

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y LOGRO DE
COMPETENCIAS DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I E N°50551 DE PINCHIMURO DEL
DISTRITO DE OCONGATE, CUSCO - 2024**

PRESENTADO POR:

BR. FLOR MILENA CONDORI VILCHEZ

PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL

DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN:

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

ASESOR:

DR. HUMBERTO ALZAMORA FLORES.

CUSCO-PERU

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor Humberto Alzamora Flores
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: Aprendizaje basado en proyectos
y logro de competencias de los estudiantes del primer
grado de Educación Primaria de la IE N°50551 de
Pinchimuro del distrito de Ocongate, Cusco - 2024

Presentado por: Flor Milena Condoni Vilchez DNI N° 78718725 ;

presentado por: DNI N°:

Para optar el título Profesional/Grado Académico de Licenciada en Educación:
Especialidad Educación Primaria

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 3 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9.....%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	<u>X</u>
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto**
las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 26 de Junio de 2026

Firma

Post firma: Humberto Alzamora Flores

Nro. de DNI 23827158

ORCID del Asesor 0000-0002-4475-1215

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 27259:602848258

Flor Milena Condori Vilchez

Aprendizaje Basado en Proyectos y Logro de Competencias de los estudiantes del primer grado de primaria de la I E N°50551...

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:602848258

208 páginas

Fecha de entrega

26 jun 2026, 9:31 a.m. GMT-5

37.573 palabras

215.757 caracteres

Fecha de descarga

12 ago 2026, 7:23 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS FINAL OK.docx

Tamaño del archivo

12.8 MB

9% 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 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan 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.

AGRADECIMIENTO

Expreso agradecimiento a Dios cuya presencia me brindo salud fortaleciendo cada etapa de este camino académico, haciendo que sea posible alcanzar este logro con perseverancia, dedicación y compromiso.

A la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco por brindarme la oportunidad de formarme en un entorno académico con docentes que respaldaron mi vocación con cariño, sabiduría y paciencia.

Al maestro Humberto Alzamora Flores por depositar su confianza en mí y brindarme tiempo, motivación y conocimientos para que la presente investigación sea posible, a quien siempre estaré eternamente agradecida.

Finalmente, expreso mi reconocimiento a los docentes, padres de familia y estudiantes de primer grado de la Institución Educativa “Pinchimuro”, por brindarme la oportunidad de aplicar mi investigación y permitirme reafirmar el amor por la profesión que elegí para toda mi vida.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación con profunda gratitud y respeto:

A Elizabet mi madre, cuya ternura y amor incondicional me brindaron la fortaleza para cumplir mis metas. A Oriana, mi hija el amor de mi vida, quien es mi más grande fuente de motivo constante para superarme. A Rómulo, mi padre por su discreta pero constante compañía y a Litanía, mi tía por estar siempre presente.

A mi familia a todos ellos mi dedicación.

Flor Milena Condori.

PRESENTACIÓN

La presente investigación titulada Aprendizaje Basado en Proyectos y logro de competencias en los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 50551 Pinchimuro, 2024 se desarrolló con el propósito de determinar la influencia del Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de primaria.

El Aprendizaje Basado en Proyectos constituye una metodología retadora que fomenta la participación activa y colaborativa de los estudiantes en la solución de problemas que identifican en su entorno social, integrando diversas áreas del conocimiento. En el escenario educativo actual, esta estrategia se considera indispensable para la formación integral y el logro de competencias (Larmer et al., 2015; Ministerio de Educación [MINEDU], 2016).

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa N.º 50551 “Pinchimuro”, ubicada en Ocongate, provincia de Quispicanchi, región Cusco, y tuvo como experiencia principal la planificación y ejecución de un proyecto contextualizado en la comunidad: la implementación de un corral cuyero en la institución. A través de esta iniciativa se promovió el desarrollo de competencias en áreas curriculares como Matemática, Comunicación, Ciencia y Tecnología, y Personal Social. Asimismo, se fortalecieron habilidades sociales y de trabajo cooperativo, convirtiendo a cada estudiante en protagonista de su propio proceso formativo.

Este estudio se realizó con el objetivo de aportar evidencias sobre la efectividad del Aprendizaje Basado en Proyectos en contextos rurales, destacando sus beneficios pedagógicos y su contribución a la mejora de los aprendizajes en la educación primaria.

INTRODUCCIÓN

El Aprendizaje basado en proyectos es una estrategia pedagógica que busca involucrar activamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje mediante la realización de proyectos que responden a problemas reales o situaciones significativas de su entorno (Tomas, 2000) Fomenta la integración de conocimientos de diferentes áreas, la colaboración entre pares, la resolución de problemas y la indagación científica, permitiendo que los aprendizajes sean significativos y aplicables dentro y fuera del aula.

Los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N.º 50551 “Pinchimuro” enfrentan desafíos para alcanzar el logro de competencias, vinculados a diversos factores contextuales y pedagógicos que dificultan el logro de aprendizajes significativos en las diferentes áreas. Ante esta situación, se plantea el uso de la metodología del aprendizaje basado en proyectos, mediante la implementación de un corral cuyero en la Institución Educativa, lo que permitió a los niños participar activamente en la planificación, ejecución y reflexión del proyecto, teniendo en cuenta el contexto en la que se desarrollan, su identidad, sus costumbres y además de ello movilizar las capacidades y habilidades comunicativas, resolución de problemas matemáticos, fortalecer las competencias de ciencia y tecnología en el que el niño sea constructor de su propio aprendizaje al indagar, explicar, diseñar su aprendizaje para la vida.

Esta investigación tuvo como objetivo determinar cómo el método de Aprendizaje basado en proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes de primer grado de primaria. Se espera que los resultados de este estudio proporcionen evidencia sobre la eficacia del Aprendizaje basado en proyectos, que servirá de guía para fortalecer la práctica docente y mejorar la calidad de los aprendizajes desde los primeros años de escolaridad.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental, en el cual se trabajó con una población de 78 estudiantes de los cuales se eligió como muestra a 12 estudiantes de primer grado de primaria, a quienes se les aplicó un pretest y un posttest, con el fin de medir los avances en el logro de diferentes competencias priorizadas antes y después de la implementación del proyecto. Esta metodología permitió evidenciar el impacto del Aprendizaje basado en proyectos en el proceso de aprendizaje, demostrando cómo una experiencia concreta, vinculada con el contexto rural, puede potenciar significativamente el desarrollo de competencias en los estudiantes.

En síntesis, el presente estudio busco demostrar que el Aprendizaje Basado en Proyectos, al vincular la escuela con la realidad de su comunidad, constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar el logro de competencias y calidad de la educación integral de los estudiantes de educación primaria, especialmente en contextos rurales donde la educación contextualizada resulta esencial para el desarrollo personal y colectivo.

