos y de orden, como "más grande", "más pequeño", "primero", "último", entre otros, que son vitales para la comunicación matemática. En conclusión, promover la clasificación y la seriación en la educación inicial es fundamental para el desarrollo cognitivo que facilita la organización del pensamiento, mejora la capacidad de observación, análisis y prepara a los estudiantes para futuros aprendizajes matemáticos y científicos.

f) Patrones, forma, espacio y medida

El desarrollo de habilidades relacionadas con los patrones, la forma, el espacio y la medida es fundamental en la educación inicial para fomentar el pensamiento

lógico-matemático y la comprensión del entorno. Estos componentes permiten a los niños identificar regularidades, organizar elementos, comprender la orientación espacial y establecer comparaciones entre magnitudes. Los patrones son secuencias regulares y repetitivas que los niños pueden reconocer, crear y extender. Identificar patrones contribuye al desarrollo de la lógica, la predicción y la capacidad para organizar información. Por ejemplo, reconocer una secuencia de colores o formas ayuda a anticipar lo que sigue y a estructurar el pensamiento. La forma se refiere al reconocimiento y clasificación de figuras geométricas básicas como el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. Estas figuras constituyen la base para el desarrollo de conceptos geométricos más complejos y para la comprensión de objetos en el espacio. El espacio implica la comprensión de relaciones espaciales, como arriba, abajo, dentro, fuera, cerca y lejos, así como la orientación y la ubicación de los objetos en el entorno. Estas habilidades son esenciales para el desarrollo de la percepción visual y el razonamiento espacial, que influyen en la resolución de problemas y la navegación en el mundo físico (Piaget, 1975). La medida consiste en comparar y cuantificar magnitudes como longitud, peso, volumen y tiempo, utilizando unidades convencionales o no convencionales. A través de la medición, los niños aprenden a estimar, ordenar y realizar comparaciones, estas competencias deben ser desarrolladas mediante experiencias concretas, manipulativas y contextualizadas, favoreciendo el aprendizaje significativo. El docente tiene un papel crucial en la creación de ambientes que permitan a los niños explorar, experimentar y reflexionar sobre estas nociones. El trabajo con patrones, formas, espacio y medida contribuye a la formación integral del pensamiento matemático, desarrollando habilidades que trascienden el área específica y promueven la autonomía y el pensamiento crítico.

g) Resolución de problemas básicos

La resolución de problemas básicos es una habilidad clave dentro del desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación inicial. Consiste en la capacidad de enfrentar, analizar y encontrar soluciones a situaciones cotidianas que involucran conceptos matemáticos sencillos, como contar, comparar, ordenar o clasificar. Este proceso implica varias etapas cognitivas: comprensión del problema,

planificación de una estrategia, ejecución y verificación de la solución (Polya, 1973, p. 56) declara:

> La resolución de problemas no solo desarrolla habilidades matemáticas, sino también procesos metacognitivos como la reflexión y la autoevaluación, que fortalecen el aprendizaje autónomo y crítico. Es decir, en la educación inicial, resolver problemas matemáticos es una actividad que debe ser vivencial, concreta y vinculada a la realidad del niño para favorecer la comprensión y el aprendizaje significativo. (p. 56)

En el nivel inicial, la resolución de problemas debe enfocarse en contextos concretos y significativos para los niños, facilitando su participación activa y motivación. MINEDU (2017) explica:

> El área de matemática en educación inicial promueve que los niños desarrollen esta competencia a través de actividades que integran el juego, la exploración y la interacción social. Por ejemplo, plantear problemas simples como "Si tienes 3 manzanas y te dan 2 más, ¿cuántas tienes en total?" ayuda a construir conceptos básicos de suma y resta (p. 22)

No cabe duda, la resolución de problemas desde temprana edad contribuye al desarrollo de la creatividad y la flexibilidad cognitiva, habilidades que son transferibles a otras áreas del conocimiento y situaciones de la vida diaria.

2.2.2.4. Dificultades comunes en el aprendizaje matemático en inicial

El aprendizaje de las matemáticas en la primera infancia puede presentar diversas dificultades que afectan el desarrollo adecuado del pensamiento lógico-matemático. Estas dificultades pueden ser originadas por factores cognitivos, emocionales, contextuales o metodológicos y, si no se identifican y atienden oportunamente, pueden generar brechas en el aprendizaje futuro. Una de las dificultades más frecuentes es la confusión en la comprensión del concepto de número y su relación con la cantidad, lo que impacta en habilidades básicas como el conteo y la numeración. Ramirez et al. (2018), afirman "estas habilidades son esenciales para

el desarrollo de competencias matemáticas superiores. Factores emocionales como la ansiedad matemática o la falta de motivación pueden inhibir la participación activa del niño en actividades relacionadas con la matemática, limitando su aprendizaje" (p. 56). Los niños pueden tener problemas para establecer correspondencia uno a uno o para entender que el último número contado representa la cantidad total (principio de cardinalidad). También es común observar problemas en la identificación y clasificación de formas y patrones, debido a una deficiente percepción visual o falta de experiencia manipulativa. Esto dificulta la adquisición de conceptos geométricos y la organización lógica de la información. Asimismo, algunos niños presentan dificultades en la seriación y ordenamiento de objetos, lo cual afecta la comprensión de la secuencia y la comparación de magnitudes. Además, prácticas pedagógicas poco adecuadas, que no consideren las características evolutivas del niño o que carezcan de contextualización y ludicidad, también pueden generar rechazo hacia la materia. Por lo tanto, es fundamental que los docentes identifiquen tempranamente estas dificultades y adopten estrategias pedagógicas inclusivas y motivadoras que respondan a las necesidades individuales de cada niño, promoviendo un ambiente seguro y estimulante para el aprendizaje.

2.2.2.5. Factores que afectan el aprendizaje (motivación, estrategias, recursos)

El aprendizaje de las matemáticas en la educación inicial está influenciado por diversos factores que pueden potenciar o limitar el desarrollo de competencias matemáticas en los niños. Entre estos factores, la motivación, estrategias pedagógicas empleadas y los recursos didácticos juegan un papel fundamental. La motivación es un elemento clave para el aprendizaje efectivo. Los niños motivados muestran mayor interés, persistencia y disfrute en las actividades matemáticas, lo cual favorece la adquisición de nuevos conocimientos. Gutiérrez (2018), dice "en la educación inicial, la motivación se puede fomentar mediante el juego, la interacción social, el uso de materiales atractivos y la contextualización de los contenidos en situaciones significativas para los niños (p. 44). Las estrategias pedagógicas son determinantes para facilitar la comprensión y el desarrollo de habilidades matemáticas. Estrategias

activas y participativas, como el aprendizaje basado en juegos, el uso de problemas contextualizados y la enseñanza multisensorial, promueven la exploración, la reflexión y el aprendizaje significativo. La inclusión de la gamificación y recursos digitales, como plataformas interactivas, ha demostrado incrementar la motivación y el compromiso del alumnado (Domínguez et al., p. 80, 2013). Los recursos didácticos, tanto materiales manipulativos (bloques, regletas, figuras geométricas) como digitales (aplicaciones, videos, plataformas interactivas), facilitan el aprendizaje al permitir experiencias concretas que ayudan a interiorizar conceptos abstractos. La adecuada selección y uso de estos recursos, adaptados a las características y necesidades de los niños, resulta esencial para la efectividad de la enseñanza. La motivación y las estrategias pedagógicas adecuadas, combinadas con recursos pertinentes, constituyen pilares fundamentales para el aprendizaje efectivo en la educación inicial (Gutiérrez, 2018, p. 74). En conjunto, la interacción positiva entre motivación, estrategias y recursos contribuye a crear un ambiente de aprendizaje estimulante, donde desarrollan confianza, curiosidad y pensamiento crítico en matemáticas.

2.2.2.6. Relación entre variables: Genially y competencias matemáticas

El uso de plataformas digitales interactivas como Genially ha revolucionado la forma en que se desarrollan las competencias matemáticas en la educación inicial, facilitando una enseñanza más atractiva, dinámica y personalizada. Genially permite la creación de conocimientos gamificadas, presentaciones interactivas, juegos y actividades multimedia que promueven la participación activa y el aprendizaje significativo de los niños. La relación entre el uso de Genially y el desarrollo de las competencias matemáticas se fundamenta en la capacidad de esta herramienta para integrar diversos elementos didácticos que potencian el aprendizaje: estímulos visuales y auditivos, retroalimentación inmediata, interactividad, y adaptabilidad a diferentes niveles de dificultad (Domínguez et al., 2013). Estas características facilitan la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias lúdicas y concretas, lo cual es especialmente relevante en la educación inicial, donde el juego y la manipulación son pilares pedagógicos. Diversos estudios han demostrado que el uso de herramientas gamificadas como Genially contribuye a mejorar habilidades

específicas en matemáticas, tales como el conteo, la numeración, la resolución de problemas y el reconocimiento de patrones (Fernández, 2020, p. 60). Además, fomenta la motivación y el compromiso del alumnado, elementos esenciales para el aprendizaje efectivo. La incorporación de recursos digitales interactivos en el aula, como Genially, favorece el desarrollo de competencias matemáticas en la infancia, al hacer el aprendizaje más accesible, divertido y contextualizado. En resumen, la integración de Genially en la enseñanza matemática no solo facilita la adquisición de competencias cognitivas, sino que también promueve habilidades socioemocionales, como la autonomía, la creatividad y el trabajo colaborativo, contribuyendo a un aprendizaje integral en la educación inicial.

2.2.2.7. Dimensiones de las competencias matemáticas

a) Resuelve problemas de cantidad

La dimensión "Resuelve problemas de cantidad" en Educación Inicial hace referencia a la capacidad que desarrollan los niños para comprender y aplicar conceptos matemáticos básicos relacionados con los números y las cantidades en situaciones de la vida diaria. Esta habilidad implica contar objetos, comparar cantidades, reconocer números y emplear estrategias simples para resolver problemas numéricos en contextos cercanos y significativos. Por ejemplo, los niños pueden contar juguetes o frutas, determinar quién tiene más o menos, repartir objetos de forma equitativa, o identificar números en elementos del entorno como calendarios o relojes. A través de estas experiencias, se promueve el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde una edad temprana.

Entre las acciones clave que abarca esta dimensión se encuentran:

- El conteo: los niños aprenden a contar objetos de forma ordenada, estableciendo correspondencias uno a uno. Ejemplo: “Cuenta cuántas pelotas hay en la caja.”

- La comparación de cantidades: permite identificar conjuntos con más, menos o igual número de elementos. Ejemplo: “¿Dónde hay más manzanas, aquí o

allá?"

- La representación numérica: fomenta el uso de números para expresar cantidades o resultados del conteo. Ejemplo: "Escribe o señala el número que representa cuántos lápices hay."

En resumen, esta dimensión contribuye al desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales, necesarias para la comprensión del mundo que rodea al niño.

b) Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

La dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización en educación inicial está orientada al desarrollo del pensamiento espacial en los niños y niñas. Se refiere a su capacidad para identificar formas geométricas, orientarse en el espacio y comprender la posición y el movimiento de objetos o personas dentro de su entorno. Esto implica, por ejemplo, reconocer y nombrar figuras básicas como el círculo, cuadrado, triángulo o rectángulo; seguir instrucciones relacionadas con la ubicación, tales como "detrás de", "debajo de" o "encima de"; describir posiciones espaciales; y desplazarse en diferentes direcciones como adelante, atrás o hacia los lados. A través de esta dimensión, los niños fortalecen su comprensión del espacio que los rodea y desarrollan habilidades fundamentales como:

- Reconocimiento de formas geométricas: habilidad para identificar y nombrar figuras. Ejemplo: "¿Cuál de estas figuras es un triángulo?"

- Orientación espacial: comprensión y uso de nociones espaciales como arriba, abajo, delante, detrás, cerca o lejos. Ejemplo: "¿Dónde está el gato? ¿Encima o debajo de la mesa?"

- Movimiento y trayectorias: identificación y seguimiento de direcciones y desplazamientos en línea recta, curva, hacia adelante o hacia atrás. Ejemplo: "Sigue el camino del conejo hasta su casa."

En resumen, esta dimensión permite que los niños desarrollen habilidades espaciales esenciales para ubicarse en su entorno y relacionarse activamente con él.

2.3. Definición de términos

Aprendizaje lúdico

Consiste en la estrategia pedagógica que utiliza el juego como el motor central del proceso de enseñanza, promoviendo la motivación, la curiosidad y la experimentación activa del niño en la construcción de su propio conocimiento (Sarlé, 2010).

Competencias matemáticas

Es la capacidad integral que demuestra un estudiante para movilizar de manera articulada saberes, destrezas, actitudes y procedimientos matemáticos ante situaciones problemáticas de su entorno (MINEDU, 2017). En el nivel inicial, implica principalmente el razonamiento lógico, la resolución de problemas de cantidad, forma, movimiento y localización.

Entorno digital de aprendizaje

Se refiere al espacio virtual educativo estructurado mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), diseñado para facilitar la interacción, la comunicación y el acceso a recursos didácticos multimediales entre docentes y estudiantes (Área y Adell, 2021).

Gamificación educativa

Es la integración de elementos, mecánicas y dinámicas propias del diseño de juegos (tales como desafíos, recompensas, retroalimentación inmediata, niveles y narrativa) en entornos de aprendizaje no lúdicos (Deterding et al., 2011).

Genially (plataforma interactiva)

Es una herramienta tecnológica en la nube orientada a la creación de contenidos visuales e interactivos, como presentaciones, infografías, escape rooms y juegos didácticos (Contreras y Eguia, 2017).

Herramientas

Las herramientas son instrumentos que sirven para hacer algo o conseguir un fin, mediante el cual se pone en práctica una estrategia o herramienta educativa en un contexto específico para lograr objetivos de aprendizaje (Rodríguez, 2014).

Herramienta de gamificación Genially

Plataforma digital interactiva que facilita la creación de contenidos educativos mediante elementos lúdicos para mejorar la motivación y el aprendizaje (Domínguez et al., 2023).

Nociones matemáticas

Son las estructuras cognitivas básicas que el niño desarrolla durante la primera infancia y que constituyen el fundamento del pensamiento matemático formal (Piaget, 1972).

Pedagogía digital

Es la perspectiva teórica y práctica que estudia la incorporación crítica, reflexiva y metodológica de las tecnologías digitales en los procesos educativos (Selwyn, 2016).

Pensamiento lógico

Es la facultad cognitiva que permite al sujeto establecer relaciones entre objetos, interpretar representaciones simbólicas, abstraer propiedades y resolver problemas mediante razonamientos deductivos e inductivos (Vygotsky, 1978).

Recurso didáctico interactivo

Es cualquier medio o material educativo proyectado digitalmente que requiere de la acción y respuesta directa del estudiante para avanzar o resolver una actividad (Marqués, 2011).

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

Es el conjunto de recursos, herramientas, soportes y canales tecnológicos que posibilitan el acceso, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información en diversos formatos (UNESCO, 2017).

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

2.4.2. Hipótesis específicas

a) La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

b) La herramienta de gamificación Genially influye significativamente influye significativamente el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

2.5. Variable del estudio

Variable independiente: La herramienta de gamificación Genially

Definición conceptual

Genially es una herramienta digital en línea que permite crear contenidos interactivos y visualmente atractivos, tales como presentaciones, infografías, juegos, mapas y recursos educativos, integrando elementos multimedia, animaciones y dinámicas de gamificación (Morales y Ortega, 2021).

Definición operativa

En el marco de la investigación, la variable independiente se operacionaliza mediante la planificación e implementación de un programa de sesiones de aprendizaje gamificadas utilizando la plataforma Genially. Estas actividades integran juegos interactivos, retornos visuales y dinámicas digitales diseñadas para el nivel de Educación Inicial. Para verificar la adecuada aplicación de la herramienta y la respuesta de los estudiantes ante la estrategia, se utilizó una ficha de observación/escala de estimación con 20 ítems organizados en cuatro dimensiones: interactividad, motivación lúdica, usabilidad y retroalimentación interactiva. Cada ítem se valoró mediante una escala politómica de cuatro niveles de logro: En inicio (1), En proceso (2), Logro esperado (3) y Logro destacado (4).

Variable dependiente: Competencias matemáticas

Definición conceptual

Las competencias matemáticas se definen como la facultad que desarrollan los niños para comprender, interpretar y actuar sobre su entorno mediante el uso del pensamiento lógico-matemático. Involucran procesos como contar, clasificar, comparar, medir, reconocer formas y orientarse en el espacio, lo que permite resolver problemas cotidianos y construir nociones matemáticas de forma progresiva y significativa a partir de la exploración y el juego (MINEDU, 2017).