Capítulo I: Planteamiento del problema: área de investigación, área geográfica, descripción del problema, formulación del problema, objetivos, justificación de la investigación, delimitaciones y limitaciones.

Capítulo II: Antecedentes de la investigación, marco teórico científico de la investigación, bases teóricas y marco conceptual.

Capítulo III: Hipótesis y variables de la investigación, operacionalización de variables.

Capítulo IV: Metodología, constituida por el tipo de investigación, enfoque, diseño, población, tamaño de muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, que comprobarán la verdad o falsedad de la hipótesis, así como la validez y confiabilidad del instrumento.

Capítulo V: Procesamiento de resultados, descriptivos e inferenciales de la investigación.

Capítulo VI: Discusión, conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
PRESENTACIÓN.....	iv
INTRODUCCIÓN	v
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
RESUMEN.....	xvi
ABSTRAC	xvii
CAPÍTULO I.....	18
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.1Ámbito de Localización Política y Geográfica	18
1.2Situación problemática.....	18
1.3Formulación del problema	24
1.3.1 Problema general	24
1.3.2 Problemas específicos	24
1.4Justificación de la investigación.....	25
1.4.1 Justificación teórica	25
1.4.2 Justificación práctica	25
1.4.3 Justificación metodológica	26

1.5 Objetivos de la Investigación	26
1.5.1 Objetivo general	26
1.5.2 Objetivos específicos	26
1.6 Delimitaciones de la investigación.....	27
1.7 Limitaciones de la Investigación.....	27
CAPÍTULO II	29
MARCO TEORICO CONCEPTUAL	29
2.1 Antecedentes de la Investigación	29
2.1.1 Antecedentes Internacionales	29
2.1.2. Antecedentes Nacionales	29
2.1.3. Antecedentes Locales	30
2.2 Bases teóricas.	31
2.2.1 Aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa	31
2.2.1.1 Metodología del aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa.....	32
2.2.1.2 Características del aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa.....	33
2.2.1.3 Tipos de aprendizaje basado en proyectos en la Institución Educativa	36
2.2.1.4 Dimensiones del Aprendizaje Basado en Proyectos.....	37
2.2.1.5 Ventajas de aprendizaje basado en proyectos en Instituciones Educativas.....	38
2.2.1.6 Desventajas del aprendizaje basado en proyectos en la Institución Educativa	39
2.2.1.7 La importancia del trabajo colaborativo en el aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa.....	40

2.2.1.8 El papel del docente en el aprendizaje basado en proyectos	40
2.2.1.9 Beneficios de la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos para el desarrollo de competencias	42
2.2.2. Logro de competencias	43
2.2.2.1 Educación Basada en Competencias	44
2.2.2.2 Competencias según áreas	45
2.2.2.3 Área de comunicación	45
2.2.2.4 Competencias y capacidades del área de comunicación	46
2.2.2.5 Competencia y capacidades área de matemática	48
2.2.2.6 Competencias y capacidades del área de ciencia y tecnología	50
2.2.2.7 Competencias y capacidades del área de personal social	52
2.2.3 Marco conceptual	54
CAPÍTULO III:	58
HIPÓTESIS Y VARIABLES	58
3.1 Hipótesis de la investigación	58
3.1.1 Hipótesis general	58
3.1.2 Hipótesis específicas	58
3.2 Identificación de variables de estudio.	59
3.3 Operacionalización de variables	60
3.4 Matriz de Instrumentos de Investigación	63
CAPITULO IV: METODOLOGÍA	66
4.1 Tipo de Investigación	66
4.2 Enfoque de Investigación	66

4.3 Diseño de Investigación	66
4.4 Nivel de la Investigación.....	66
4.5 Población y unidad de análisis	67
4.5.1 Tamaño de muestra.	68
4.5 Técnicas e Instrumentos y Recolección de Datos.	69
4.6.1 Validez del Instrumento.	72
4.6.2 Confiabilidad del Instrumento.....	72
4.6.3. Fiabilidad del instrumento para valorar la influencia del Aprendizaje Basado en Proyectos en el área de Comunicación integral.....	75
4.7 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada.	78
CAPÍTULO V	79
PROCESAMIENTO DE RESULTADOS.....	79
5.1 Resultados descriptivos.	79
5.1.1 Nivel de logro de competencias en estudiantes del primer <i>grado</i>	79
5.1.2 Nivel de logro de competencias del área de comunicación.	81
5.1.3 Nivel de logro de competencias del área de matemática.	83
5.1.4 Nivel de logro de competencias del área de ciencia y tecnología.	87
5.1.5. Nivel de logro de competencias del área de personal social.	90
5.2 Resultados inferenciales.....	93
5.2.1 Pruebas de normalidad.	94
5.2.2 Pruebas de hipótesis mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.	96
5.2.3 Comparación de promedios respecto al logro de competencias en estudiantes (Pre - Post Test) mediante el test de Rangos de Wilcoxon	98

CAPITULO VI.....	109
DISCUSIÓN.....	109
CONCLUSIONES	115
SUGERENCIAS	121
BIBLIOGRAFÍA.....	123
ANEXOS:.....	130
ANEXO A:Matriz de Consistencia	131
ANEXO B:Operacionalización de Variables	133
ANEXO C:Matriz de Instrumentos de Investigación	136
ANEXO D:Actividades de Aprendizaje	¡Error! Marcador no definido.
ANEXO E:Instrumentos de Recolección de datos.....	201
ANEXO F:Resultado Pre y Post test de acuerdo a Competencias.....	202
ANEXO G:Fotografías.....	205

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.Operacionalización de variables.	60
Tabla 2. Población de estudio, estudiantes del primer grado de la IE: N.º 50551 Pinchimuro del distrito de Ocongate - Cusco, 2024	67
Tabla 3.Tamaño de muestra.....	68
Tabla 4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	68
Tabla 5.Validación de Instrumento.....	72
Tabla 6.Interpretación típica de los rangos de Alfa de Cronbach.....	74
Tabla 7.Valoración de fiabilidad en el área de Comunicación integral – Pre test – Post test.....	75
Tabla 8.Estadísticas de fiabilidad en el área de Comunicación integral – Pre test – Post test.....	75
Tabla 9.Valoración de fiabilidad en el área de Matemática – Pre test – Post test	76
Tabla 10.Estadísticas de fiabilidad en el área de Matemática – Pre test – Post test	76
Tabla 11.Valoración de fiabilidad en el área de Ciencia y Tecnología – Pre test – Post test.....	76
Tabla 12.Estadísticas de fiabilidad en el área de Ciencia y Tecnología – Pre test – Post test.....	77
Tabla 13.Valoración de fiabilidad en el área de Personal social – Pre test – Post test	77
Tabla 14.Estadísticas de fiabilidad en el área de Personal social – Pre test – Post test.....	78
Tabla 15.Valoración de calificaciones Pre-Post test – en el logro de competencias en estudiantes del primer grado	79

Tabla 16. Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de comunicación.....	81
Tabla 17. Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de matemática.....	83
Tabla 18. Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de ciencia y tecnología	87
Tabla 19. Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de personal social	90
Tabla 20. Pruebas de normalidad.....	94
Tabla 21. Logro de competencias en estudiantes.....	98
Tabla 22. Estadísticos de prueba.....	99
Tabla 23. Rangos: Área curricular de Comunicación.....	100
Tabla 24. Estadísticos de prueba.....	101
Tabla 25. Rangos: Área curricular de Matemática.	102
Tabla 26. Estadísticos de prueba.....	103
Tabla 27. Rangos: Área curricular de Ciencia y tecnología.	104
Tabla 28. Estadísticos de prueba ^a	105
Tabla 29. Rangos: Área curricular de Personal Social.	106
Tabla 30. Estadísticos de prueba.....	107

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Valoración de calificaciones Pre-Post test – en el logro de competencias en estudiantes del primer grado.	80
Figura 2 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de comunicación.	82
Figura 3 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de matemática	84
Figura 4 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de ciencia y tecnología	88
Figura 5 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de personal social.....	91

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar cómo el aprendizaje basado en proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N.º 50551 “Pinchimuro”, del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco ,2024. La investigación presenta un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un nivel preexperimental, que permitió analizar la influencia del aprendizaje basado en proyectos mediante la implementación de un corral cuyero en la institución educativa, en cuatro áreas curriculares: comunicación, matemática, ciencia y tecnología, y personal social. La muestra estuvo conformada por 12 estudiantes niños y niñas de primer grado. Se aplicaron evaluaciones antes (pretest) y después (postest) de la intervención, previa prueba piloto. El análisis se realizó en el software SPSS V-25, calculando la confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados evidenciaron índices aceptables y buenos: Comunicación (pretest $\alpha = 0.824$; postest $\alpha = 0.878$), Matemática (pretest $\alpha = 0.745$; postest $\alpha = 0.869$), Ciencia y Tecnología (pretest $\alpha = 0.677$; postest $\alpha = 0.764$) y Personal Social (pretest $\alpha = 0.754$; postest $\alpha = 0.799$). Se concluye que la aplicación del ABP a través de 20 actividades de aprendizaje relacionadas con la implementación del corral cuyero, influyó positivamente en el logro de competencias, mejorando el desempeño académico y fomentando el logro de competencias integradoras.

Palabras clave: Aprendizaje basado en proyectos, Logro de competencias, Desempeño académico, Actividades de aprendizaje,

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine how Project-Based Learning (PBL) influences the achievement of competencies in first-grade students at I.E. No. 50551 “Pinchimuro,” located in the district of Ocongate, Quispicanchi province – Cusco, 2024. The study followed a quantitative approach, applied type, with a pre-experimental level or scope, which allowed analyzing the influence of PBL through the implementation of a guinea pig pen in the school across four curricular areas: Communication, Mathematics, Science and Technology, and Social Studies. The sample consisted of 12 first-grade students. Pretests and posttests were administered, with a pilot test conducted beforehand. Data analysis was performed using SPSS V-25, and reliability was calculated through Cronbach’s alpha coefficient. The results showed acceptable and good indices: Communication (pretest $\alpha = 0.824$; posttest $\alpha = 0.878$), Mathematics (pretest $\alpha = 0.745$; posttest $\alpha = 0.869$), Science and Technology (pretest $\alpha = 0.677$; posttest $\alpha = 0.764$), and Social Studies (pretest $\alpha = 0.754$; posttest $\alpha = 0.799$). It is concluded that the application of PBL through 20 learning activities related to the implementation of the guinea pig pen positively influenced competency achievement, improving academic performance and fostering the development of integrative competencies.

Keywords: Project-based learning, Competency achievement, Academic performance, Learning activities.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de Localización Política y Geográfica

En cuanto a la localización Política y Geográfica el presente estudio se desarrolló en la región Cusco, específicamente en el centro poblado Pinchimuro teniendo como distrito a Ocongate, Provincia de Quispicanchi. Tiene como coordenadas geográficas latitudes de $13^{\circ}37'24''$ por el sur $71^{\circ}18'31,9''$ W por el Oeste. Limitando por el norte con el distrito Ccarhuayo, por el Sur con el distrito de Pitumarca Provincia de Canchis; y por el Sureste con los distritos de Quiquijana y Cusipata; por el este con el distrito de Marcapata y por el Oeste de Ccatca y Urcos.

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa N°50551. Ubicado en el centro poblado de Pinchimuro cuenta solo con modalidad primaria y pertenece a la Ugel de Quispicanchis.

La agricultura y ganadería de animales menores son importantes para la región y se reflejan en la alimentación y artesanía local.

1.2 Situación problemática

En el contexto educativo actual, uno de los mayores desafíos que enfrentan los sistemas escolares en el mundo es garantizar que los niños y niñas desarrollen las competencias fundamentales desde los primeros grados de educación primaria. A pesar de los avances en las políticas educativas y la incorporación de metodologías activas, los resultados de diversas evaluaciones internacionales evidencian que gran parte de los estudiantes no logran los niveles esperados en las diferentes áreas, como comunicación, matemática, ciencia y tecnología, personal social. De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2025), cerca del 60 % de los estudiantes de primaria no son capaces de leer y

comprender un texto simple, ni resolver operaciones básicas de matemática, incluso después de haber asistido varios años a la escuela. Del mismo modo, los informes del Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) (OCDE, 2024) revelan que un número considerable de estudiantes no alcanza el nivel mínimo de competencia necesario para desenvolverse en situaciones reales que exigen el desarrollo del pensamiento crítico, comunicación efectiva y resolución de problemas.

En el ámbito latinoamericano, los resultados de Educación, Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad Educativa (LLECE, 2019), muestran que un porcentaje elevado de escolares continúa obteniendo resultados por debajo del nivel esperado en comprensión lectora, razonamiento lógico y ciencias naturales. Esta situación muestra que como causa principal están las estrategias de enseñanza tradicional, centradas en la transmisión pasiva de contenidos, no resultan suficientes para promover aprendizajes significativos ni el desarrollo integral de competencias necesarias en la sociedad actual (Unesco, Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2025).