Definición operativa

Las competencias matemáticas se operacionalizan a través del desempeño que demuestran los niños de cinco años al resolver tareas que implican contar objetos, comparar cantidades, clasificar elementos por atributos, reconocer formas geométricas, orientarse en el espacio e identificar patrones. La medición de esta variable se realizó mediante la aplicación de una lista de cotejo/escala de observación de 20 ítems, estructurada sobre la base de las dos dimensiones establecidas en el Currículo Nacional para el nivel inicial: Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Las respuestas de los estudiantes se

20 evaluaron mediante una escala politómica categorizada en los siguientes niveles: En inicio (1), En proceso (2), Logro esperado (3) y Logro destacado (4).

turnitin Página 78 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

2.6. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Variable independiente La herramienta de gamificadas Genially	Interactividad	- El recurso permite elección de respuestas o rutas. - Hay retroalimentación inmediata (visual o auditiva).	No aplica	No aplica	No aplica
	Motivación lúdica	- El estudiante muestra entusiasmo al usar el recurso. - Mantiene la atención durante la actividad. - Participa de manera voluntaria y constante			
	Usabilidad	- El recurso es fácil de navegar para el niño con mínima ayuda. - El docente personaliza o adaptar los temas. - El acceso al recurso no presenta dificultades técnicas			
	Retroalimentación interactiva	El recurso da mensajes positivos al responder correctamente. - Ofrece pistas y comentarios si hay error. - Anima a seguir intentándolo.			

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Variable dependiente Competencias matemáticas	Resuelve problemas de cantidad	- Cuenta objetos de manera ordenada y establecer correspondencia uno a uno. - Compara cantidades (más, menos, igual). Identifica cantidades ¿Dónde hay más manzanas? ¿Aquí o allá?" - Usa números para representar cantidades o resultados de conteo. - Escribe o señala el número que representa cuántos objetos hay.	1 -10	Categórica ordinal	Logro destacado "AD" Logro esperado "A" En proceso "B" En inicio "C"
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Identifica y nombrar figuras básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) ¿Cuál de estas figuras es un triángulo? - Usa conceptos espaciales como arriba, abajo, delante, detrás, cerca, lejos. ¿Dónde está el oso? ¿Encima o debajo del árbol? - Reconoce desplazamientos y direcciones (hacia adelante, atrás, en línea recta, curva) Sigue el camino del conejo hasta su casa.	11-20		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Ámbito espacial y temporal

El estudio se ejecutó en la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe", situada en la provincia y departamento de Huancavelica, a una altitud aproximada de 3686 m s. n. m. El ámbito espacial delimitó el trabajo de campo de manera directa con la participación de los estudiantes de 5 años del nivel inicial. En cuanto al ámbito temporal, la fase de recolección y procesamiento de información primaria se ejecutó durante el año 2025.

3.2. Método de investigación

Se empleó los siguientes métodos.

a) Método general

Método científico

Sánchez (2006), declara “el método científico combina el razonamiento inductivo y deductivo con el propósito de generar conocimientos tanto teóricos como aplicables en la práctica. Este enfoque se desarrolla en cuatro fases principales: la formulación del problema, el planteamiento y comprobar la hipótesis, la consolidación

de resultados, finalmente, la elaboración de conclusiones" (p. 74). La aplicación del método científico permitió estructurar ordenadamente la investigación, incluyendo la identificación del problema, el planteamiento de hipótesis, su comprobación empírica y el análisis de los datos para sustentar las conclusiones.

b) Métodos específicos

Método experimental

El método especifico que se empleó fue el experimental. "Se enfoca en manipular una o más variables independientes para ver cómo afecta a una o más variables dependientes, en un contexto real, que busca generar soluciones prácticas a problemas específicos, basándose en la comprobación de efectos causales" (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 77). El método experimental admitió contrastar el impacto de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de las competencias matemáticas.

Métodos lógicos

Sauto (2005), aclara "El método inductivo y el deductivo son proceso de pensamiento lógico, en las que el inductivo emplea premisas específicas para alcanzar una conclusión global y el deductivo emplea principios generales para alcanzar una conclusión concreta" (p. 15). En este sentido, en la presente investigación se utilizó ambos métodos.

Se utilizaron los métodos en el estudio: analítico-sintético e inductivo-deductivo.

- Inductivo: Se utilizó para observar situaciones específicas a partir de las cuales se formularon conclusiones generales.

- Deductivo: Permitió aplicar principios generales ya establecidos a casos particulares, facilitando su comprobación y validación.

- Analítico: Contribuyó a descomponer y examinar detalladamente los resultados, permitiendo un análisis crítico de cada elemento del conjunto.

- Sintético: Ayudó a integrar la información obtenida, organizando las ideas de forma estructurada y coherente.

Método estadístico

"Se trata de una serie de procesos para gestionar la información cualitativa y cuantitativa que se obtiene en la investigación, las fases del método estadístico: recolección, recuento, presentación, síntesis y análisis" (Sauto, 2005, p. 50). En este escenario, el método estadístico posibilitó la recolección de datos e información a través de técnicas e instrumentos, se aplicó un tratamiento estadístico para evaluar el grado de influencia de la variable independiente sobre la dependiente.

3.2.1. Tipo de investigación

La tipología de la investigación fue aplicada. Sánchez (2006), define "Este tipo aborda soluciones a problemas en específicos contextos mediante la implementación de generales teorías en prácticas situaciones" (p. 40). El estudio se centró en analizar cómo la herramienta de gamificación Genially puede mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas en un grupo de estudiantes.

3.2.2. Nivel de investigación

El nivel del estudio fue explicativo. (Hernández Sampieri et al., 2010), afirman "Se ocupa de indagar el porqué de los hechos a través de la identificación de relaciones de causa-efecto" (p. 56). En este escenario, el nivel explicativo admitió comprender cómo y por qué suceden determinadas circunstancias o las razones que generan un fenómeno.

3.2.3. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño pre experimental para contrastar la hipótesis. "Es un diseño que se puede aplicar en instituciones educativas donde solo se encuentra una sección

de un grado específico que se busca llevar a cabo una investigación experimental" (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 122). En este escenario, el diseño se realizó con un único grupo de pre y post.

El esquema fue el siguiente:

GE: 01 X O2

Donde:

GE: Grupo experimental (18 estudiantes de cinco años)

O1: Pre test

X: Manipulación de la variable independiente (Herramienta Genially de gamificación)

O2: Post test

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Conforme a Oseda (2008), "Es el grupo de personas u objetos que poseen una o varias características en común, se localizan dentro de un área geográfica determinada y pueden experimentar cambios a lo largo del tiempo" (p. 21). Se trabajó con 60 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica, quienes compartían características que facilitaron la recolección de datos relevantes según las variables del estudio.

3.3.2. Muestra

"La muestra corresponde a una parte representativa de la población, elegida mediante un procedimiento lógico y sistemático. Este subconjunto se analiza científicamente con el propósito de obtener resultados válidos y generalizables al total de la población" (Sauto, 2005, p. 23). Considerando el tamaño reducido de la

población, se eligió una muestra no probabilística compuesta por 18 estudiantes (12 niñas y 6 niños) de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

Tabla 1

Muestra de niños de 5 años de la I.E. "Virgen de Guadalupe" – Huancavelica

Descripción	Grupo pre experimental (5 años)
Mujeres	12
Varones	6

Nota: Nominas de matrículas – 2025.

3.3.3. Muestreo

En este caso, se empleó un muestreo intencional de tipo no probabilístico, dado que la selección de participantes no respondió a criterios estadísticos, fueron determinadas directamente por el juicio de las investigadoras. "La muestra consiste en recopilar datos de todas las unidades del universo de estudio, especialmente cuando la población es pequeña, para asegurar que la información refleje con precisión al grupo completo" (. (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 22).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se aplicó la técnica siguiente para el análisis de datos:

a) La observación

Sierra (2007), declara "Las técnicas de investigación son diversas y se pueden clasificar en tres categorías: conceptuales, descriptivas o no métricas, y cuantitativas o métricas" (p. 122). En este estudio se utilizó la técnica de observación, que permitió

evaluar el desempeño real de los niños durante actividades lúdicas con la herramienta Genially, en situaciones naturales del aula, sin alterar su conducta que posteriormente fue organizada en una base de datos para su análisis detallado.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

a) Lista de cotejo

Se utilizó como instrumento la lista de cotejo que permitió registrar la presencia o ausencia de desempeños observables relacionados a las competencias matemáticas (como clasificar, contar, reconocer formas geométricas, etc.), que se llevó a cabo en dos etapas: (pre y post) en el mismo grupo (antes y después de usar la herramienta Genially de gamificación.)

Tabla 2

Cuadro de recopilación de datos

Técnica	Instrumento	Datos que se observaran
La observación	Plan de clase (15 sesiones de aprendizajes)	- Accedió recoger información que mejoraron al marco teórico de la variable independiente.
Cuasi experimental	Lista de cotejo	- Permitió verificar el nivel de influencia antes y después de la aplicación de la herramienta Genially.

Nota: Elaboración propia.

a) Validez del instrumento

"El grado en el que un instrumento mide la variable deseada es lo que se conoce como validez" (Hernández Sampieri et al., 2010, p. 44). En este contexto, el instrumento previamente fue validados por juicio de experto temáticos y

metodológicos especializados en el tema. que facilitaron su confiabilidad y validez para llevar a cabo la prueba de desarrollo de competencias matemáticas pre y post, que incluyó 20 ítems en las dimensiones siguientes:

- Resuelve problema de cantidad compuesta por 10 ítems.
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización compuesta por 10 ítems.

La respuesta de cada ítem fue cerrada y estuvo valorada en una escala de cuatro niveles: en inicio (1), en proceso (2), logro esperado (3) y logro destacado (4)

La siguiente tabla muestra los resultados

Tabla 3

Validez de contenido a través de juicio de expertos

Expertos	Cargo	Apreciación
Zelideth Ccora Boza	Mg. En Educación	Aplicable
Olga Enríquez Espinoza	Mg. En Educación	Aplicable
Karina Méndez Farfán	Mg. En Educación	Aplicable

Nota: Juicio de expertos del instrumento.

b) Nivel de confiabilidad

"La confiabilidad es el grado y nivel que cuantifica y concreta resultados pertinentes y coherentes" (Sauto, 2005, p. 58). En esta investigación, la confiabilidad se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, que varía entre 0 y 1, donde un valor cercano a 0 indica baja consistencia interna y un valor próximo a 1 refleja una estabilidad perfecta en las mediciones.

La fórmula fue el siguiente:

Coeficiente Alfa de Cronbach

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

Donde:

K: Número de ítems

Si2: Varianzas muestral de cada Ítems

St2: Varianza del total de puntaje de los Ítems

α: Coeficiente de Alfa de Cronbach.

La confiabilidad del instrumento utilizado en esta investigación se determinó mediante una prueba piloto aplicada a 15 estudiantes de cinco años. A partir de esta prueba, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.81, superior al umbral mínimo de 0.5, lo que indica que el instrumento pedagógico cuenta con un nivel alto de confiabilidad para medir el grado de desarrollo de competencias matemáticas.

La siguiente tabla muestra los resultados

Tabla 4

Estadístico alfa de Cronbach desarrollo de competencias matemáticas

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.811	20

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25).

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se siguió el procedimiento a continuación para procesar y analizar los datos:

- Se realizó el análisis estadístico utilizando el software SPSS versión 25 (Statistical Package for the Social Sciences).

- La organización, clasificación y valoración de los datos permitieron interpretar y concluir los resultados extraídos de la base de datos.

- Se utilizó la estadística descriptiva para crear tablas de frecuencia y gráficos, lo cual ayudó a interpretar medidas de tendencia central, como la media aritmética, la varianza, la desviación estándar y otras.

- Para la prueba de hipótesis, se utilizó el test de Wilcoxon con el fin de evaluar el impacto de las variables estudiadas.

- La toma de decisiones se basó en el nivel de significancia: si el valor p es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula.

3.6. Descripción de la prueba de hipótesis

Para la contrastación de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, adecuada para investigaciones explicativas con un solo grupo, como es el caso de este estudio con mediciones pre y pos test. Sánchez (2006), afirma “Compara resultados obtenidos antes y después de una intervención” (p. 83). En este sentido, dado que los datos no seguían una distribución normal, el test de Wilcoxon se presentó como una alternativa válida frente a la prueba t de Student para muestras relacionadas, la cual requiere normalidad en los datos. En consecuencia, la prueba Wilcoxon permitió analizar las diferencias entre las puntuaciones obtenidas antes y después de aplicar la herramienta Genially de gamificación, evaluando así si existieron mejoras significativas en el desarrollo de competencias matemáticas, donde, al comparar dos mediciones correlacionadas dentro del mismo grupo, se pudo establecer el impacto que tiene la variable independiente en la dependiente. A continuación, se detalla la descripción de la prueba:

- Debido al tamaño reducido de la muestra, se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk, que indicó una distribución no normal de los datos ($p < 0.05$). Por ello,

se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar los resultados del pre y pos test en el mismo grupo.

- Se asignó puntuaciones numéricas a los niveles del baremo.
- El análisis de datos se complementó con gráficos como el histograma o Q-Q plot para la inspección visual.
- Se utilizó la prueba de Wilcoxon para contrastar la hipótesis de diferencia, con lo que se demostró que los cambios entre las respuestas del pre test y el pos test fueron significativos desde un punto de vista estadístico; esto indica una mejora significativa en el desarrollo de la competencia matemática.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación y análisis de resultados

Los resultados se presentaron de acuerdo con los objetivos del estudio, utilizando una lista de cotejo tipo pre y pos, previamente validada para la muestra específica. La información recolectada fue organizada en hojas de cálculo mediante Microsoft Excel, aplicando los baremos correspondientes. Posteriormente, los datos fueron procesados con el software estadístico SPSS versión 25.0, generando tablas de frecuencia y gráficos de barras que facilitaron el análisis e interpretación de los efectos de la herramienta Genially de gamificación sobre la variable dependiente. Se utilizó un diseño cuasi experimental con medidas repetidas, evaluando a los mismos participantes antes y después de aplicar la herramienta Genially de gamificación. Para la contrastación de hipótesis, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, adecuada para comparar dos mediciones relacionadas dentro del mismo grupo. Los resultados descriptivos mostraron un avance sustancial: en el pre test, el 50,0% (9 estudiantes) se ubicó En inicio y el 50,0% (9 estudiantes) En proceso, registrándose un 0,0% en los niveles superiores. Tras la intervención con Genially, el pos test reflejó la erradicación del nivel En inicio (0,0%), la reducción de En proceso al 22,2% (4 estudiantes) y un claro desplazamiento hacia Logro esperado con 50,0% (9 estudiantes) y Logro destacado con 27,8% (5 estudiantes), concentrando al 77,8% del

grupo en niveles satisfactorios. Se concluye que la herramienta Genially de gamificación fue efectiva, mejorando notablemente el desempeño resolutor en los estudiantes de cinco años de la institución educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica - 2025.

Tabla 5

Baremación de los niveles de logro

Nivel	Competencias matemáticas		Porcentaje
	Resuelve problema de cantidad	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	
En inicio	20 – 35	20 – 35	25% – 44%
En proceso	36 – 50	36 – 50	45% – 63%
Logro esperado	51 – 65	51 – 65	64% – 81%
Logro destacado	66 – 80	66 – 80	82% – 100%

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Criterios del baremo

Para la interpretación de los niveles de logro en las competencias "Resuelve problemas de cantidad" y "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización", se estableció una escala ordinal dividida en cuatro niveles de desempeño, en consonancia con los lineamientos del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB). La clasificación se determinó sobre la base del puntaje total obtenido en la lista de cotejo (20 ítems valorados del 1 al 4, con un rango posible de 20 a 80 puntos), definiéndose los siguientes criterios:

Nivel en inicio 20 – 35 puntos (25% – 44%):

Muestra dificultades significativas en la adquisición de nociones numéricas y/o espaciales. Requiere acompañamiento permanente y apoyo concreto continuo.

Nivel en proceso 36 – 50 puntos (45% – 63%):

Muestra un avance parcial en los aprendizajes matemáticos previstos. Maneja nociones básicas, pero aún requiere mediación docente para resolver las tareas completas.

Nivel logro esperado 51 – 65 puntos (64% – 81%):

Desarrolla de manera satisfactoria las capacidades de la competencia matemática esperadas para su edad o nivel educativo de forma autónoma.

Nivel logro destacado 66 – 80 puntos (82% – 100%):

Supera los estándares mínimos esperados. Demuestra solvencia, rapidez y capacidad para transfiere conocimientos matemáticos a nuevas situaciones.