En el caso del Perú, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) reconoce que, a pesar de las reformas curriculares orientadas al desarrollo de competencias, aún existen importantes limitaciones en el logro de aprendizajes fundamentales en la educación primaria. Los resultados de las evaluaciones nacionales evidencian que muchos estudiantes de primer grado presentan bajos niveles en comprensión lectora, resolución de problemas matemáticos, indagación científica y habilidades para la convivencia social. Esta situación está asociada, en parte, al uso limitado de estrategias activas y contextualizadas que promuevan la participación del estudiante y la aplicación de conocimientos en contextos reales.

En el contexto regional, la Gerencia Regional de Educación GEREDU (2024) reporta que un número considerable de estudiantes de primer grado no logra alcanzar las

competencias esperadas en comunicación y matemática. Asimismo, se observa un limitado desarrollo de habilidades científicas y sociales, lo que refleja la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales por metodologías activas, más participativas, colaborativas y contextualizadas, teniendo en cuenta el interés y las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para logro de competencias.

Finalmente, a nivel local, en la Institución Educativa N.º 50551 “Pinchimuro”, los estudiantes del primer grado de primaria presentan dificultades en el logro de competencias esenciales para su formación integral. En el área de Comunicación, se observa un bajo nivel de comprensión lectora, producciones escritas poco coherentes y una limitada participación en actividades de expresión oral, debido al predominio de metodologías tradicionales centradas en la transmisión de información y memorización lo cual limita la construcción de un aprendizaje significativo a su vez la falta de motivación y materiales poco adecuados y descontextualizados que no se desarrollan con el entorno y experiencias del niño dificultando así la comprensión y el interés por comunicarse, las consecuencias de que un estudiante no logre desenvolverse en las competencias comunicativas son profundas y afectan su aprendizaje y a su vez su desarrollo social, personal y futuro profesional, en consecuencia los problemas para interactuar con sus pares, baja autoestima y poca participación en actividades colaborativas, entonces la propuesta de implementación del corral cuyero, como un aprendizaje basado en proyectos, busca que los estudiantes se involucren activamente e interactúe con sus compañeros y otros agentes de la comunidad educativa a través de entrevistas en visitas guiadas a corrales de su localidad, cuentos, narraciones de historias sobre el cuy, escritura creativa a través de instrucciones para la construcción de un corral y su experiencia en el proyecto, lo cual favorecerá su comprensión y expresión oral en sus lengua materna y a su vez será capaz de tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de su vida.

En el área de Matemática, los estudiantes muestran dificultad para comprender consignas o problemas, es decir se muestran confundidos y no saben por dónde empezar para resolver problemas matemáticos, tienen problemas para establecer relaciones entre números, cantidades y formas y necesitan ayuda constante para resolver problemas tales como conteo, sumas y restas, esto debido a que cada niño tiene diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, y algunos requieren de más tiempo o diferente estrategia para aprender, además la presencia de ansiedad y miedo a las matemáticas bloquea su confianza y disponibilidad de aprendizaje lo cual genera baja autoestima, cuando un estudiante no logra alcanzar el desarrollo esperado de las competencias matemáticas, se generan consecuencias significativas que afectan su formación integral. Se puede evidenciar en bajo rendimientos escolar lo cual le traerá problemas de frustración y autoestima debido a que el estudiante percibe la matemática como un conocimiento inaccesible y siente que no puede alcanzar objetivos planteados, ello puede impactar en su vida académica renunciando a su formación básica, en el ámbito social la carencia de matemáticas restringe su participación activa en su vida diaria, dificultando tareas como administrar sus recursos, organizar actividades o interpretar información numérica en diversos contextos. A largo plazo, estas limitaciones pueden reducir sus oportunidades educativas y laborales, afectando su autonomía, su integración en la sociedad y su desarrollo personal y profesional. Es por ello que se plantea como propuesta la implementación de un corral cuyero, en donde cada estudiante será el constructor de su propio aprendizaje, permitiendo involucrar de forma activa a los estudiantes en el desarrollo del proyecto planteado, ya que el aprendizaje basado en proyectos permite que cada niño participe desde sus posibilidades o potencialidades, por ejemplo al medir el espacio de un corral o contar el número de cuyes, cada estudiante puede aplicar operaciones de acuerdo a su nivel de comprensión, los estudiantes más destacados pueden asumir tareas más complejas (como estimar el alimento semanal), mientras que quienes requieren más apoyo pueden enfocarse en

contar, clasificar, agrupar o comparar cantidades, de esta manera todos aprenden matemáticas a su propio ritmo. Además, el proyecto permite a los estudiantes desarrollar el juego simbólico o función simbólica, por ejemplo, cuando resuelven problemas de cantidad mientras actúa como granjeros o cuidadores de cuyes, al trabajar en equipo y ver el resultado de sus cálculos ganan confianza y motivación lo cual reducirá la ansiedad y generará un impacto positivo en las matemáticas, que se será de mucha utilidad para desenvolverse satisfactoriamente en su vida cotidiana y académica.

En el área de Ciencia y Tecnología, existe un escaso desarrollo de la indagación científica, los estudiantes muestran poco interés en el descubrimiento de su curiosidad y no realiza preguntas sobre cómo o por que ocurren ciertos fenómenos, no realiza la relación de causa y efecto y no reconoce pasos para llevar a cabo un experimento, lo cual se les dificulta en comunicar sus resultados y representar a través de dibujos lo que descubrió en su investigación, esto surge a que debido a la edad de los estudiantes del primer grado su concentración es breve y constantemente requieren de actividades motivadoras para mantener el foco de interés, los recursos educativos también suelen ser insuficientes, la carencia de materiales concretos limita la situación de aprendizaje, la poca estimulación en el hogar, muchos estudiantes de zonas rurales no cuentan con materiales de apoyo, lectura o juegos que fomenten la indagación científica, a pesar de que el entorno rural ofrece recursos naturales, muchas veces no se aprovechan para actividades de aprendizaje significativas. Como consecuencia al no desarrollar plenamente sus competencias científicas presentan dificultades para comprender fenómenos, interpretar información y aplicar conocimientos en situaciones reales, lo que afecta su desempeño académico. Además, su pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas se ve limitado, mientras que su motivación y autoestima pueden disminuir debido a la sensación de incapacidad para enfrentar tareas o retos científicos. Estas carencias también impactan en su participación en actividades escolares y comunitarias que

requieren observación, análisis y colaboración. A largo plazo, la falta de estas competencias puede restringir su aprendizaje futuro, limitar su integración social y dificultar la adquisición de habilidades necesarias para la vida cotidiana y la educación posterior, ante ello la implementación del corral cuyero permite que los estudiantes desarrollen competencias en Ciencia y Tecnología mediante la indagación, explicación del mundo físico que lo rodea y diseño de soluciones para resolver problemas de su entorno. Al cuidar y monitorear el crecimiento de los cuyes a través del ciclo de vida, su alimentación con el conocimiento de plantas que existen en la localidad y comportamiento de los cuyes, los estudiantes aprenden a formular preguntas, plantear hipótesis y analizar resultados, fortaleciendo el pensamiento crítico, la curiosidad y la responsabilidad y cuidado de su entorno natural, mientras viven una experiencia de aprendizaje práctica y significativa.