Descripción de resultados de la variable competencias matemáticas

4.1.1. Resultados pre-pos test de competencias matemáticas

Tabla 6

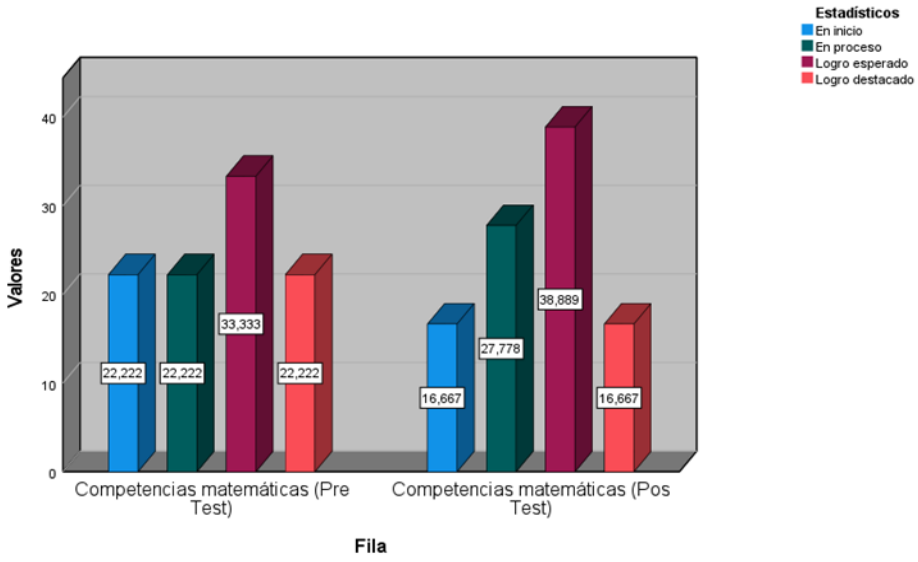
Frecuencias pre-pos test de competencias matemáticas en estudiantes de la institución educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica

Competencias matemáticas	Test			
	Pre test		Pos test	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%
En inicio	4	22,2	3	16,7
En proceso	4	22,2	5	27,8
Logro esperado	6	33,3	7	38,9
Logro destacado	4	22,2	3	16,7
Total	18	100.0	18	100,0

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Figura 1

Barras en porcentajes pre-pos test de competencias matemáticas



Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Interpretación

En la Tabla 6 se presentan los resultados descriptivos comparativos obtenidos en la evaluación de las competencias matemáticas aplicada a una muestra de 18 estudiantes de la Institución Educativa «Virgen de Guadalupe» de Huancavelica. En el pre test, se observa una distribución heterogénea entre los distintos niveles de logro: el 22,2% de los estudiantes (4 estudiantes) se ubicó en el nivel En inicio, un 22,2% (4 estudiantes) alcanzó el nivel En proceso, el 33,3% (6 estudiantes) logró el Logro esperado, y un 22,2% (4 estudiantes) se posicionó en el nivel de Logro destacado. Al consolidar los resultados, el 44,4% de los participantes mostraba dificultades iniciales en el desarrollo de las competencias evaluadas (En inicio y En proceso), mientras que el 55,6% alcanzaba o superaba el nivel esperado. En el pos test, tras la aplicación de la intervención, se aprecian variaciones en la distribución muestral: el porcentaje de estudiantes en el nivel En inicio descendió al 16,7% (3 estudiantes), mientras que los ubicados en el nivel En proceso aumentaron al 27,8% (5 estudiantes). Por su parte, la proporción de estudiantes que alcanzaron el Logro esperado ascendió al 38,9% (7 estudiantes), y el nivel de Logro destacado se redujo al 16,7% (3 estudiantes). De este

modo, en la evaluación de salida, el 55,6% de la muestra se agrupó en los niveles satisfactorios de aprendizaje (Logro esperado y Logro destacado).

4.1.2. Resultados pre-pos de resuelve problemas de cantidad

Tabla 7

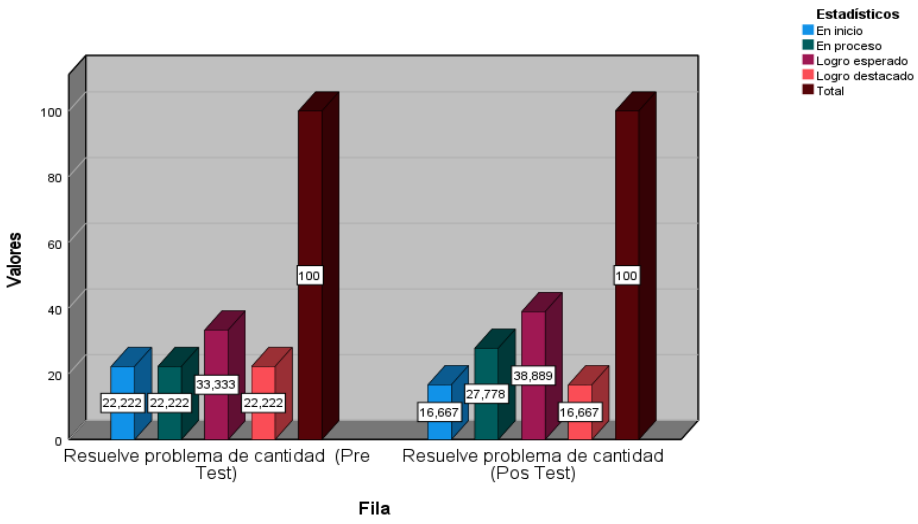
Frecuencias pre-pos test de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa "Virgen de Guadalupe"- Huancavelica

Resuelve problemas de cantidad	Test			
	Pre Test		Pos Test	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%
En inicio	4	22,2	3	16,7
En proceso	4	22,2	5	27,8
Logro esperado	6	33,3	7	38,9
Logro destacado	4	22,2	3	16,7
Total	18	100.0	18	100.0

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Figura 2

Barras en porcentajes pre-post test de resuelve problemas de cantidad



Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Interpretación

La Tabla 7 expone los resultados descriptivos comparativos de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en 18 estudiantes de la I.E. "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica. En el pre test, el 44,4% de los alumnos mostró dificultades iniciales (En inicio: 22,2%, 4 estudiantes; En proceso: 22,2%, 4 estudiantes), mientras que el 55,5% alcanzó o superó el nivel esperado (Logro esperado: 33,3%, 6 estudiantes; Logro destacado: 22,2%, 4 estudiantes). En el pos test, el nivel En inicio disminuyó al 16,7% (3 estudiantes) y En proceso subió al 27,8% (5 estudiantes). El Logro esperado fue el de mayor concentración al incrementarse al 38,9% (7 estudiantes), mientras que el Logro destacado descendió al 16,7% (3 estudiantes). Así, el 55,6% de la muestra alcanzó niveles satisfactorios (Logro esperado y Logro destacado).

4.1.3. Resultados pre-pos de resuelve problemas de forma, movimiento y localización

Tabla 8

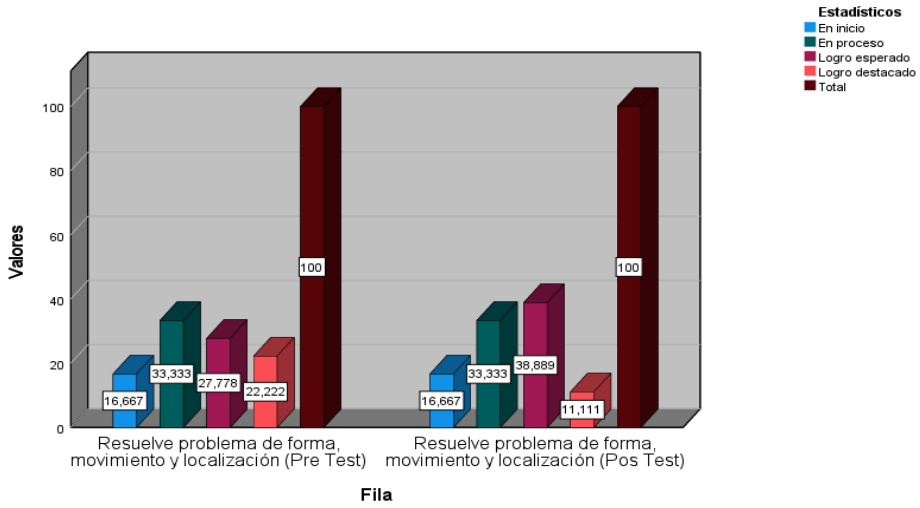
Frecuencias pre-pos test de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de la institución educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Test			
	Pre test		Pos test	
	Estudiantes	%	Estudiantes	%
En inicio	3	16,7	3	16,7
En proceso	6	33,3	6	33,3
Logro esperado	5	27,8	7	38,9
Logro destacado	4	22,2	2	11,1
Total	18	100.0	18	100.0

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Figura 3

Barras en porcentajes pre-post test de resuelve problema de forma, movimiento y localización



Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Interpretación

La Tabla 8 presenta los resultados de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" en 18 estudiantes de la I.E. "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica. En el pre test, el 50,0% de la muestra se situó en los niveles iniciales e intermedios (En inicio: 16,7%, 3 estudiantes; En proceso: 33,3%, 6 estudiantes), mientras que el otro 50,0% alcanzó o superó el nivel requerido (Logro esperado: 27,8%, 5 estudiantes; Logro destacado: 22,2%, 4 estudiantes). En el pos test, los niveles En inicio (16,7%, 3 estudiantes) y En proceso (33,3%, 6 estudiantes) se mantuvieron invariables. Sin embargo, en los niveles superiores se observó una reestructuración: Logro esperado creció al 38,9% (7 estudiantes), consolidándose como la categoría predominante, mientras que Logro destacado descendió al 11,1% (2 estudiantes). En conjunto, el 50,0% de los estudiantes alcanzó niveles satisfactorios (Logro esperado y Logro destacado).

4.2. Proceso de prueba de hipótesis

Según la prueba Z de Wilcoxon de la variable competencias matemáticas

4.2.1. Hipótesis general

H_1: La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica

H_0: La herramienta de gamificación Genially no influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

H_0: La mediana de la herramienta de gamificación Genially pre y pos test es igual a cero.

$$Me(pre) = Me(post)$$

H_1: La mediana de la herramienta de gamificación Genially pre y pos test es distinta a cero.

$$Me(pre) \neq Me(post)$$

Significancia: 0.05

Tabla 9

Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test de competencias matemáticas

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
Competencias matemáticas (Pre Test)	18	38,83	10,405	21	54
Competencias matemáticas (Pos Test)	18	64,72	9,827	44	78

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Tabla 10

Prueba de rango con signos de Z de Wilcoxon de competencias matemáticas

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Competencias matemáticas (Pos test) - Competencias matemáticas (Pre test)	Rangos negativos	0[a]	.00	.00
	Rangos positivos	18[b]	9.50	171.00
	Empates	0[c]		
	Total	18		

a. Competencias matemáticas (Pos test) < Competencias matemáticas (Pre test)

b. Competencias matemáticas (Pos test) > Competencias matemáticas (Pre test)

c. Competencias matemáticas (Pos test) = Competencias matemáticas (Pre test)

Tabla 11

Estadísticos de prueba[a]

	Competencias matemáticas (Pos test) - Competencias matemáticas (Pre test)
Z	-3.736[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

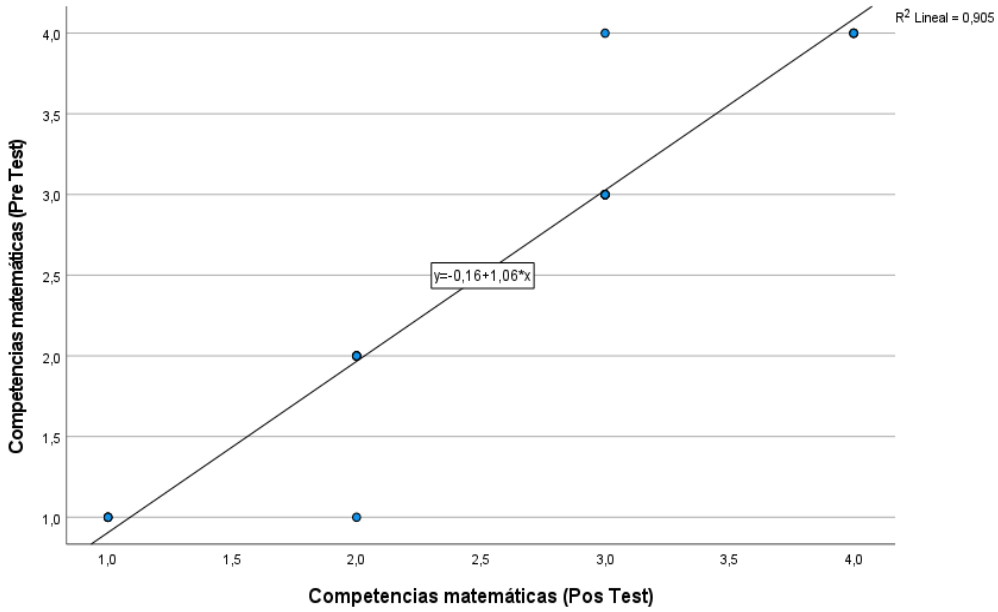
Interpretación

Puesto que el valor de significación asintótica (p = 0,000) es menor que el nivel de significación α establecido (0,05), se rechaza la hipótesis nula (H0) y se acepta la hipótesis alternativa (H1). Se concluye que la aplicación del programa de intervención

18 produjo un incremento altamente significativo (Z = -3,742; p < 0,01) en el logro general de las competencias matemáticas en los estudiantes.

Figura 4

Gráfico Q-Q normal sin tendencia diferencia de competencias matemáticas



Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Tabla 12

Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Competencias matemáticas (Pre Test) (Agrupada)	,874	18	,021
Competencias matemáticas (Pos Test) (Agrupada)	,888	18	,036

2 a. Corrección de significación de Lilliefors

Supuesto de normalidad

- **Plantear la hipótesis de normalidad**

- H_1: Los datos no siguen una distribución normal
- H_0: Los datos siguen una distribución normal

- **Test de normalidad**

- Si n > 50 se aplica Kolmogorov – Smirnov
- Si n < 50 se aplica Shapiro – Wilk

Interpretación

Para la prueba de normalidad de la variable *Competencias matemáticas* (n = 18 < 50), se aplicó el estadístico de Shapiro-Wilk. Tanto en el pre test (W = 0,874; gl = 18; p = 0,021) como en el pos test (W = 0,888; gl = 18; p = 0,036), el valor de significación resultó inferior al umbral estándar (p < 0,05). Por ende, se rechazó la hipótesis nula de normalidad, justificando el uso de estadística no paramétrica (prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon) para el contraste de hipótesis.

4.2.2. Hipótesis específica 1

H_1: La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

H_0: La herramienta de gamificación Genially no influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

H_0: La mediana pre y post de la competencia resuelve problemas de cantidad es igual a cero.

$$Me(pre) = Me(post)$$

H_1: La mediana pre y post de la competencia resuelve problemas de cantidad es distinta a cero.

$$Me(pre) \neq Me(post)$$

Significancia: 0.05

Tabla 13

Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test resuelve problema de cantidad

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
Resuelve problemas de cantidad (Pre test)	18	19,67	5,053	11	27
Resuelve problemas de cantidad (Pos test)	18	32,50	5,044	22	39

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Tabla 14

Prueba de rangos pre-pos test de resuelve problemas de cantidad

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Resuelve problemas de cantidad (Pos test) - Resuelve problemas de cantidad (Pre test)	Rangos negativos	0[a]	.00	.00
	Rangos positivos	18[b]	9.50	171.00
	Empates	0[c]		
	Total	18		

a. Resuelve problemas de cantidad (Pos test) < Resuelve problemas de cantidad (Pre test)
b. Resuelve problemas de cantidad (Pos test) > Resuelve problemas de cantidad (Pre test)
c. Resuelve problemas de cantidad (Pos test) = Resuelve problemas de cantidad (Pre test)

Tabla 15

Estadísticos de prueba[a]

	Resuelve problemas de cantidad (Pos test) - Resuelve problemas de cantidad (Pre test)
Z	-3.805[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación

La prueba Z de Wilcoxon para la dimensión Resuelve problemas de cantidad resultó estadísticamente significativa (Z = -3,805; p = 0,000 < 0,05). Se rechazó la hipótesis nula, concluyendo que la herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de esta competencia en estudiantes de 5 años de la I.E. "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

Tabla 16

Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resuelve problema de cantidad (Pre Test) (Agrupada)	,874	18	,021
Resuelve problema de cantidad (Pos Test) (Agrupada)	,888	18	,036

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión

La prueba de Shapiro-Wilk (n = 18) para la dimensión Resuelve problemas de cantidad mostró valores p < 0,05 tanto en el pre test (W = 0,874; p = 0,021) como en el pos test (W = 0,888; p = 0,036). Al rechazarse la hipótesis de normalidad, se justificó el uso de la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon.

4.2.3. Hipótesis específica 2

H1: La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

H0: La herramienta de gamificación Genially no influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

H0: La mediana de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en pre y post es igual a cero.

$$Me(pre) = Me(post)$$

H1: La mediana de resuelve problemas de forma, movimiento y localización en pre y post es distinta a cero.

$$Me(pre) \neq Me(post)$$

Tabla 17

Prueba NPar Estadísticos descriptivos pre-pos test resuelve problemas de forma, movimiento y localización

	N	Media	Desv. Desviación	Mínimo	Máximo
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)	18	19,17	5,361	10	27
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test)	18	32,22	4,797	22	39

Nota: Hallada en el programa (SPSS 25)

Tabla 18

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon pre-pos test de resuelve problema de forma, movimiento y localización

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test) - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)	Rangos negativos	0[a]	.00	.00
	Rangos positivos	18[b]	9.50	171.00
	Empates	0[c]		
	Total	18		

a. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test) < Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)

b. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test) > Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)

c. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test) = Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)

Tabla 19

Estadísticos de prueba[a]

	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pos test) - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización (Pre test)
Z	-3.763[b]
Sig. asintótica(bilateral)	.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación

La prueba Z de Wilcoxon para la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización arrojó un valor de -3,763 (p = 0,000 < 0,05), resultando estadísticamente significativa. Se rechazó la hipótesis nula, concluyendo que la herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de esta competencia geométrica y espacial en niños de 5 años de la I.E. "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

Tabla 20

Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resuelve problema de forma, movimiento y localización (Pre Test)	,954	18	,083
Resuelve problema de forma, movimiento y localización (Pos Test) (Agrupada)	,889	18	,037

a. Corrección de significación de Lilliefors

Decisión

Para evaluar la normalidad en la dimensión "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" (n = 18 < 50), se aplicó la prueba de Shapiro-Wilk. En el pre test se obtuvo una distribución normal (W = 0,954; gl = 18; p = 0,083 > 0,05), mientras que en el pos test el resultado no fue normal (W = 0,889; gl = 18; p = 0,037 < 0,05). Al no cumplirse el supuesto de normalidad en ambas mediciones de la muestra pareada, se rechazó la normalidad conjunta y se justificó el uso de la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon.

.

4.3. Discusión de los resultados

El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica. La recolección de datos se realizó mediante una lista de cotejo (pre y pos test), cuyos hallazgos fueron procesados a través de la estadística no paramétrica, permitiendo contrastar las hipótesis formuladas y corroborar el impacto pedagógico de la intervención.

En relación con la hipótesis general, la prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon arrojó un estadístico Z = -3,742 con un nivel de significación asintótica de p = 0,000 (p < 0,001). Al ser este valor inferior al umbral estándar (alpha = 0,05), se rechazó la hipótesis nula (H0) y se aceptó la hipótesis alternativa (H1), confirmando que la aplicación de la gamificación con Genially influye de manera altamente significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas generales.

Desde el análisis descriptivo, los datos evidencian un avance sustancial entre las evaluaciones. En el pre test, la totalidad de los niños se concentró en las categorías inferiores: el 50,0% (9 estudiantes) se ubicó en el nivel En inicio y el 50,0% (9 estudiantes) en el nivel En proceso, registrándose un 0,0% en las categorías superiores. Tras la intervención pedagógica, la evaluación de salida (pos test) reflejó una erradicación completa del nivel En inicio (0,0%), una reducción del nivel En proceso al 22,2% (4 estudiantes) y un notable desplazamiento hacia las metas de aprendizaje, alcanzando el 50,0% (9 estudiantes) en Logro esperado y el 27,8% (5 estudiantes) en Logro destacado. En conjunto, el 77,8% de la muestra se posicionó en niveles satisfactorios de aprendizaje. Estos hallazgos concuerdan con lo demostrado por Geovanny et al. (2024), quienes sostienen que la integración de metodologías lúdicas e interactivas mediante plataformas digitales como Genially fortalece el compromiso y la motivación intrínseca en la infancia. En el contexto de la educación inicial, las dinámicas gamificadas transforman conceptos abstractos en experiencias visuales y manipulativas, facilitando la aprehensión del pensamiento matemático temprano.

Respecto a la hipótesis específica 1, referida a la competencia "Resuelve problemas de cantidad", la prueba de Wilcoxon mostró diferencias significativas ($Z = -3,805$; $p = 0,000 < 0,05$), permitiendo rechazar la hipótesis nula. El análisis descriptivo expone que el nivel En inicio se redujo del 22,2% (4 estudiantes) en el pre test al 16,7% (3 estudiantes) en el pos test, mientras que el nivel En proceso pasó del 22,2% (4 estudiantes) al 27,8% (5 estudiantes). El avance más sobresaliente se consolidó en el nivel Logro esperado, que se incrementó del 33,3% (6 estudiantes) al 38,9% (7 estudiantes), constituyéndose en la categoría de mayor concentración, en tanto que el Logro destacado registró un 16,7% (3 estudiantes) en el pos test. En suma, el 55,6% de los estudiantes alcanzó niveles satisfactorios. Estos resultados son consistentes con la investigación de Machado (2025), quien comprobó que el empleo de actividades interactivas en Genially estimula el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas e iniciación al cálculo en infantes de 5 y 6 años ($p = 0,000$). Asimismo, se alinean con las observaciones de Guallo (2024), quien concluyó que las secuencias didácticas gamificadas incrementan la participación activa y fortalecen la capacidad de resolución de problemas numéricos en la primera infancia.

En cuanto a la hipótesis específica 2, orientada a la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización", el contraste de Wilcoxon arrojó un estadístico $Z = -3,763$ ($p = 0,000 < 0,05$), confirmando la existencia de una influencia estadísticamente significativa de la herramienta Genially en el desarrollo geométrico y espacial. La caracterización descriptiva mostró que la categoría En inicio se mantuvo en 16,7% (3 estudiantes) y el nivel En proceso en 33,3% (6 estudiantes). Por su parte, la categoría Logro esperado creció del 27,8% (5 estudiantes) al 38,9% (7 estudiantes), consolidándose como el nivel predominante, mientras que el nivel Logro destacado registró un 11,1% (2 estudiantes) en la prueba de salida. De este modo, la mitad de los estudiantes (50,0%) logró posicionarse en los niveles superiores de desempeño. Este patrón de aprendizaje se sustenta en lo reportado por Córdova (2024), cuyos resultados confirman que la inclusión de recursos multimediales interactivos estimula la orientación espacial, el reconocimiento de figuras geométricas y la estructuración del esquema corporal mediante entornos lúdicos digitales. No obstante, la variabilidad observada en esta dimensión evidencia la necesidad de contemplar la maduración del

desarrollo visoperceptivo y psicomotor propio de los 5 años, aspecto que demanda un acompañamiento pedagógico diferenciado.

En conclusión, la evidencia empírica obtenida confirma que la gamificación estructurada a través de Genially constituye una estrategia pedagógica altamente efectiva y motivadora para potenciar las competencias matemáticas en la educación inicial. Los resultados resaltan la urgencia de promover entornos virtuales de aprendizaje adaptativos y planificados que respeten los ritmos individuales de desarrollo cognitivo en los niños de la región Huancavelica.

Conclusiones

1. La aplicación de la herramienta digital Genially con enfoque de gamificación influyó de manera altamente significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas generales en los estudiantes de 5 años de la I.E. "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica, según lo demostró la prueba no paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon ($Z = -3,742$; $p = 0,000 < 0,05$). Tras la intervención pedagógica, se erradicó por completo el nivel En inicio (que descendió del 50,0% al 0,0%), el nivel En proceso se redujo del 50,0% al 22,2%, y el 77,8% de la muestra se posicionó en las categorías superiores del aprendizaje (50,0% en Logro esperado y 27,8% en Logro destacado). Estos resultados confirman que la integración planificada del juego y la tecnología fomenta la motivación intrínseca, la participación activa y el fortalecimiento cognitivo en la educación inicial.

2. La gamificación mediada por Genially influyó de forma significativa en el desarrollo de la competencia «Resuelve problemas de cantidad» ($Z = -3,805$; $p = 0,000 < 0,05$). La comparación entre las evaluaciones demostró una reducción en la categoría En inicio (del 22,2% al 16,7%) y una progresión en el nivel En proceso (del 22,2% al 27,8%). El avance más relevante se consolidó en la categoría de Logro esperado, la cual se incrementó del 33,3% al 38,9% (7 estudiantes) como el nivel de mayor concentración del grupo, mientras que el Logro destacado registró un 16,7% en el pos test. De este modo, el 55,6% de los estudiantes alcanzó niveles satisfactorios, evidenciando un fortalecimiento sustancial en su capacidad para resolver problemas numéricos básicos y en la autonomía del pensamiento lógico-matemático.

3. Se demostró la existencia de una influencia estadísticamente significativa de la plataforma Genially en el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" ($Z = -3,763$; $p = 0,000 < 0,05$). En la evaluación de salida, la categoría En inicio se mantuvo en 16,7% (3 estudiantes) y el nivel En proceso en 33,3% (6 estudiantes). El impacto positivo

de la herramienta se concentró en la consolidación del nivel Logro esperado, que aumentó del 27,8% al 38,9% (7 estudiantes) constituyéndose en el nivel predominante, seguido de un 11,1% en Logro destacado. En conjunto, el 50,0% de la muestra logró posicionarse en las metas esperadas del aprendizaje geométrico y espacial, lo que respalda la efectividad de las metodologías activas e interactivas, al tiempo que resalta la importancia de brindar un acompañamiento pedagógico diferenciado que atienda a los ritmos individuales de desarrollo.

Recomendaciones

1. Se recomienda incorporar de forma continua el uso de herramientas digitales como Genially en la enseñanza de las matemáticas en el nivel inicial, debido a su efectividad para mejorar el desempeño, motivación y participación de los estudiantes. Asimismo, es necesario capacitar a los docentes en el uso pedagógico de la gamificación y adaptar estas estrategias a las características y ritmos de aprendizaje del grupo. Finalmente, se sugiere ampliar futuras investigaciones para consolidar la gamificación como una práctica educativa innovadora y eficaz.

2. Se recomienda continuar utilizando estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación mediante herramientas digitales, para fortalecer la competencia de resolución de problemas espaciales. Además, es fundamental atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje mediante un acompañamiento personalizado que permita a todos los estudiantes avanzar hacia niveles superiores de desempeño.

3. Se recomienda mantener el uso de estrategias innovadoras, como herramientas digitales y actividades gamificadas, para seguir fortaleciendo la competencia "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización" en los estudiantes. No obstante, se sugiere revisar y ajustar el diseño de la intervención, considerando los casos en los que se evidenció retroceso, con el fin de brindar un acompañamiento más personalizado a los estudiantes que aún presentan dificultades. Asimismo, es importante diversificar las metodologías didácticas para responder eficazmente a la heterogeneidad del grupo y asegurar una mejora continua en las competencias matemáticas.

Referencias

Aparco, D. (2022). *Nativos digitales: entre mitos y competencias.* Corporación Universitaria Unitec.

Área, M., & Adell, J. (2021). *Tecnologías digitales y transformación de la enseñanza* (2 ed.). Pirámide.

Baroody, A. J. (2006). El desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños pequeños. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 4* (2), 15–27.

Cabrera, L., & Paredes, M. (2020). Desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años. *Revista de Educación Infantil y Psicopedagogía, 12*(2), 58–65.

Camargo, A. (2017). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento matemático infantil* (2 ed.). Magisterio.

Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy.* España.: Marfil.

Contreras, , R., & Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas* (2 ed.). InCom-UAB Publicacions.

Cordova Solís, E. (2024). *Uso del genially para mejorar el desempeño en matemática de los estudiantes de la institución educativa 50251 [Tesis de maestria, Universidad Católica de Trujillo - Benedicto XVI].* Repositorio institucional, Trujillo - Perú. Obtenido de https://hdl.handle.net/20.500.14520/11062

Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior.* Springer.

Deterding , S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". En Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. En A. (. Machinery) (Ed.), *Congreso Internacional Académico MindTrek*, (págs. 9-15). Obtenido de

https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers y Education, 5*(1), 80–92. Obtenido de https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020

DREH. (2021). *Diagnóstico situacional de la educación regional y uso de TIC.* Dirección Regional de Educación de Huancavelica. Gobierno Regional de Huancavelica. Obtenido de https://www.gob.pe/dreh

Dueñas Castro, H., & Espinoza Herrera, G. (2023). *Las TIC's en el área de matemática en estudiantes del 5° grado de la Institución Carrusel – Ascensión, Huancavelica [Tesis, Universidad Nacional de Huancavelica].* Repositorio UNH, Huancavelica.

Fernández, M. (2020). Uso de plataformas digitales para la gamificación en la enseñanza de matemáticas en educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación, 82*(1), 60–75.

Fleming, N. D. (1992). *Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection.* Nebraska, EE.UU. : University of Nebraska – Lincoln.

Gairín, J., & Molero, J. (2020). Matemáticas en la primera infancia: fundamentos y estrategias didácticas. *Editorial Educativa Iberoamericana, 5*(2).

Gaviria , A. (2021). *Gamificación y pedagogía en el aula del siglo XXI* (2 ed.). Magisterio.

Geovanny Zumba , E., Imbacuán Gordón , D., & Peña Robles , C. (2024). *Genially herramienta de gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas [Revista Imaginario Social].* Repositorio institucional. doi:DOI:10.59155/is.v7i1.151

González, A. (2019). *Recursos interactivos para el aula del siglo XXI* (2 ed.).

Educación.

González, L., & Pérez, M. (2021). Genially como herramienta innovadora para el aprendizaje activo en educación infantil. *Revista de Tecnología Educativa, 19*(3), 33–42.

Guallo Chimbo, C. (2024). *Uso de la herramienta Genially para el aprendizaje de los estudiantes [Tesis de maestria, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].* Repositorio instituacional, Ambato, Ecuador. Obtenido de https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c09c6842-ec9a-46a5-a69c-679461e71c6e/content

Gutiérrez López, M., & Licla Alcántara, N. (2023). *El uso de herramientas digitales en el rendimiento académico del nivel primario [Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades UCH].* Repositorio UCH, Lima - Perú.

Gutiérrez, M. (2018). *Motivación y aprendizaje en la educación inicial.* Académica Española.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & B. (2010). *Metodología de la investigación científica* (5 ed.). Mc Graw-Hill.

Herrera, M., & Ruiz, A. (2022). Recursos digitales para la enseñanza de las matemáticas en educación inicial: el potencial de Genially. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 14*(1), 52–60.

Honey, P., & Mumford, A. (1986). *The Manual of Learning Styles* (2 ed.). Peter Honey.

Huapaya Capcha, Y., De La Cruz Rioja, R., Infante Takey, H., & Shiguay Guizado, G. (2024). *Desarrollo de las Competencias matemáticas en el nivel inicial a través de los juegos interactivos y vivenciales[Tesis de maestria,Universidad Nacional Mayor de San Marcos].* Repositorio institucional, Lima - Perú. doi:https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.852

Huincho , J., Ccencho, L., & Lauren, R. (2024). *Microsoft Math Solver y el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de una universidad pública- Huancavelica Tesis, Universidad Nacional de Huancavelica].* Repositorio UNH.

INEI. (2020). *Informe técnico: Tecnologías de la información y comunicación en la educación.* Instituto Nacional de Estadística e Informática. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/

López, A. (2019). Relaciones espaciales en la educación inicial: fundamentos y estrategias. *Revista Pedagógica Infantil, 6*(1), 25–33.

López, M., & Ramírez, J. (2019). *Gamificación en la educación infantil: desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.* Académica Española.

Machado Gamboa, C. (2025). *La gamificación con el uso de Genially en la iniciación al cálculo matemático en niños de 5 a 6 años [Tesis de pre grado, Universidad Técnica de Ambato].* Repositorio institucional. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/44494

Marín-Díaz, V., & Reche-Urbano, E. (2019). Gamificación y práctica docente: una revisión del rol del profesorado en entornos gamificados. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22*(2), 85–95. Obtenido de https://doi.org/10.6018/reifop.2

Marquès, P. (2011). *Los medios didácticos y los recursos educativos.* Universidad Autónoma de Barcelona.

Mayer , R. (2001). *Multimedia learning.* Cambridge University Press. Obtenido de https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603

MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional de la Educación Básica Regular* (3 ed.). Lima; Perú: Ministerio de Educación.

MINEDU. (2021). *Informe técnico de logros de aprendizaje en educación inicial.* Lima: Ministerio de Educación.

Morales, R., & Ortega , V. (2021). Genially como recurso para el diseño de materiales educativos interactivos. *Revista de Tecnología y Educación Digital, 10*(2), 49–57.

Morales, V., & Torres, F. (2021). La medición como proceso en el área de matemática en nivel inicial. *Revista Latinoamericana de Didáctica, 9* (3), 44–52.

OCDE. (2020). *Early Learning and Child Well-being: A Study of Five-year-olds in England, Estonia* (4ta. Edición ed., Vol. 4). United States: OECD Publishing. Obtenido de https://doi.org/10.1787/3990407f-en

Oseda, D. (2008). *Metodología de la investigación científica* (4 ed.). Universidad Nacional del Centro del Perú.

Paitán De La Cruz, L., Quispe Egoávil, E., & Piñas Zamudio, M. (2024). *Las ginkanas y el desarrollo de las nociones numéricas en estudiantes de una institución educativa inicial – Huancavelica [Tesis, Universidad Nacional de Huancavelica].* Repositorio UNH, Huancavelica.