Finalmente, en el área de Personal Social, se evidencia una débil participación en trabajos colectivos, dificultades para la toma de acuerdos y un manejo limitado de normas de convivencia, esto debido a que algunos estudiantes no presentan reglas en casa, no practican la colaboración y resolución de conflictos por lo que su aprendizaje socioemocional se ve afectado, además el modelo de comunicación limitado, la falta de hábitos de diálogo, escucha activa y respeto mutuo en la familia puede reflejarse en la escuela. Al no desenvolverse en las competencias del área de personal social, los estudiantes pueden presentar problemas de actitud, tener conflictos con sus compañeros, dificultades para negociar, respetar turnos y acuerdos, algunos pueden ser aislados y sus compañeros pueden percibirlo como poco cooperativo y al estar en una etapa crucial puede convertirse en un hábito de vida.

El primer grado de primaria es fundamental porque los estudiantes aprenden habilidades esenciales y estas competencias son la base para su formación integral sobre la que se construirán aprendizajes más complejos en los grados siguientes.

La propuesta se desarrolló mediante 20 sesiones de aprendizaje, diseñadas para fortalecer competencias priorizadas del Currículo Nacional de Educación Básica.

De esta manera, la propuesta pedagógica busco superar las limitaciones detectadas en la situación problemática, asegurando que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos al vincular las áreas curriculares con un proyecto concreto de impacto en su comunidad. A través del aprendizaje basado en proyectos, los niños se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, fortalecen su autonomía, trabajan de manera colaborativa y logran competencias de áreas integrales.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?

1.3.2 Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?
- b) ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?
- c) ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer

grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?

d) ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de Personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

El aprendizaje basado en proyectos se considera una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de competencias en estudiantes de primaria, ya que promueve el aprendizaje activo, la resolución de problemas y la autonomía del estudiante. Autores como John Dewey (1916) y David A. Kolb (1984) destacan la importancia del aprendizaje experiencial, en el cual los estudiantes aprenden a través de la acción y la reflexión sobre situaciones reales, lo que sustenta la implementación del proyecto “Instalamos un corral cuyero”.

La presente investigación aporta evidencia sobre cómo el aprendizaje basado en proyectos, aplicado a un proyecto concreto en primer grado de primaria, influye en el desarrollo de competencias integrales como comunicación, pensamiento matemático, ciudadanía, así como ciencia y tecnología.

1.4.2 Justificación práctica

La presente investigación tiene un carácter práctico relevante porque su aplicación busco solucionar el bajo logro de competencias de los niños de 1º grado de primaria. La implementación de un corral cuyero permitió que los estudiantes desarrollen las competencias de áreas como ciencia y tecnología, personal social, comunicación y matemáticas, mediante la observación, comprensión de textos, resolución de problemas de

cantidad, cuidado de seres vivos, revalorización de sus costumbres y la gestión de recursos locales. Esta investigación beneficia el aprendizaje académico y a su vez fomento el desarrollo de valores y habilidades sociales. De la misma manera influye de manera positiva en la comunidad educativa ya que la realización de dicho proyecto integro padres de familia y docentes.

1.4.3 Justificación metodológica

La presente investigación metodológicamente se justifica porque adopta un enfoque cuantitativo y es de diseño preexperimental con pretest y posttest a un mismo grupo, primero se evaluó un pre test a los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución educativa N°50551 para evidenciar el nivel de logro en el que se encontraban y a partir de ello se implementó el Aprendizaje Basado en Proyectos a través de la implementación de un proyecto corral cuyero con 20 actividades de aprendizaje contextualizadas a las competencias planteadas, finalmente se realizó un posttest para evidenciar el impacto positivo del aprendizaje basado en proyectos para el logro de competencias, todo ello con instrumentos validados y confiables que aseguran la medición de la variable dependiente.

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar cómo el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024

1.5.2 Objetivos específicos

a) Determinar cómo el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa. N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de

Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024

b) Determinar cómo el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024

c) Determinar cómo el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024

d) Determinar cómo el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024.

1.6 Delimitaciones de la investigación

Se delimitó en 4 aspectos, delimitación espacial fue realizado en la Institución Educativa N°50551, delimitación temporal fue realizada en dos bimestres de agosto a diciembre, delimitación poblacional la investigación estuvo conformada por una muestra de 12 estudiantes y delimitación temática por que se centró en el aprendizaje basado en proyectos mediante la implementación del corral cuyero orientado para el logro de competencias integrales bajo un diseño de investigación pre experimental.

1.7 Limitaciones de la Investigación

El presente estudio enfrentó como limitación la carencia de antecedentes bibliográficos suficientes que aborden el aprendizaje basado en proyectos vinculado al logro de competencias de manera integral. La revisión de la literatura evidenció que la mayoría de

investigaciones existentes se enfocan en competencias aisladas o en áreas curriculares específicas.

Las sesiones se deben adaptar al horario que otorga la Institución Educativa por lo que se limita el desarrollo continuo y profundo de las actividades.

- La adquisición de materiales, y alimento de cuyes excedió el presupuesto destinado para el desarrollo de mi investigación.
- Las condiciones climáticas suelen afectar la salud de la crianza de los cuyes.
- El trato ético de los animales debe ser considerado, la falta de control podría derivar en maltrato animal así sea de forma no intencional.
- Debido a la corta edad de los niños de primer grado sus capacidades aún se encuentran en proceso de formación lo cual puede dificultar la evaluación directa ya sea oral o escrita en el desarrollo de las competencias.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes de la Investigación

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Sweet, H. (2024). Desarrollo la investigación titulada *Competency achievement through project-based learning* (Master's thesis). Universidad de Concordia, Estados Unidos, 2024. Que significa, logro de competencias y su incidencia en el aprendizaje basado en proyectos. La investigación tuvo como objetivo determinar como el aprendizaje basado en proyectos influye en el logro de competencias estudiantiles en educación primaria. Su investigación evidenció que esta metodología favorece el desarrollo de competencias esenciales matemáticas, comunicativas, el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo. Además, los resultados mostraron que los alumnos que participaron en actividades de aprendizaje basadas en proyectos lograron un aprendizaje más significativo y presentaron mejoras en su desempeño académico general. Estos hallazgos destacan la importancia de implementar estrategias educativas activas que promuevan la participación y el compromiso de los estudiantes para potenciar su logro de competencias.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