Paredes, C., & Ramírez , M. (2020). El uso de herramientas digitales en la educación preescolar: una experiencia con Genially. *Revista de Educación Infantil, 8*(1), 60–68.

Piaget, J. (1972). *La epistemología genética.* Ariel.

Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño.* Fondo de Cultura Económica.

PISA. (2022). Resultados PISA. *El Perú en PISA 2022; Informe nacional de resultados, 5*(6), 5-8. Obtenido de http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2022/.

Polya, G. (1973). *Cómo plantear y resolver problemas* (2 ed.). Reverté.

Ramírez, C., & Soto, D. (2022). El uso de Genially para potenciar el aprendizaje significativo en niños de preescolar. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa, 10*(2), 40–49.

Ramirez, G., Shaw, S., & Maloney, E. A. (2018). Math anxiety: Past research, promising interventions, and a new interpretation framework. *Educational Psychologist, 53*(3), 145–164. Obtenido de https://doi.org/10.1080/00461520.2018.1447384

Rodríguez, C. (2020). *El juego como estrategia didáctica en educación inicial.* Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 12(1), 75–82.

Rodríguez, J. (2014). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.* Madrid: SM.

Rojas , C. (2021). Estrategias para fortalecer el conteo y la numeración en niños de 5 años. *Revista de Educación Inicial, 9*(2), 40–47.

Rojas Gallegos, S., & Ávila Mediavilla , C. (2022). Gamificación para el desarrollo lógico matemático en niños de 4 a 5 años . *Explorador Digital, 6*(4). doi:https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i4.234

Rojas, C. (2019). Matemáticas desde el juego: propuestas para el nivel inicial. *Revista de Innovación Educativa, 11*(2), 55–63.

Salas, P. (2021). *Gamificación y aprendizaje significativo en el nivel preescolar.* UPN.

Sánchez Carlessi, H. (2006). *Metodología y diseño en la investigación científica* (Cuarta Edición ed.). Lima; Perú: Visión Universitaria.

Sánchez, A. (2020). La competencia digital docente y el uso de plataformas interactivas: el caso de Genially. *Revista Iberoamericana de Educación Digital, 8*(1), 61–70.

Santiago, R. (2015). *Gamificación en el aula: Diseñando actividades significativas* (2 ed.). Magisterio.

Sarlé, P. (2010). *Lo importante es jugar: Juegos estructurados y juegos de dramáticos en la educación infantil* (2 ed.). Homo Sapiens.

Sauto, N. (2005). *Metodología de la investigación científica* (Cuarta Edición ed.). Buenos Aires; Argentina: Nuevo Horizonte.

Selwyn, N. (2016). *Education and technology: Key issues and debates* (2 ed.). Bloomsbury Publishing.

Sierra Bravo, R. (2007). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica* (5 ed.). Thomson.

UNESCO. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives.* UNESCO Publishing. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/

UNESCO. (6 de 3 de 2025). Políticas de aprendizaje digital. *Informe Anual de Medición Educativa en América Latina y el Caribe, 4*(6), 14-25. Recuperado el (22 de Junio de 2024), de https://www.unesco.org/es/digital-education/policies

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* University Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business.* Philadelphia, PA: Wharton: Digital Press.

Anexos

Matriz de consistencia

HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – HUANCAVELICA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general: ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de competencias matemáticas en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica?	**Objetivo general:** Demostrar la influencia de la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica.	**Hipótesis general:** La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.	**Variable Independiente** Herramienta de gamificación Genially. **Dimensiones:** - Interactividad - Motivación lúdica - Usabilidad - Retroalimentación	**Tipo de investigación:** El tipo de investigación fue básica **Nivel de investigación:** El nivel de investigación fue explicativo **Diseño de investigación:** El diseño de investigación fue pre

Problemas específicos:	Objetivos específicos:	Hipótesis específicas:		
a) ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica? b) ¿Cómo influye la herramienta de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma,	a) Determinar la influencia de gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" de Huancavelica. b) Determinar la influencia la herramienta de	a) La herramienta de gamificación Genially influye significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica. b) La herramienta de gamificación Genially influye significativamente influye	interactiva **Variable dependiente** Competencias matemáticas **Dimensiones:** - Resuelve problemas de cantidad. - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	experimental con pre test y post test. GE: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo experimental. 01: Pre Test 02: Post Test X: Manipulación de la Variable Independiente. **Población** La población estuvo conformada por 60 estudiantes de la institución educativa "Virgen de Guadalupe" - Huancavelica.

movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa “Virgen de Guadalupe” de Huancavelica?	gamificación Genially en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa “Virgen de Guadalupe” de Huancavelica.	significativamente el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa “Virgen de Guadalupe” - Huancavelica.		**Muestra** La muestra estuvo conformada por 12 niñas y 6 niños de cinco años de la institución educativa “Virgen de Guadalupe” - Huancavelica **Técnica** La técnica fue la observación **Instrumento** El instrumento fue la lista de cotejo con una escala de valoración tipo Likert. **Procesamiento de datos** Para la contrastación de hipótesis se empleó la

				prueba de Wilcoxon por tratarse de una investigación de nivel explicativo cuyo propósito fue determinar la influencia entre las variables.

turnitin Página 124 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo sobre competencias matemáticas

Nombre del estudiante: …….....

Fecha: ……. /……. / 2025.

Propósito: Evaluar el desempeño sobre los niveles de logro de las competencias matemáticas “Resuelve problema de cantidad y de forma, movimiento y localización” en estudiantes de la institución educativa “Virgen de Guadalupe”-Huancavelica.

Escala de valoración					
Nº	**Ítems**	**Criterios de evaluación**			
		En Inicio 1	**En proceso 2**	**Logro esperado 3**	**Logro destacado 4**
Competencia: Resuelve problemas de cantidad					
1	Reconoce los números del 1 al 5 cuando se le muestran.				
2	Cuenta objetos hasta el 10 de forma oral.				
3	Utiliza los dedos para representar cantidades pequeñas.				
4	Agrupa objetos según una cualidad (color, forma, tamaño).				
5	Compara colecciones pequeñas (hasta 5 elementos) y dice dónde hay más o menos.				
6	Identifica la posición de un objeto en una serie (primero, último).				
7	Realiza seriaciones sencillas con objetos (ej. grande - pequeño).				

8	Resuelve problemas simples de agregar (juntar) hasta 3 elementos con apoyo concreto.				
9	Resuelve problemas simples de quitar (separar) hasta 3 elementos con apoyo concreto.				
10	Distribuye una cantidad de objetos en dos grupos pequeños según una consigna.				
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización					
11	Identifica las formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo).				
12	Arma rompecabezas sencillos de pocas piezas (hasta 4–6).				
13	Realiza desplazamientos siguiendo un camino marcado.				
14	Relaciona objetos de su entorno con las formas geométricas básicas.				
15	Describe la ubicación de objetos con términos como "arriba", "abajo", "adelante", "atrás".				
16	Sigue instrucciones verbales que implican movimientos en el espacio.				
17	Construye con bloques u otros materiales reproduciendo modelos sencillos.				
18	Ubica objetos siguiendo puntos de referencia ("debajo de la silla", "al lado de la mesa").				

19	Dibuja o representa objetos utilizando diferentes formas.				
20	Reconoce diferentes tipos de líneas (recta, curva).				

turnitin Página 127 de 147 - Engrega de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::27981:650742663

Base de datos

Matriz de datos agrupados (n = 18)

Nº	Estudiante	Pre D1 (Cantidad)	Pre D2 (Forma)	Nivel pre general	Post D1 (Cantidad)	Post D2 (Forma)	Nivel post general
01	Estudiante 01	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
02	Estudiante 02	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
03	Estudiante 03	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En inicio	En proceso
04	Estudiante 04	En inicio	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso	En proceso
05	Estudiante 05	En proceso	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso	Logro esperado
06	Estudiante 06	En proceso	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso	Logro esperado
07	Estudiante 07	En proceso	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso	Logro esperado
08	Estudiante 08	En proceso	En proceso	En inicio	En proceso	En proceso	Logro esperado
09	Estudiante 09	Logro esperado	En proceso	En inicio	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado
10	Estudiante 10	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado
11	Estudiante 11	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado
12	Estudiante 12	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado

13	Estudiante 13	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro esperado
14	Estudiante 14	Logro esperado	Logro esperado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado
15	Estudiante 15	Logro destacado	Logro destacado	En proceso	Logro esperado	Logro esperado	Logro destacado
16	Estudiante 16	Logro destacado	Logro destacado	En proceso	Logro destacado	Logro destacado	Logro destacado
17	Estudiante 17	Logro destacado	Logro destacado	En proceso	Logro destacado	Logro destacado	Logro destacado
18	Estudiante 18	Logro destacado	Logro destacado	En proceso	Logro destacado	Logro destacado	Logro destacado

Constancia de solicitud

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
Virgen de Guadalupe
RD. N° 00722

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Huancavelica, 15 de julio del 2024.

OFICIO Nro. 013 - 2024- IEP- VG/HVCA

SEÑORA: Mg. YALLICO MADGE, Maria Cleofe
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL E INTERCULTURAL BILINGÜE.

HUANCAVELICA.-

ASUNTO: **AUTORIZACIÓN PARA CONSIGNAR EL NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

Ref. **OFICIO N° 051-2024-EPEIeBI-FCED-R/UNH**

Me es grato dirigirme a Ud. para expresarle mi cordial y afectuoso saludo a nombre de la Institución Educativa Privada "VIRGEN DE GUADALUPE", en respuesta al documento de la referencia se **AUTORIZA PARA CONSIGNAR EL NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN,** de las alumnas Katerin Mendoza Quispe y Carolina Matamoros Huaman.

Sin otro particular es propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente;

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADO "VIRGEN DE GUADALUPE"
Lic. JANET PACO MATAMOROS
DIRECTORA

Cc.
Archivo

Jr. Antonio Raimondi Nª 234 – Huancavelica ☎ 067-368851 / 988500765

Constancia de aplicación del instrumento



Institución Educativa Particular
"Virgen de Guadalupe"
Educamos con amor para una vida de éxito

CONSTANCIA DE PROYECTO

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "VIRGEN DE GUADALUPE" – HUANCAVELICA DE LA UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL, POR MEDIO DE LA PRESENTE:

HACE CONSTAR QUE:

Los bachilleres, **MATAMOROS HUAMAN, CAROLINA,** identificado con DNI Nª 72082028 Y **MENDOZA QUISPE, KATERIN,** identificado con DNI Nª 75277068, egresadas de la facultad de educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de La Universidad Nacional de Huancavelica, quienes han aplicado las herramientas del proyecto de tesis titulado **"HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P. "VIRGEN DE GUADALUPE" - HUANCAVELICA",** del **18 de AGOSTO** al **05 de SETIEMBRE** del 2025; demostrando profesionalismo, responsabilidad y puntualidad.

Huancavelica, 05 setiembre del 2025.

Atentamente

UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUANCAVELICA – I.E.P. "VIRGEN DE GUADALUPE" – DIRECCIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADO "VIRGEN DE GUADALUPE"
Lic. JANET PACO MATAMOROS
DIRECTORA

988 500 765

Jr. Antonio Raymondi N°234

Constancia de validación por juicio de expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Ccora Boza, Zelideth.
1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - U.N.H
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de Cotejo
1.4. Autor (es) del instrumento : Bach. Matamoros Huamán, Carolina
Bach. Mendoza Quispe, Katerin.

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					X
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					X
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					X
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X
CONTEO TOTAL DE MARCAS (Realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$Coeficiente\ de\ Validez = \frac{1\times A + 2\times B + 3\times C + 4\times D + 5\times E}{50} = \frac{4.2 + 8.5}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
Desaprobado	( )	[0,00 – 0,60]
Observado	( )	<0,60 – 0,70]
Aprobado	(X)	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Pasa para su aplicación.

Lugar: Huancavelica.

Huancavelica 08 de julio del 2025

Firma del juez

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Enriquez Espinoza, Eugenia Olga
1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - U.N.H
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de Cotejo
1.4. Autor (es) del instrumento : Bach. Matamoros Huaman, Carolina
: Bach. Mendoza Chipe, Katerin

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					✓
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					✓
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				✓	
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					✓
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					✓
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				✓	
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					✓
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				✓	
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$Coeficiente\ de\ Validez = \frac{1\times A + 2\times B + 3\times C + 4\times D + 5\times E}{50} = \frac{4.3+7.5}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
Desaprobado	( )	[0,00 – 0,60]
Observado	( )	<0,60 – 0,70]
Aprobado	(✓)	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Pasa para su aplicación

Lugar: Huancavelica

Huancavelica 08 de julio del 20 25

Firma del juez

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CENTRO DE INVESTIGACION

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : lic. Mendez Farfán, Nadir Karina
1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - U.N.H
1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo
1.4. Autor (es) del instrumento : Bach. Matamoros Huamán, Carolina
: Bach. Mendoza Quispe, Katerin

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					✓
2.OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología					✓
4.ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				✓	
5.SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				✓	
6.PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				✓	
7.CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos					✓
8.COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					✓
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación					✓
10.APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					✓
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E

$$Coeficiente\ de\ Validez = \frac{1\times A + 2\times B + 3\times C + 4\times D + 5\times E}{50} = \frac{4.3 + 7.5}{50}$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
Desaprobado	( )	[0,00 – 0,60]
Observado	( )	<0,60 – 0,70]
Aprobado	(✓)	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Pasa para su Aplicación

Lugar: Huancavelica.

Huancavelica 08 de Julio del 20 25

Firma del juez

Evidencias fotográficas



BACH. MATAMOROS HUAMÁN, CAROLINA
BACH. MENDOZA QUISPE, KATERIN

PRESENTACIÓN DE LA SESIÓN: IDENTIFICA FORMAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS CON LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"



ESTUDIANTES RESOLVIENDO PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EMPLEANDO LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"



DESARROLLO DE LA SESIÓN: CUENTA OBJETOS HASTA EL 10 DE FORMA ORAL EMPLEANDO LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"



ESTUDIANTES RESOLVIENDO PROBLEMAS DE CANTIDAD EMPLEANDO LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"



ESTUDIANTES RESOLVIENDO PROBLEMAS DE CANTIDAD EMPLEANDO LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"



ESTUDIANTES RESOLVIENDO PROBLEMAS DE CANTIDAD EMPLEANDO LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN GENIALLY EN LA I.E. "VIRGEN DE GUADALUPE"

Nómina de matricula

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

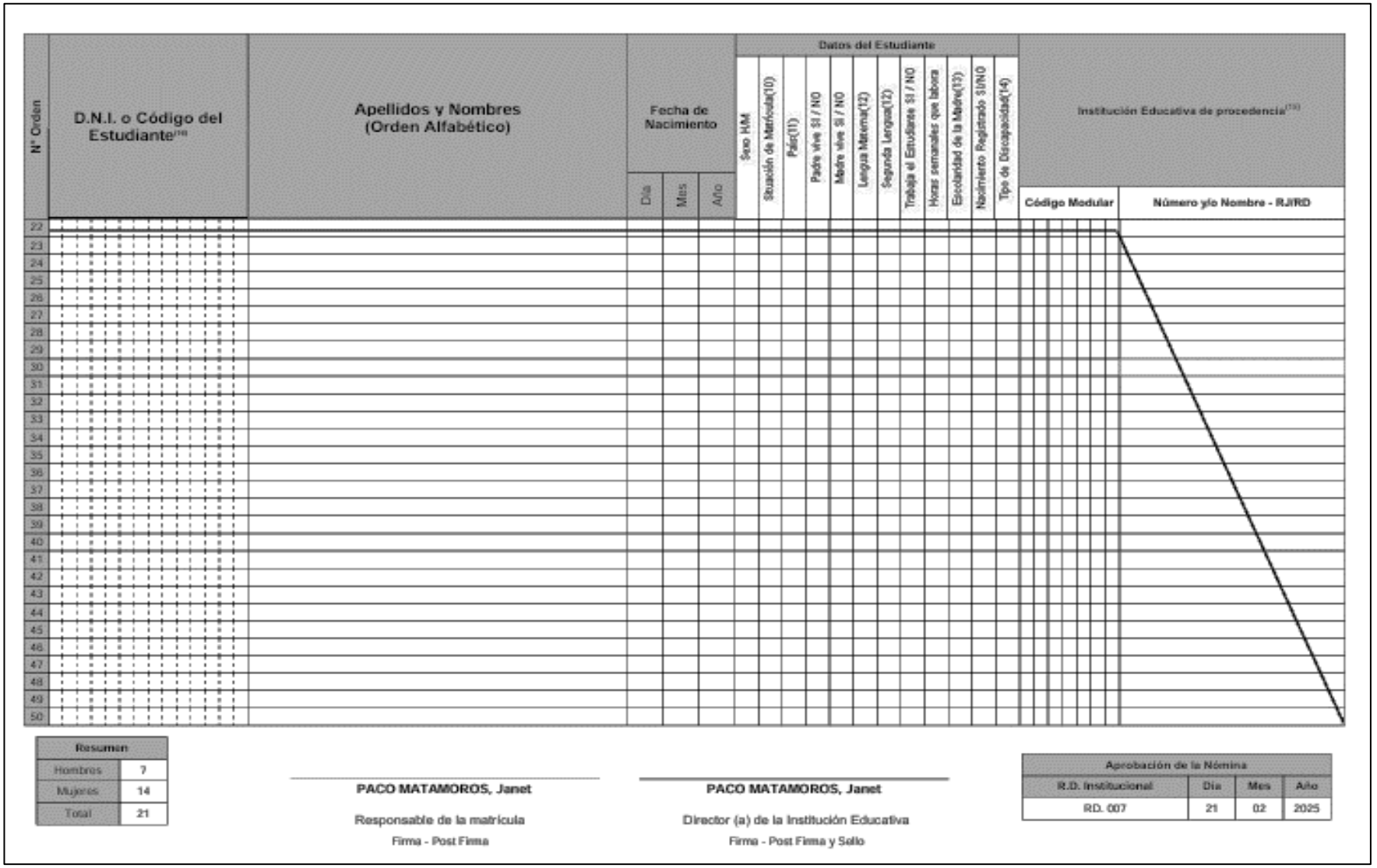
NÓMINA DE MATRÍCULA - 2025

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en http://siagie.minedu.gob.pe. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo												Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica	
		Número y/o Nombre	VIRGEN DE GUADALUPE						Gestión(7)	PR				Inicio	03/03/2025	Fin	19/12/2025	Dpto.	HUANCAVELICA
Código	0 9 0 0 0 1	Código Modular	1 6 3 0 4 5 8	Característica(4)	-	Programa(8)	-							Datos del Estudiante				Prov.	HUANCAVELICA
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Huancavelica	Resolución de Creación N°	R.D.R.N° 00722 - 2013			Forma(3)	Esc											Dist.	HUANCAVELICA
		Nivel/Ciclo(1)	IN	Grado/Edad(5)	5	Sección(6)	-	Turno(9)	M									Centro Poblado	
		Modalidad(2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		HONGUITOS												HUANCAVELICA	

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante(10)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Institución Educativa de procedencia(15)	
			Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
1	DNI 91528273	ANAYA VALLADOLID, Alizze Luciana	04	10	2019	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO			SI			
2	DNI 91291016	APARCO ESPINOZA, Zoemy Itzayana	14	04	2019	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		S	SI			
3	DNI 91435171	ARQUIÑIVA SOTO, Alashbaj Fretaly	30	07	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		SE	SI			
4	DNI 91555518	BUITRON CONDOR, Gael Ethan	19	10	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
5	DNI 91686843 2	CARHUAPOMA TORPOCO, Alba Antonella	06	01	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
6	DNI 91353711	ESCOBAR RIVEROS, Alessia Valentina	04	06	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
7	DNI 91752183 0	ICHPAS TAIPE, Luana Yamile	29	02	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO			SI			
8	DNI 91438282	LAURA QUINTANA, Gael Sebastián	02	08	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
9	DNI 91626927	MATAMOROS RUIZ, Kiamy Yanotzi	08	12	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
10	DNI 91861492	MENDOZA HUAYHUANI, Matthew Sebastián	01	01	2020	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
11	DNI 91676788	ÑAHUI JAU, Gemma Cataleya	12	01	2020	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
12	DNI 91572487	ÑAHUI MONTES, Fátima Sofía	02	11	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO			SI			
13	DNI 91673678	PARI MANCHA, Adrian Jhovi	09	01	2020	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
14	DNI 91276502	PARIMANGO ARONI, Lucero Novara	14	04	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI		054065 8	143
15	DNI 91532949	QUISPE DIAZ, Maller Alessia	04	10	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
16	DNI 91438310	QUISPE QUISPE, Josue Manuel	02	08	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
17	DNI 91450946	QUISPE ROJAS, Danna Sofia	11	08	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
18	DNI 91570456	VALENCIA CHOQUE, Manuel Sebastian	31	10	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		S	SI			
19	DNI 91545843	VALENCIA LACHO, Emilia Alessandra	15	10	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
20	DNI 91472496	VILLAVICENCIO DE LA CRUZ, Mathias	26	08	2019	H	P	P	SI	SI	C		NO		SP	SI			
21	DNI 91280124	ZAMORA RIVAS, Luana Angaly	12	04	2019	M	P	P	SI	SI	C		NO			SI			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (IN) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ.Básica Regular, (EBA) Educ.Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C.Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°yAvanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la hitórica hay alarnos de varias edades (EI) o grados (Pri).
(4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (Pld) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA:(EP) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa,(PGP)Púb.de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (solo EBA) (PBN) PEBANA: Prog.de Educ.Bás.Alter.de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ.Bás. Alter.de Jóvenes y Adultos PBNI/PBJ: PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niñas y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reestrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil , (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (Al) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolarid.de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra Institución Educativa.
(16) Nº de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante[10]	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante												Institución Educativa de procedencia[13]	
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - RJIRD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	14
Total	21

PACO MATAMOROS, Janet

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

PACO MATAMOROS, Janet

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. 007	21	02	2025

Sesiones de aprendizajes

SESION DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. "VIRGEN DE GUADALUPE" - HUANCAVELICA	LUGAR	Cercado-Huancavelica
AULA	"HONGUITOS"	EDAD	5 AÑOS
NOMBRE DE LA DOCENTE	• BACH. MATAMOROS HUAMAN, Carolina • BACH. MENDOZA QUISPE, Katerin	CANT. ESTUDIANTES	18
FECHA	LUNES 18 de agosto del 2025		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"Identifica las formas geométricas básicas (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo)"		

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

ESTANDAR DE APRENDIZAJE

Resuelve problemas en los que modela las características y localización de objetos con propiedades de formas geométricas, así como su localización y desplazamiento usando coordenadas cartesianas, la ecuación de la elipse y la parábola, o una composición de transformaciones de formas bidimensionales. Expresa su comprensión de las relaciones métricas entre los elementos de la circunferencia y elementos de los polígonos inscritos; así como la trayectoria de objetos usando la ecuación de la elipse; usando diversas representaciones. Clasifica formas geométricas compuestas, en base a criterios propios y propiedades geométricas. Combina e integra estrategias o procedimientos para determinar las ecuaciones de la recta, parábola y elipse; así como instrumentos y recursos para construir formas geométricas. Plantea afirmaciones sobre relaciones entre conceptos geométricos, deduce propiedades y las sustenta con argumentos que evidencian su solvencia conceptual.

ÁREA, COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE		MATERIALES ESTRATEGIAS	
			EVIDENCIA	INSTRUMENTO		
• COMPETENCIA "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	5 AÑOS • Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Reconoce las formas geométricas: círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo	Demuestra su comprensión de los conceptos al colocar objetos en los espacios adecuados y reconoce las formas geométricas durante la actividad.	✓ lista de cotejo pre test y post test	✓ Pizarra ✓ Recursos humanos ✓ Proyector multimedia ✓ Laptop ✓ Herramienta de gamificacion genially ✓ lista de cotejo pre test y post test	Trabajo individual

ENFOQUES TRANSVERSALES

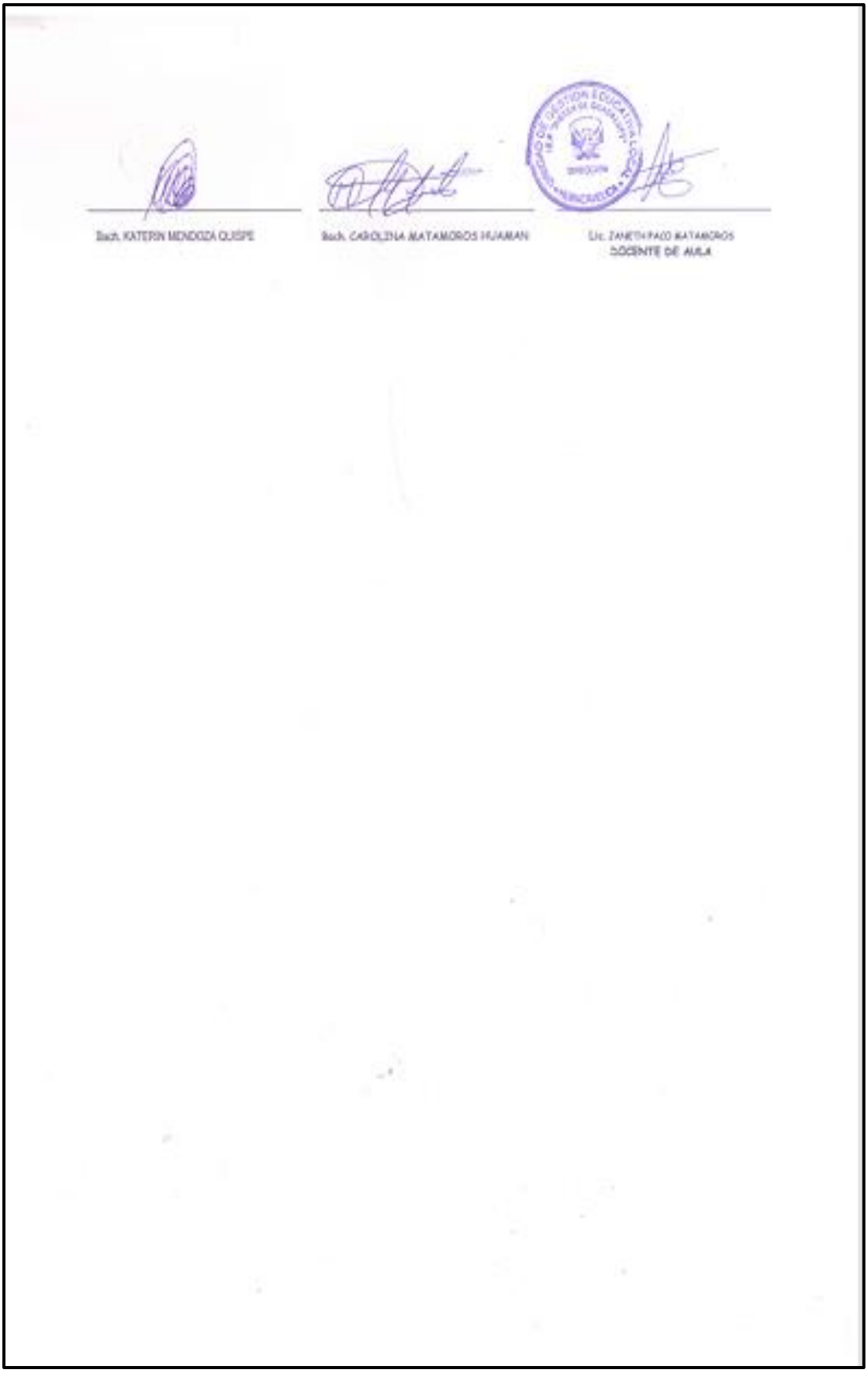
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD A OBSERVAR	SE DEMUESTRA
BUSQUEDA POR EL BIEN COMUN	RESPONSABILIDAD	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.	La docente fomento oportunidades para que los estudiantes asuman diversas responsabilidades, las cuales son aprovechadas por ellos considerando tanto su bienestar personal como el de la colectividad.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

TIEMPO	MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES Y/O RECURSOS
30	RECEPCIÓN	INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS Saludamos todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos (en la puerta de la Institución educativa o en la puerta del aula) y formación.	Oración Canción

	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA 9:15 am-9:30am		ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo: Se invita a los niños a sentarse en semicírculo para realizar la asamblea, se entonará una canción de bienvenida, los niños podrán acompañar con instrumentos musicales del aula. Hola hola ¿Cómo están? La canción infantil para saludar https://youtu.be/7eTkHmpDE7k Oración: los niños entonan la canción EN MI CASA VIVE JESUS https://youtu.be/WDzpTZHxxxw?si=0mgn6J4Gyc_aZTWu y realizan la oración. Asistencia: Se entona la canción: "QUIEN VINO HOY" https://youtu.be/UgvTBWYNdJo?si=G10qEQkcBkDZYKoY y los niños registran su asistencia. Luego, se pregunta: ¿Cuántos niños han venido?, ¿Quiénes han faltado?, ¿Cuántos niños han faltado? Calendario: Luego se desarrolla el momento del uso del calendario. Para ello se puede cantar la siguiente canción: Los días de la semana https://youtu.be/UQkmeTyVqA Se harán las preguntas: ¿Qué día es hoy?, ¿Qué día fue ayer?, ¿Qué día será mañana? Tiempo: Se cantará la canción: "vamos a ver cómo está el día hoy?" https://youtu.be/VBgn3JS_VJI		cartelas
45	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 9:30am a 10:15am	INICIO	Acuerdos: Se comunica que ya empezaremos la clase de hoy y vamos a guardar silencio. Para empezar nuestra actividad para ello debemos cumplir nuestros acuerdos de convivencia. -MOTIVACIÓN: INICIO: Al comenzar el juego, presentamos una imagen de las figuras geométricas. Les decimos que pongan atención en el manejo de los juegos proyectados en la pizarra. SABERES PREVIOS • Por ejemplo: ¿Qué observan? • ¿saber de qué trata el juego? ¿Cómo podemos jugar? ¿Qué usaremos para jugar? se esperan las respuestas de los niños y niñas. Al terminar de presentar el juego, la docente dialoga con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: CONFLICTO COGNITIVO: la docente le preguntará ¿ustedes han jugado, juegos en el celular, Tablet, o laptop? ¿Qué les gustaría jugar? ¿Por qué? -PROPÓSITO: Que los niños y niñas expresarán de manera oral sus conocimientos previos sobre el juego presentado y al observan entiendas de qué manera se realiza el juego y el avance de los niveles	✓ Pizarra ✓ Recursos humano ✓ Proyector multimedia ✓ Laptop ✓ Herramienta de gamificacion genially ✓ lista de cotejo pre test y post test
		DESARROLLO	(Gestión y acompañamiento, motivación y evaluación) Problematización: La maestra les dice a los niños y niñas que presten atención al juego proyectado y donde explicación de cómo pueden jugar y que imágenes se mostrara para avanzar de nivel. Búsqueda y ejecución de estrategias: Damos tiempo para que los niños observen y entiendan sobre el uso del juego. REPRESENTACIÓN: • se presenta el primer nivel sobre el juego **"identifica las formas geométricas básicas (circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo) ".** • En el primer nivel se lee la primera indicación para realizar el juego, con el uso de una laptop y proyectado en la pizarra para mayor visualización. • se hace el uso del maus para seleccionar o arrastrar las figuras que te pide en el primer nivel, seguidamente al culminar el primer nivel, das clic en la flecha de avanzar y muestra el segundo nivel y con sus respectivas indicaciones, de modo que al culminar dichos niveles la situación de cada nivel se presentara con más dificultad, donde te permite pasar y si por error fallaste, se dará la opción de corregir para pasar el siguiente nivel. Representación gráfica: Ustedes han observado la realización del juego, ahora van a realizar el mismo juego para ello cada niño y niña, usa la laptop y con la guía de la maestra realizaron el juego.	