(Yucra, 2019) llevo a cabo la investigación titulada *Aprendizaje basado en proyectos y su influencia en el logro de competencias de los estudiantes de Electrónica industrial en el ISTP "Pedro P. Díaz", Arequipa, Perú 2018*, cuyo objetivo de este estudio fue analizar cómo el aprendizaje basado en proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes del segundo semestre de Electrónica Industrial del Instituto Superior Tecnológico Público "Pedro P. Díaz" de Arequipa en 2018. La investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, nivel aplicado, con un diseño descriptivo y cuasiexperimental, considerando una muestra de 39 estudiantes, distribuidos en un grupo experimental (23) y un grupo control (16). Se aplicó un

test antes y después de implementar la metodología de aprendizaje basado en proyectos en el grupo experimental. Los resultados mostraron que esta metodología tuvo un efecto positivo en el desarrollo de competencias. Antes de la intervención, los niveles de competencias procedimentales, actitudinales y conceptuales fueron 56.5% suficiente, 95.7% suficiente y 78.3% insuficiente, respectivamente, mostrando diferencias respecto al grupo control, aunque sin significancia estadística. Posteriormente, tras la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, las competencias procedimentales alcanzaron un 82.6% suficiente; las actitudinales, 65.2% suficiente y 34.8% excelente; y las conceptuales, 95.7% excelente. Se evidenció una mejora significativa en las tres competencias dentro del grupo experimental, destacando diferencias estadísticamente significativas entre los resultados antes y después de la intervención, en comparación con el grupo control.

2.1.3. Antecedentes Locales

Ccanchi (2019) llevó a cabo una investigación titulada *Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias de los estudiantes de segundo grado de primaria de la I. E. Fe y Alegría N.º 21 San Jerónimo – Cusco*, que tuvo como objetivo determinar los efectos de la aplicación del aprendizaje basado en proyectos (ABP) en el desarrollo de las competencias en estudiantes de segundo grado de educación primaria.

El estudio se enmarcó en un tipo de investigación aplicada, con diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por estudiantes de segundo grado, seleccionándose una muestra no probabilística de tipo intencional. Para la recolección de datos se aplicó un instrumento que midió el nivel de desarrollo de las competencias, validado por juicio de expertos y con confiabilidad estadística.

Los resultados evidenciaron que la implementación del aprendizaje basado en proyectos tuvo un efecto significativo en la mejora de las competencias. En la posprueba, el grupo experimental alcanzó un 94 % de estudiantes considerados aptos para enfrentar nuevos

retos, mientras que en el grupo control el porcentaje fue del 58 %, lo que demuestra la efectividad de la metodología en las competencias básicas.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa

Desde una perspectiva histórica, el aprendizaje basado en proyectos tiene sus fundamentos en las propuestas pedagógicas de John Dewey y William Kilpatrick, quienes promovieron una educación orientada a la experiencia, la acción y la resolución de problemas reales. Dewey (1916), en su obra *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*, planteó que el aprendizaje se produce de manera más efectiva cuando se relaciona con la vida cotidiana del estudiante y se enfoca en la solución de situaciones auténticas. En esta misma línea, Kilpatrick (1918) desarrolló el método de proyectos como una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes aprender haciendo, mediante actividades significativas que integran el pensamiento, la emoción y la acción.

Conforme a lo señalado por ambos autores, el aprendizaje basado en proyectos se define como un método de procesos activos, colaborativos y sociales, en el cual el estudiante participa en tareas con sentido, fomentando la motivación, la autonomía, el pensamiento crítico, la responsabilidad y el trabajo colaborativo, ya que sitúa al alumno como protagonista activo del proceso de aprendizaje, permitiéndole tomar decisiones, gestionar su tiempo y construir conocimientos significativos a partir de sus intereses y necesidades.

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia que el campo educativo busca que los estudiantes se involucren de manera activa y continua, donde se convertirán en principales protagonistas de la adquisición de sus conocimientos, integrando áreas curriculares que permitirán aprendizajes significativos (Tomas, 2000).

2.2.1.1 Metodología del aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología activa que se fundamenta en el principio de aprender haciendo, desarrollando experiencias a partir de situaciones reales que se adecuen al contexto social. Dewey (1993) sostenía que el aprendizaje debía partir de la experiencia directa del estudiante y estar vinculado a su entorno social; además, defendía que la escuela debía preparar a los niños para la vida en democracia, promoviendo habilidades críticas y su protagonismo en la construcción del conocimiento.

El planteamiento de Kilpatrick (1918) resalta la importancia de que los proyectos educativos no sean impuestos de manera artificial, sino que surjan de los intereses genuinos del estudiante. Esta perspectiva subraya que el aprendizaje cobra sentido cuando el alumno se involucra activamente en actividades que considera valiosas y que tienen impacto en su entorno social. Según Kilpatrick, el método del proyecto no solo busca transmitir conocimientos, sino generar experiencias significativas que promuevan la autonomía, la motivación y la responsabilidad del estudiante en su proceso formativo, convirtiéndose en una estrategia de gran impacto para desarrollar el logro de aprendizajes y competencias.

Por su parte, Larmer (2015) profundizó en la metodología del aprendizaje basado en proyectos en el ámbito educativo, destacándola como una vía eficaz que permite la integración de saberes y fomenta una enseñanza centrada en el estudiante. Para él, los proyectos deben estar orientados al logro de un producto concreto, a partir del cual el alumno puede reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

En síntesis, estos autores coinciden en que el aprendizaje basado en proyectos favorece un aprendizaje significativo, autónomo y contextualizado con la realidad social. Además, esta metodología no solo se orienta al dominio de saberes, sino también al desarrollo de competencias y capacidades para resolver problemas de la vida real.

2.2.1.2 Características del aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa

La principal característica del aprendizaje basado en proyectos, de acuerdo con los autores, es que sitúa a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, invitándolos a investigar, planificar, ejecutar y evaluar un proyecto que resuelva un problema real. Dewey (1916) también enfatiza que el aprendizaje efectivo ocurre cuando los estudiantes interactúan con situaciones concretas y reflexionan sobre sus experiencias, lo que refuerza el enfoque práctico y experiencial del aprendizaje basado en proyectos, y sus características parten de los siguientes

a) Protagonismo del estudiante

El aprendizaje basado en proyectos se centra en el estudiante en el proceso educativo, promoviendo su autonomía y responsabilidad sobre su propio aprendizaje. “Los alumnos son activos, no receptores pasivos de conocimiento” (Thomas, 2000, p. 2).