			FORMALIZACIÓN: • Al final del juego podemos ver que cada niño y niña realiza los juegos por si solos. • Cerramos la actividad compartiendo lo que más les gustó del juego y lo que menos les gustó. REFLEXIÓN: • Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas, por lo que se realiza a través de preguntas ¿Cómo resolvimos el juego? ¿Qué indicaciones han utilizado para pasar de nivel en el juego?	
		CIERRE	EVALUACION En todo momento, haciendo uso de los instrumentos de evaluación registramos el avance del día. METACOGNICIÓN ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo la superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? TRANSFERENCIA La docente propone a los niños a dar a conocer a sus padres sobre lo que se aprendió el día de hoy.	Hoja de color Cuaderno de campo
30	10:15am a 10:45am	REFRIGERIO	HIGIENE Y ALIMENTACIÓN/LONCHERA (30 minutos) Cada uno de los niños y las niñas con apoyo y supervisión de la profesora se lavarán las manos. Acompañamos el desarrollo de esta actividad con la canción infantil: "AGUA CON JABÓN" https://youtu.be/i_TTrs-pyZI para luego poder comer los alimentos que han traído hoy en su lonchera. Cantemos la canción infantil LOS ALIMENTOS QUE RICOS SON - Alicia Mucori https://youtu.be/_WgRtqZLIhU	
60	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 10:45am a 11:90am		Secuencia metodológica de la hora de juego libre en sectores: 1.-Primer momento: Planificación y organización: Se inicia con una asamblea, docente, niños y niñas se ubican formando un círculo en un lugar cómodo del salón. Dialogan aproximadamente 10 minutos sobre 3 aspectos: ▲ LA ELECCIÓN DE LOS SECTORES: Brinda a los niños la posibilidad de expresar que les gustaría jugar, en qué sector, con que materiales desea hacerlo y con quien les interesaría compartir el juego. También en algunas ocasiones los niños quieren jugar solos. ▲ EL TIEMPO Y EL ESPACIO: Acuerdan con los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. ▲ NORMAS DE CONVIVENCIA: Conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego. 2.- Segundo momento: Desarrollo del juego: Los niños/as inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación, la maestra acompaña y da soporte. 3.-Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden: En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron pueden representarlo si así lo requieren. Ordenar y guardar los materiales y juguetes.	
40	TALLER 11:30am a 11:55am		Arte plástico "Dejemos huellas con las cuerdas" Inicio: Se presentará a los niños y niñas distintos materiales como pinturas, hilos, ganchos, para que puedan explorar, manipular. Desarrollo: Se les indicara que utilicen distintos colores de temperas y realicen su creatividad con los hilos y ganchos. Cierre: Al terminar sus producciones se procederá a que los niños comuniquen que es lo que realizaron.	Tempera Papel cordel
30	ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE 11:55 am a 12:15 pm			Pelota Paloma
	LECTURA 12:15pm a 12:30pm			
15	SALIDA 12:20pm - 12:30pm		- Ordenan el aula - Se alistan para salir - Entonan la canción hasta mañana	Canción


Bach. KATERIN MENDOZA QUISPE
Bach. CAROLINA MATAMOROS HUAMAN
Lic. ZANETH PACO MATAMOROS
DOCENTE DE AULA

SESION DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.P. "VIRGEN DE GUADALUPE" - HUANCAVELICA	LUGAR	Cercado-Huancavelica
AULA	"HONGUITOS"	EDAD	5 AÑOS
NOMBRES DE LAS DOCENTES	• BACH. MATAMOROS HUAMAN, Carolina • BACH. MENDOZA QUISPE, Katerin	CANT. ESTUDIANTES	18
FECHA	MARTES 19 de agosto del 2025		
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	"CUENTA OBJETOS HASTA EL 10 DE FORMA ORAL "		

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

ESTANDAR DE APRENDIZAJE						
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales: agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana".						
ÁREA, COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: EVIDENCIAS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: INSTRUMENTO	MATERIALES ESTRATEGIAS	
• COMPETENCIA "RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD" • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	5 AÑOS Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Cuenta objetos hasta el 10 de manera oral	Los niños y niñas cuentan de manera ordenada hasta el 10 durante la actividad.	✓ lista de cotejo pre test y post test	✓ Pizarra ✓ Recursos humanos ✓ Proyector multimedia ✓ Laptop ✓ Herramienta de gamificacion genially ✓ lista de cotejo pre test y post test	Trabajo individual

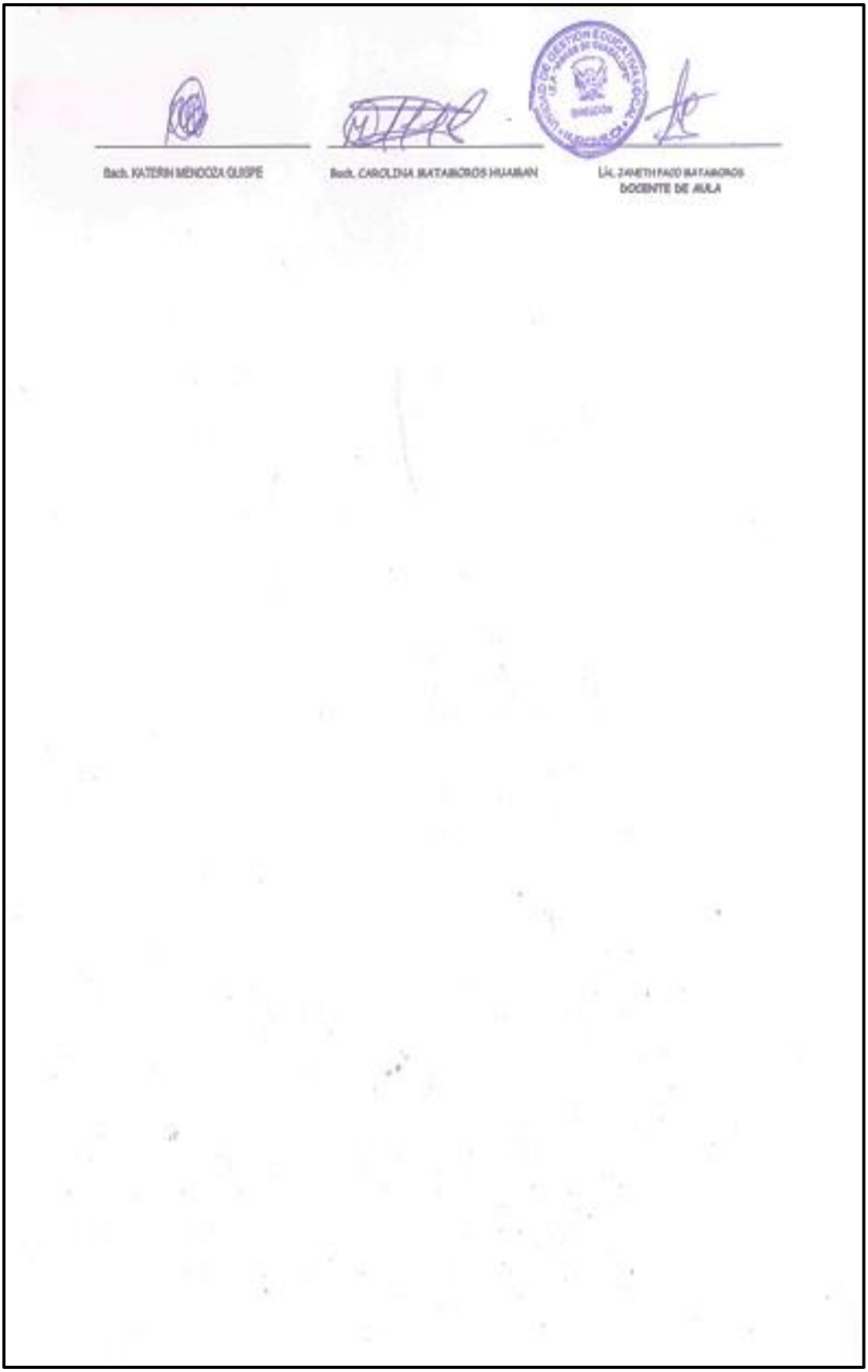
ENFOQUES TRANSVERSALES			
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUD A OBSERVAR	SE DEMUESTRA
BUSQUEDA POR EL BIEN COMUN	RESPONSABILIDAD	Disposición a enseñar ofreciendo a los estudiantes las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados.	La docente fomenta oportunidades para que los estudiantes asuman diversas responsabilidades, las cuales son aprovechadas por ellos considerando tanto su bienestar personal como el de la colectividad.

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

TIEMPO	MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y PROCESOS PEDAGÓGICOS	MATERIALES Y/O RECURSOS
30	RECEPCIÓN	INGRESO A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS Saludamos todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa dándoles la bienvenida a cada uno de ellos (en la puerta de la Institución educativa o en la puerta del aula) y formación.	Oración Canción

	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA 9:15 am-9:30am		ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo: Se invita a los niños a sentarse en semicírculo para realizar la asamblea, se entonará una canción de bienvenida, los niños podrán acompañar con instrumentos musicales del aula. Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar https://youtu.be/7eTkHmpGE9k Oración: los niños entonan la canción EN MI CASA VIVE JESUS https://youtu.be/AQce7ZHvvxw?si=0mgeb7AQvc_aZTWs y realizan la oración Asistencia: Se entona la canción "QUIEN VINO HOY" https://youtu.be/SpvTBWtTNuQ?si=OI5aQQkcBkDZVEaY y los niños registran su asistencia. Luego, se pregunta ¿Cuántos niños han venido?, ¿Quiénes han faltado?, ¿Cuántas niñas han faltado? Calendario: Luego se desarrolla el momento del uso del calendario. Para ello se puede cantar la siguiente canción. Los días de la semana https://youtu.be/zVQkwaTzVgA. Se harán las preguntas: ¿Qué día es hoy?, ¿Qué día fue ayer?, ¿Qué día será mañana? Tiempo: Se cantará la canción: "vamos a ver cuánto está el día hoy?" https://youtu.be/ZBqe5JD_VZI	carteles
45	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 9:30am a 10:15am	INICIO	Acuerdos: Se comunica que ya empezaremos la clase de hoy y vamos a guardar silencio. Para empezar nuestra actividad para ello debemos cumplir nuestros acuerdos de convivencia. -MOTIVACIÓN INICIO: Al comenzar el juego, proyectamos los números desordenados hasta el 30 en la pizarra. Les decimos que pongan atención en el manejo de los juegos proyectados en la pizarra, como ejemplo se les muestra el proceso del juego. SABERES PREVIOS • Por ejemplo: ¿Qué observan? • ¿saben de qué trata el juego? ¿Cómo podemos jugar? ¿Qué usaremos para jugar? se esperan las respuestas de los niños y niñas. Al terminar de presentar el juego, la docente dialoga con los niños y niñas para obtener los saberes previos, preguntándoles: CONFLICTO COGNITIVO: la docente le preguntará ¿ustedes han jugado, juegos en el celular, Tablet, o laptops? ¿Qué haremos para ponerlo en orden? ¿Por qué? -PROPÓSITO: Que los niños y niñas expresarán de manera oral sus conocimientos previos sobre el juego presentado y al observar entiendan de qué manera se realiza el juego y el avance de los niveles.	✓ Pizarra ✓ Recursos humanos ✓ Proyector multimedia ✓ Laptop ✓ Herramienta de gamificacion genially ✓ lista de cotejo pre test y post test
		DESARROLLO	(Gestión y acompañamiento, motivación y evaluación) Problematización: La maestra les dice a los niños y niñas que presten atención al juego proyectado y donde explicación de cómo pueden jugar y que imágenes se mostrara para avanzar de nivel. Búsqueda y ejecución de estrategias: Damos tiempo para que los niños observen y entiendan sobre el uso del juego. REPRESENTACIÓN: • se presenta el primer nivel del juego Cuenta objetos hasta el 30 de manera oral • En el primer nivel se lee la primera indicación para realizar el juego, con el uso de una laptop y proyectado en la pizarra para mayor visualización. • Se hace el uso del mouse para seleccionar o arrastrar el primer número que te pide en el primer nivel, seguidamente al culminar el primer nivel, das clic en la flecha que indica el siguiente y muestra el segundo nivel y sus respectivas indicaciones, de modo que al culminar dichos niveles la situación de cada nivel se presentara con más dificultad, donde te permite pensar y si por error fallaste, se dará la opción de corregir para pasar al siguiente nivel. Representación gráfica: Ustedes han observado la realización del juego, ahora van a realizar el mismo juego para ello cada niño y niña, usa la laptop y con la guía de la maestra realizaron el juego, además del conteo oral hasta el 30 por ellos mismo.	

			FORMALIZACIÓN: • Al final del juego podemos ver que cada niño y niña realiza los juegos por si solos. • Cerramos la actividad compartiendo lo que más les gustó del juego y lo que menos les gustó. REFLEXIÓN: • Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlos, por lo que se realiza a través de preguntas ¿Cómo resolvimos el juego? ¿Qué indicaciones han utilizado para pasar de nivel en el juego?	
		CIERRE	EVALUACIÓN En todo momento, haciendo uso de los instrumentos de evaluación registramos el avance del día. METACOGNICIÓN ¿Qué aprendí hoy? ¿Tuve alguna dificultad? ¿Cómo lo superé? ¿En qué me servirá lo aprendido hoy? TRANSFERENCIA La docente propone a los niños a dar a conocer a sus padres sobre lo que se aprendió el día de hoy.	Mapa de color Cuaderno de campo
30	10:15am a 10:45am	REFRIGERIO	HIGIENE Y ALIMENTACIÓN/LONCHERA (30 minutos) Cada uno de los niños y las niñas con apoyo y supervisión de la profesora se lavarán las manos. Acompañamos el desarrollo de esta actividad con la canción infantil: "AGUA CON JABÓN" https://youtu.be/i_TTrs-ysZI para luego poder comer los alimentos que han traído hoy en su lonchera. Cantamos la canción infantil LOS ALIMENTOS QUE BUENOS SON - Alicia Maxcel https://youtu.be/_WaRngII4hU	
60	JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 10:45am a 11:30am		Secuencia metodológica de la hora de juego libre en sectores: 1.-Primer momento: Planificación y organización: Se inicia con una asamblea, docente, niños y niñas se ubican formando un círculo en un lugar cómodo del aula. Dialogan aproximadamente 10 minutos sobre 3 aspectos: ↓ LA ELECCIÓN DE LOS SECTORES: Brinda a los niños la posibilidad de expresar que les gustaría jugar, en qué sector, con que materiales desea hacerlo y con quien les interesaría compartir el juego. También en algunas ocasiones los niños quieren jugar solos. ↓ EL TIEMPO Y EL ESPACIO: Acuerdan con los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. ↓ NORMAS DE CONVIVENCIA: Conversa con los niños para recordar las normas de convivencia durante el juego. 2.- Segundo momento: Desarrollo del juego: Los niños/as inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación, la maestra acompaña y da soporte. 3.-Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden: En asamblea los niños que desean comentar sobre lo que jugaron pueden representarlo si así lo requieren. Ordenar y guardar los materiales y juguetes.	
40	TALLER 11:30am a 11:55am		Grafo plástica "Dejamos huellas con las cuerdas" Inicio: Se presentará a los niños y niñas distintos materiales como pinturas, hilos, ganchos, para que puedan explorar, manipular. Desarrollo: Se les indicara que utilicen distintos colores de temperas y realicen su creatividad con los hilos y ganchos. Cierre: Al terminar sus producciones se procederá a que los niños comuniquen que es lo que realizaron.	Tempera Papel cordel
30	ACTIVIDAD AL AIRE LIBRE 11:55 am a 12:15 pm			Patio Pelotas
	LECTURA 12:15pm a 12:20pm			
10	SALIDA 12:20pm - 12:30pm		- Ordenan el aula - Se alistan para salir - Entonan la canción hasta mañana	Canción


Bach. KATERIN MENDOZA GUISPE
Bach. CAROLDINA MATAMOROS HUAMAN
Lic. ZAHETH PACO MATAMOROS
DOCENTE DE AULA

EN NOMBRE DE LA NACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

El Rector de la Universidad Nacional de Huancavelica

Por cuanto:

El Consejo Universitario de esta universidad en sesión del **25 de mayo de 2023,** ha acordado conferir el

Grado académico de:

BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: EDUCACIÓN INICIAL

a Don (ña):

CAROLINA MATAMOROS HUAMAN

Carrera Profesional de: **EDUCACIÓN INICIAL**

Aprobado por el Consejo de la Facultad de: **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Por tanto:

Se expide el presente **DIPLOMA,** para que se le reconozca como tal y se le otorgue los beneficios y goces que las leyes de la República lo acuerdan.

Huancavelica, **30 de junio de 2023**

Firmado digitalmente por PALOMINO TORRES Edgardo Felix FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.07.2023 22:36:38 -05:00

EDGARDO FELIX PALOMINO TORRES
RECTOR

Firmado digitalmente por QUISPE VIDALON Daniel FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.07.2023 19:30:04 -05:00

DANIEL QUISPE VIDALON
SECRETARIO GENERAL

Firmado digitalmente por ANTEZANA IPARRAGUIRRE Regulo Pastor FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.07.2023 11:41:49 -05:00

REGULO PASTOR ANTEZANA IPARRAGUIRRE
DECANO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
SECRETARÍA GENERAL - GRADOS Y TÍTULOS



Código de la universidad:	**051**
Tipo de documento:	**1**
Número de documento:	**72082028**
Abreviatura Grado/Título:	**B**
Modalidad de obtención del grado o título:	**Bachiller Automático**
Modalidad de estudios:	**P**
Número de resolución de otorgamiento:	**0628-2023-CU-UNH**
Fecha de resolución de otorgamiento:	**19/06/2023**
Número de diploma:	**0012905**
Tipo de emisión del diploma:	**O**
Libro:	**056**
Folio:	**036-A**
Registro:	**11106**

Firmado digitalmente por QUISPE VIDALON Daniel FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.07.2023 19:30:50 -05:00

DANIEL QUISPE VIDALON
SECRETARIO GENERAL

Firmado digitalmente por MATAMOROS HUAMAN Nancy Rocio FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 10.07.2023 09:30:50 -05:00

NANCY ROCIO MATAMOROS HUAMAN
JEFA DE LA UNIDAD DE GRADOS Y TÍTULOS

Esta es una copia autentica imprimible de un elemento electrónico archivado por la Universidad Nacional de Huancavelica, aplicando lo dispuesto por el articulo 25 de D.S.070 - 2013 - PCM y la tercera disposición complementaria del D.S 025 - 2015 - PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web https://appunh.com/diploma/b0a1c0b8-61e5-45f2-b7de-5204f96d49c2/verificar.



REPÚBLICA DEL PERÚ
EN NOMBRE DE LA NACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

El Rector de la Universidad Nacional de Huancavelica

Por cuanto:

El Consejo Universitario de esta Universidad en sesión del **01** *de* **febrero** *de 20* **23**
ha acordado conferir el

GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER *en:*

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN: EDUCACIÓN INICIAL

a Don (ña): **KATERIN MENDOZA QUISPE**

Carrera Profesional de: **EDUCACIÓN INICIAL**

Aprobado por el Consejo de la Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Por tanto:

Se le expide el presente **DIPLOMA,** *para que se le reconozca como tal y se le otorgue los beneficios y goces que las leyes de la República lo acuerdan.*

Huancavelica, **23** *de* **febrero** *de 20* **23**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
EDGARDO FELIX PALOMINO TORRES
RECTOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
DANIEL QUISPE VIDALON
SECRETARIO GENERAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
REGULO PASTOR ANTEZANA IPARRAGUIRRE
DECANO

INTERESADO

Registrado en el Libro N.° **055** Folio N.° **058-A**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

SECRETARÍA GENERAL - GRADOS Y TÍTULOS

EL SECRETARIO GENERAL DE LA UNIVERSIDAD

CERTIFICA:

Que, el anverso y reverso del diploma es auténtico.

CODUNIV	:	051
DOCU_TIP	:	DNI
DOCU_NUM	:	75277068
ABRE_GYT	:	B
MODALIDAD	:	AUTOMÁTICO
MODALIDAD ES.	:	PRESENCIAL
RESO_NUM	:	0154-2023-CU-UNH
RESO_FEC	:	06/02/2023
DIPL_NUM	:	0011476
DIPL_TIP_EMI	:	O
REG_LIBRO	:	055
REG_FOLIO	:	058-A
REG_REGISTRO	:	10950

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

DANIEL QUISPE VIDALON
SECRETARIO GENERAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

UNH 0011476

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
(CREADA POR LEY Nº 25265)
Ciudad Universitaria Paturpampa
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
SECRETARÍA DOCENTE

ACTA DE COORDINACIÒN DE FECHA Y HORA PARA SUSTENTACIÒN DE TESIS

En la ciudad de Huancavelica, a los 12 días del mes noviembre del año 2026, a hora 10:00am, se reunieron los miembros de los jurados evaluadores, que está conformado por:

Presidenta : Dra. Rosario Mercedes AGUILAR MELGAREJO
Secretaria : Dra. María Cleofe YALLICO MAGDE
Vocal : Mtra. Jessica CORONEL CAPANI
Accesitaria : Dra. Jesús Mery ARIAS HUANUCO

Designados con Resolución N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH, de fecha (25.11.2025), presentado por las bachilleres Carolina MATAMOROS HUAMAN y Katerin MENDOZA QUISPE de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Huancavelica, para optar el Título Profesional por la modalidad de Tesis, Titulado:

Herramienta de Gamificación Genially para el desarrollo de competencias Matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica.

ASESORADO (A) por : Dra. Esther Glory TERRAZO LUNA

Acordando fijar la hora y fecha para la sustentación de tesis:

Fecha: 19/11/2026
Hora : 3:00pm

Nota: La sustentación se realizará dentro de las labores académicas UNH.

En conformidad suscriben al pie:

Firmado digitalmente por AGUILAR MELGAREJO Rosario Mercedes FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.11.2026 10:50:31 -05:00

PRESIDENTE (A)

Firmado digitalmente por YALLICO MADGE Maria Cleofe FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.11.2026 13:16:20 -05:00

SECRETARIO (A)

Firmado digitalmente por CORONEL CAPANI Jessica FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.11.2026 12:31:13 -05:00

VOCAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Decanatura

RESOLUCIÓN N° 1557-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 12 de agosto de 2025

VISTO:

Solicitud de las bachilleres MATAMOROS HUAMÁN, Carolina y MENDOZA QUISPE, Katerin de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación, con oficio N° 0327-2025-UNH-EPEPeIB, de fecha (01.08.2025), del Proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de gamificación genially para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, Informe Nº 028-2025-EGTL-EPEIeIB-FCED-UNH, de fecha (16.07.2025), con Informe N° 0050-2023-AI-D-EPEIeIB-FCED-UNH, de fecha (01.12.2023), de la Mtra. SENDY EDITH UNOCC CANGALAYA, responsable de investigación de la EPEIeIB, ficha de evaluación del Proyecto de Tesis presentado en un ejemplar en medio digital, derivado con proveído de Decanatura N° 2335-2025-DFCED-R-UNH, de fecha (01-08-2025), y de Secretaria Docente N° 2008-2025-DFCED-R-UNH, de fecha (04-08-2025), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por "objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad".

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que "la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (…)".

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario7 establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital8 debidamente acreditado9 ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente10.

Que, de conformidad con los Arts. 12°; 13°; del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, el proyecto de investigación se inicia con la presentación del proyecto de tesis en un ejemplar a la Escuela Profesional Correspondiente, solicitando, designación de docente asesor, de pendiendo de la naturaleza y envergadura del proyecto de investigación, debiendo ser un docente ordinario o contratado a tiempo completo, el asesor y co – asesor, pueden ser a propuesta del interesado. La Directora de la Escuela Profesional derivara al responsable de investigación para que proponga dos docentes de los cuales la Directora designara, teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de quince (15) días hábiles, y la Directora derivara a la Decanatura para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor después de revisar el proyecto de investigación, emitirá el informe respectivo aprobando o desaprobando el proyecto de tesis, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través de la

ISO 9001:2015
ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección. https://appunh.com/validar-documento/5829d483-46d4-485b-b2ff-6520f5b050a7/verificar

Dirección de la Escuela a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de designación de asesor y aprobación del proyecto de tesis.

Que, de acuerdo con el Artículo 13, enciso c), d) y e), del Reglamento de Grados y Títulos de la UNH, con Resolución N° 1068-2024-CU-UNH); de fecha (13.09.2024), La elaboración y la sustentación oral de una tesis están establecidos por la Ley Universitaria N° 30220, para la obtención del título profesional. La tesis es elaborada individualmente o por dos bachilleres. De la presentación y sustentación, una vez emitida la resolución de designación de asesor y aprobación de proyecto de tesis, el o los interesados procederán a ejecutar el proyecto cuya vigencia no excederá de tres años a partir de la fecha de la notificación de la resolución. Trascurrido el plazo al asesor remite su informe a la directora de Escuela Profesional. De no existir observaciones, la escuela deriva a la decanatura adjuntando la tesis en medio digital formato PDF, acompañado del informe favorable otorgado por el asesor, solicitando la designación de asesor y aprobación del proyecto de tesis mediante acto resolutivo. De existir observaciones la escuela devuelve el expediente al interesado (os) para que puedan subsanarlos, una vez emitida la resolución de aprobación del proyecto el interesado (os) procederán a ejecutar el proyecto.

Que, las bachilleres MATAMOROS HUAMÁN, Carolina y MENDOZA QUISPE, Katerin de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación, adjunta el Proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de gamificación genially para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, y la Directora con oficio N° 0327-2025-UNH-EPEPeIB, de fecha (01.08.2025), solicitan la designación de una asesora y aprobación del Proyecto de Tesis, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria Nº 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023);

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DESIGNAR como asesora a la Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA, del Proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de gamificación genially para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, Presentado por las bachilleres las bachilleres MATAMOROS HUAMÁN, Carolina y MENDOZA QUISPE, Katerin de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

ISO 9001:2015
ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección. https://appunh.com/validar-documento/5829d483-46d4-485b-b2ff-6520f5b050a7/verificar

RESOLUCIÓN N° 1557-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 12 de agosto de 2025

ARTÍCULO SEGUNDO. – APROBAR el proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de gamificación genially para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, Presentado por las bachilleres MATAMOROS HUAMÁN, Carolina y MENDOZA QUISPE, Katerin de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica.

ARTÍCULO TERCERO. - NOTIFICAR con la presente, a la asesora, a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, para su conocimiento y demás fines.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Firmado digitalmente por GONZALES CASTRO Abel FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 13.08.2025 10:43:28 -05:00

Dr. Abel Gonzales Castro
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación

Firmado digitalmente por TORRES ACEVEDO Christian Luis FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 13.08.2025 10:43:42 -05:00

Mtro. Christian Luis TORRES ACEVEDO
Secretario Docente
Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/*yvv

ISO 9001:2015

ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección. https://appunh.com/validar-documento/5829d483-46d4-485b-b2ff-6520f5b050a7/verificar

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Decanatura

RESOLUCIÓN N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 25 de noviembre de 2025

VISTO:

Solicitud de las bachilleres Carolina, Matamoros Huaman y Katerin, Mendoza Quispe de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación, con Oficio Nº 000516-2025-UNH/EPEIIB de fecha (19.11.2025), Tesis Titulado: Herramienta de Gamificación Genially para el desarrollo de competencias Matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, con Informe Nº 020-2025-AI-D-EPEIeIB-FCED-UNH, de fecha (28.10.2025), con Informe N° 70-2025-EGTL-DFED-R-UNH, de fecha (15.10.2025), de la asesora Dra. Esther Glory, Terrazo Luna, derivado con Proveído de Decanatura N° 3772-2025-UNH/FCED, de fecha (19.11.2025); y derivado con Proveído de Secretaria Docente N° 3151-2025-UNH/SD-FCED, de fecha (21.11.2025), y;

CONSIDERANDO:

El artículo 1° de la ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Ley N° 27269 señala que la misma tiene por "objetivo regular la utilización de las firmas electrónicas otorgándole la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita u otra análoga que conlleve manifestación de voluntad".

En consonancia con ello, el Reglamento de la Ley de firmas y certificados digitales aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM, dispone en su artículo 3° que "la firma digital generada dentro de la Infraestructura Oficial de firma Electrónica tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita. En tal sentido, cuando la ley exija la firma de una persona, ese requisito se entenderá cumplido en relación con un documento electrónico si se utiliza una firma digital generado en el marco de la Infraestructura Oficial de la Firma Electrónica (…)".

A mayores, el artículo 6° de la norma bajo comentario7 establece también que la firma digital es aquella firma electrónica que tiene la misma validez y eficacia jurídica que el uso de una firma manuscrita, siempre y cuando haya sido generado por el prestador de servicios de Certificación digital8 debidamente acreditado9 ante el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (en adelante, el Indecopi), quien desempeña el rol de Autoridad Administrativa competente10.

Que, de conformidad con al Art. 13°, enciso g) h) i) y j), del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, aprobado con Resolución N° 1068-2024-CU-UNH); de fecha (13.09.2024), El/los interesado(s) presentaran solicitud de designación de jurados (04) docentes a la escuela profesional adjuntando la tesis en medio digital formato PDF acompañado del informe favorable otorgado por el asesor (cumpliendo con el porcentaje máximo de similitud establecido en los documentos internos de la UNH). La Directora de la Escuela Profesional solicita al responsable de Investigación la propuesta de cinco 05 docentes, de los cuales se designará 03 jurados titulares y un 01 jurado accesitario. El asesor solo participa con voz y no conforma parte de jurado. El presidente es uno de los titulares de mayor categoría y que ostente el más alto grado académico. La Directora de la Escuela remitirá al Decano la designación de los miembros del jurado para su aprobación con resolución de decano, el mismo que será notificado a los jurados e interesado(s99). Los miembros del jurado tienen diez (10) días hábiles para la revisión de la tesis y presentación del informe de aprobación u observación de forma colegiada, el que será remitido a la Directora de la Escuela Profesional.

ISO 9001:2015
ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección https://appunh.com/validar-documento/a1afc2fe-1c34-4962-b791-33630d9c0c28/verificar
CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Decanatura

RESOLUCIÓN N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 25 de noviembre de 2025

Que, la Directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, con Oficio Nº 000516-2025-UNH/EPEIIB de fecha (19.11.2025), propone a los miembros del jurado evaluador, solicitado por las bachilleres Carolina, Matamoros Huaman y Katerin, Mendoza Quispe de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Huancavelica.

Que, con Resolución N° 1557-2025-D-FCED-R-UNH, de fecha (12.08.2025), se designa como asesora a la Dra. Esther Glory, Terrazo Luna, y se aprueba el Proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de Gamificación Genially para el desarrollo de competencias Matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, presentado por las bachilleres Carolina, Matamoros Huaman y Katerin, Mendoza Quispe de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación.

Que, los miembros del jurado de la Tesis con Título Tentativo: Herramienta de Gamificación Genially para el desarrollo de competencias Matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, revisarán en un tiempo de 10 días hábiles para la revisión de la tesis y presentación del informe de aprobación u observación de forma colegiada, el que será remitido al director de la escuela profesional, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria Nº 30220, el Estatuto vigente de la Universidad Nacional de Huancavelica y Resolución del Comité Electoral Universitario N° 001-2023-CEU-AU-UNH de fecha (28.06.2023).

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DESIGNAR como miembros del jurado evaluador, para revisión, del Informe final del Proyecto de Tesis Titulado: Herramienta de Gamificación Genially para el desarrollo de competencias Matemáticas en estudiantes de cinco años de la I.E. Virgen de Guadalupe - Huancavelica, presentado por las bachilleres Carolina, Matamoros Huaman y Katerin, Mendoza Quispe de la Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación, y el jurado evaluador integrado por:

Presidenta	: Dra. Rosario Mercedes, Aguilar Melgarejo
Secretaria	: Mg. Maria Cleofe, Yallico Magde
Vocal	: Mtra. Jessica, Coronel Capani
Accesitaria	: Dra. Jesus Mery, Arias Huanuco

ARTÍCULO SEGUNDO. – NOTIFICAR con la presente a los miembros del jurado evaluador, a las interesadas de la Escuela profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de Huancavelica, para los fines que estime conveniente.

ISO 9001:2015
ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección https://appunh.com/validar-documento/a1afc2fe-1c34-4962-b791-33630d9c0c28/verificar
CamScanner

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Decanatura

RESOLUCIÓN N° 2374-2025-D-FCED-R-UNH

Huancavelica, 25 de noviembre de 2025

Regístrese, comuníquese y archívese.

Firmado digitalmente por GONZALES CASTRO Abel FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 27.11.2025 11:23:32 -05:00

Dr. Abel Gonzales Castro
Decano
Facultad de Ciencias de la Educación

Firmado digitalmente por TORRES ACEVEDO Christian Luis FAU 20168014962 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 27.11.2025 11:23:59 -05:00

Dr. Christian Luis Torres Acevedo
Secretario Docente
Facultad de Ciencias de la Educación

CLTA/YVV

ISO 9001:2015

ISO 21001:2018

Este es un documento auténtico imprimible de un elemento electrónico archivado en la Universidad Nacional de Huancavelica, siguiendo lo dispuesto por el Art. 25° del D.S. 070.2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser verificados a través de la siguiente dirección https://appunh.com/validar-documento/a1afc2fe-1c34-4962-b791-33630d9c0c28/verificar

CamScanner


REPUBLICA DEL PERU
REGISTRO NACIONAL DE IDENTIFICACION Y ESTADO CIVIL
DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD
DNI 72082028- 1
Primer Apellido
MATAMOROS
Segundo Apellido
HUAMAN
Pre Nombres
CAROLINA
Fecha Inscripción
07 07 2006
Fecha Emisión
30 09 2021
Fecha Caducidad
30 09 2029
Sexo
F
Estado Civil
S
I<PER72082028<5<<<<<<<<<<<<<<<
9505313F2909303PER<<<<<<<<<<<4
MATAMOROS<<CAROLINA<<<<<<<<<<


CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO
Departamento
HUANCAVELICA
Provincia
HUANCAVELICA
Distrito
HUANCAVELICA
Dirección
JR.JOSE OLAYA S/N BARRIO SAN CRISTOBAL
Observaciones
Donación de Organos NO
Ubigeo de Votación 200744

REPUBLICA DEL PERU

REGISTRO NACIONAL DE IDENTIFICACION Y ESTADO CIVIL

DOCUMENTO NACIONAL DE IDENTIDAD

CUI

DNI 75277068- 4



75277068

Primer Apellido
MENDOZA

Segundo Apellido
QUISPE

Pre Nombres
KATERIN

Nacimiento: Fecha y Ubigeo
24 06 1995 080101

Sexo
F

Estado Civil
S

Fecha Inscripción
07 11 2010

Fecha Emisión
21 10 2021

Fecha Caducidad
21 10 2029



I<PER75277068<2<<<<<<<<<<<<<<<
9506240F2910219PER<<<<<<<<<<<0
MENDOZA<<KATERIN<<<<<<<<<<<<<

CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO
CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO	CONSTANCIA DE SUFRAGIO



Indice Der.

000221 000221 066708 0272 35813466

Departamento
HUANCAVELICA

Provincia
HUANCAVELICA

Distrito
HUANCAVELICA

Dirección
AV. LOS CHANCAS S/N. BARRIO SANTA ANA

Observaciones
Donación de Organos NO

Grupo de Votación 116308

CARMEN VELARDE AGUILAR
JEFE NACIONAL