Lo que favorece un aprendizaje significativo; en este enfoque, el estudiante se convierte en el principal autor de su aprendizaje, ya que, al participar directamente en la implementación del proyecto, se despierta su interés y motivación por adquirir conocimientos que respondan a sus necesidades educativas.

b) Problemas auténticos y relevantes

Para iniciar la planificación del aprendizaje basado en proyectos, se deben observar y reconocer desafíos reales que formen parte del contexto de vida diaria del estudiante. “Los proyectos deben estar basados en problemas que sean auténticos para los alumnos y que puedan despertar su interés” (Krajcik y Blumenfeld, 2006, p. 318).

De acuerdo con ello, se facilita una conexión emocional y se despierta el interés cognitivo hacia el aprendizaje. En consecuencia, al implementar un proyecto, es fundamental

estudiar el contexto en el que conviven los estudiantes para adecuar las estrategias y cumplir con las demandas y necesidades educativas que surjan durante el proceso.

c) Proceso de investigación guiada

El aprendizaje basado en proyectos se consolida como una metodología que promueve la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes, al situarlos frente a situaciones reales que requieren indagación y análisis. Al involucrarse en la identificación de problemas y en la búsqueda de soluciones fundamentadas, los estudiantes desarrollan competencias cognitivas superiores, como la investigación, la síntesis y la toma de decisiones, lo que contribuye a un aprendizaje significativo y contextualizado (Larmer et al., 2015).

d) Colaboración y trabajo en equipo

El aprendizaje basado en proyectos promueve el desarrollo de habilidades blandas y sociales, lo que facilita el fortalecimiento de competencias interpersonales. “Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, resolver conflictos y tomar decisiones de forma colaborativa” (Bell, 2010, p. 40). En este sentido, toda la comunidad educativa se compromete para garantizar el éxito en la implementación de un proyecto.

e) Integración interdisciplinaria

Al llevar a cabo el enfoque por proyectos, se pueden abordar distintos temas y contenidos adecuados a varias áreas curriculares en torno a un mismo eje. Hernández y Ventura (2008) destacan que el aprendizaje basado en proyectos integra saberes de distintas disciplinas para dar respuesta a problemas reales, superando la fragmentación del conocimiento escolar. Por lo tanto, al implementar un proyecto educativo no es necesario limitarlo a un área específica, ya que las competencias son holísticas y se integran de manera transversal.

El aprendizaje basado en proyectos permite que los estudiantes apliquen conocimientos de diversas disciplinas para resolver problemas reales, favoreciendo el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales de forma simultánea. Esta integración contribuye a un aprendizaje más significativo, al conectar los contenidos curriculares con situaciones de la vida cotidiana y con intereses propios del estudiante (Hernández & Ventura, 2008). Además, la metodología fomenta la colaboración entre docentes de distintas áreas, potenciando la planificación interdisciplinaria y el trabajo conjunto en torno a un proyecto común, lo que fortalece la cohesión curricular y asegura que los aprendizajes sean contextualizados y relevantes para la comunidad educativa.

f) Creación de un producto o solución

Una de las principales características del aprendizaje basado en proyectos es que cada proyecto concluye con la creación de un producto tangible que refleja los resultados del aprendizaje alcanzado. Según Thomas (2000), los estudiantes deben generar un resultado que represente la culminación de su trabajo y del proceso de aprendizaje. De esta manera, la implementación de un proyecto brinda a los estudiantes la oportunidad de mostrar sus logros y superar desafíos, empleando materiales concretos, recursos sensoriales, exposiciones u otros medios que faciliten el desarrollo de competencias y habilidades diversas.

g) Evaluación continua y formativa

La afirmación de Frangoulis (2009) resalta la importancia de concebir la evaluación como un proceso continuo dentro del aprendizaje basado en proyectos. No se limita a valorar el producto final, sino que abarca todas las etapas del proyecto, lo que permite identificar avances, dificultades y oportunidades de mejora durante la ejecución. Esta perspectiva fomenta en los estudiantes la autorreflexión, el pensamiento crítico y la toma de decisiones fundamentadas, convirtiendo la evaluación en una herramienta formativa más que meramente calificativa.

2.2.1.3 Tipos de aprendizaje basado en proyectos en la Institución Educativa

Kilpatrick (1918), considerado uno de los principales discípulos de Dewey, planteó que los proyectos pueden organizarse de acuerdo con el propósito que orienta la acción. Desde esta perspectiva, los proyectos responden a distintas motivaciones exploratorias, estéticas o sociales, y se agrupan en cuatro tipos fundamentales.

a) Proyectos de tipo productor: se enfocan en el resultado de un producto concreto y útil. Este proceso surge cuando los estudiantes planifican y ejecutan una tarea con un propósito práctico y de utilidad inmediata (Kilpatrick, 1918).

b) Proyectos de tipo consumidor: se centran en la experiencia de participación y disfrute de los estudiantes. No generan un producto físico, pero implican reflexión, análisis y apreciación. Según Kilpatrick (1918), promueven el enriquecimiento personal a través del contacto directo con manifestaciones culturales o experiencias significativas.

c) Proyectos de tipo problemático: se enfocan en la resolución de una pregunta o situación desafiante que requiere indagación, análisis y pensamiento crítico. Este tipo de proyectos despierta la curiosidad y el razonamiento lógico, siendo valiosos para desarrollar la capacidad de indagación y la solución de problemas reales que ocurren en el contexto del estudiante (Kilpatrick, 1918).

d) Proyectos de tipo expresivo: se centran en la expresión de sentimientos, ideas y emociones a través del arte, promoviendo la manifestación libre y creativa del estudiante, fortaleciendo su identidad y sensibilidad (Kilpatrick, 1918).

En concordancia con esta clasificación, la implementación de un corral cuyero para desarrollar el aprendizaje basado en proyectos constituye un proyecto de tipo productor y problemático, ya que fue planificado y ejecutado a través de sesiones de aprendizaje, y los estudiantes se enfrentaron a interrogantes identificadas en su contexto social que permitieron

desarrollar su capacidad de análisis y comprensión de los obstáculos educativos presentados durante el proceso.

Kilpatrick (1918), considerado uno de los principales discípulos de Dewey, planteó que los proyectos pueden organizarse de acuerdo con el propósito que orienta la acción. Desde esta perspectiva, los proyectos responden a distintas motivaciones exploratorias, estéticas o sociales, y se agrupan en cuatro tipos fundamentales.

2.2.1.4 Dimensiones del Aprendizaje Basado en Proyectos

Según Ortiz (2024), existen cinco dimensiones que se interrelacionan entre sí en el marco del enfoque por competencias, especialmente cuando se utiliza el aprendizaje basado en proyectos como metodología. En este enfoque, se parte de una situación problemática que debe ser comprendida por los estudiantes y situada dentro de su contexto social. A partir de ello, se organizan actividades que permiten enfrentar dicha situación mediante el desarrollo de diversas competencias. La evaluación se realiza a lo largo de todo el proceso para valorar tanto el desarrollo como el resultado, mientras que la comunicación cumple un rol transversal, al permitir expresar y compartir los aprendizajes alcanzados.

a) Indagación de la problemática: El aprendizaje basado en proyectos se basa en preguntas o problemas significativos que impulsan a los estudiantes a comprometerse activamente en la búsqueda de soluciones. El punto de partida en la planificación del aprendizaje basado en proyectos es la identificación de una situación relevante, relacionada con el contexto social del estudiante o con una necesidad específica. A partir de ello, se formula una pregunta que motivará el aprendizaje y la investigación de los estudiantes (Thomas, 2000).

b) Planificación de acciones: La planificación constituye la estructura clave para que el proyecto favorezca habilidades cognitivas y prácticas. Una vez identificado el problema, los estudiantes, junto con el docente, diseñan un plan que deberán seguir a lo largo de la

experiencia significativa. Esto permite que el trabajo sea colaborativo, ordenado y orientado a resultados concretos (Krajcik & Blumenfeld, 2006).

c) Ejecución y desarrollo: Esta fase es fundamental porque permite a los estudiantes involucrarse de manera profunda en la resolución del problema planteado, trabajar colaborativamente, tomar decisiones y desarrollar autonomía. Durante la ejecución del proyecto, los estudiantes desarrollan aprendizajes, habilidades y actitudes en contextos auténticos, desempeñándose como protagonistas en la construcción de sus saberes, mientras el docente actúa como guía y facilitador, monitoreando el proceso (Larmer & Mergendoller, 2010).

d) Comunicación de resultados: Demostrar los resultados obtenidos en el proyecto a otros es un aspecto esencial del aprendizaje basado en proyectos, ya que promueve el sentido de logro y responsabilidad frente a la comunidad educativa. Este cierre de proyecto implica compartir los logros mediante presentaciones del producto final, otorgando valor al esfuerzo realizado y promoviendo la expresión oral y la autoestima del estudiante (Larmer et al., 2015).

e) Evaluación del proceso y del producto: El aprendizaje basado en proyectos debe ser evaluado de forma continua y formativa. La evaluación no se limita al resultado final, sino que también valora el compromiso, las habilidades desarrolladas y la capacidad de reflexión. Para ello, se pueden utilizar listas de cotejo, rúbricas y autoevaluaciones (Railsback, 2002).

2.2.1.5 Ventajas de aprendizaje basado en proyectos en Instituciones Educativas

Según Thomas (2000), el aprendizaje basado en proyectos favorece el aprendizaje significativo, ya que permite que los estudiantes construyan su conocimiento de manera activa, promoviendo la comprensión profunda y el aprendizaje a largo plazo. Por su parte, Bell (2010) afirma que la implementación del aprendizaje basado en proyectos desarrolla

competencias clave, dado que los estudiantes investigan, colaboran, resuelven problemas y toman decisiones de forma autónoma; es decir, se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje mediante procesos analíticos.

Larmer y Mergendoller (2010) señalan que los proyectos bien diseñados despiertan el interés y la motivación de los estudiantes. Al ser protagonistas de su aprendizaje, tienen la posibilidad de elegir, planificar y participar activamente en el grupo, mejorando su actitud hacia los aprendizajes y fortaleciendo su autonomía. Además, Krajcik y Blumenfeld (2006) sostienen que la implementación del aprendizaje basado en proyectos integra diversas áreas del conocimiento, ya que los problemas reales no se limitan a una sola disciplina. La realización de un proyecto puede incluir elementos de ciencia y tecnología, comunicación, matemáticas y ciudadanía, facilitando así una visión más holística del aprendizaje.

Conforme a lo indicado por los autores, el aprendizaje basado en proyectos en una institución educativa se convierte en una estrategia activa que responde a las limitaciones pedagógicas de los estudiantes, despertando interés y autonomía en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta metodología permite evaluar los logros de manera progresiva y generar aprendizajes significativos, necesarios para su trayectoria escolar. Además, fortalece habilidades como la confianza y la autoestima, especialmente en la transición de nivel inicial a primaria, en niños de 6 a 7 años.

2.2.1.6 Desventajas del aprendizaje basado en proyectos en la Institución Educativa

Si bien el Aprendizaje Basado en Proyectos ha demostrado ser una metodología eficaz para promover el aprendizaje activo, significativo y contextualizado, también presenta una serie de desafíos y limitaciones que deben considerarse en su implementación.

Según un estudio reciente de Zhang, (2023) una de las principales desventajas del Aprendizaje Basado en Proyectos es el elevado tiempo que requiere tanto para docentes como

para estudiantes. La planificación, seguimiento y evaluación de un proyecto demandan más tiempo que las clases tradicionales, lo que puede generar dificultades para ajustarse a los calendarios escolares establecidos. Además, la falta de preparación del profesorado es una limitación significativa. No todos los docentes cuentan con la formación o experiencia necesarias para gestionar proyectos de manera eficiente, lo que puede afectar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En contextos educativos con recursos limitados, la implementación del aprendizaje basado en proyectos enfrenta desafíos significativos. (Ramírez y Quintero, 2023) señalan que la carencia de materiales y espacios adecuados incide directamente en los resultados del aprendizaje basado en proyectos, afectando la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, la falta de capacitación docente y de apoyo institucional puede dificultar la aplicación efectiva de esta metodología, especialmente en zonas rurales del Perú, donde las condiciones son aún más precarias.

2.2.1.7 La importancia del trabajo colaborativo en el aprendizaje basado en proyectos en la institución educativa

En el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo desempeña un papel esencial en el desarrollo de habilidades de los estudiantes. Investigaciones recientes, como las de Yeom (2022), destacan que el aprendizaje colaborativo en proyectos mejora significativamente el rendimiento de los estudiantes, promoviendo mayor cooperación e interacción; de acuerdo con ello, la importancia del trabajo colaborativo determinará el éxito del proyecto, la formación de habilidades y el desarrollo de competencias y aprendizajes significativos.

2.2.1.8 El papel del docente en el aprendizaje basado en proyectos

En el contexto del aprendizaje basado en proyectos, el rol del docente cambia de manera sustancial en comparación con los modelos tradicionales de enseñanza. Lejos de ser

un transmisor de contenidos, el maestro se convierte en guía, facilitador de estrategias y mediador del proceso de aprendizaje.

El docente debe “estructurar tareas complejas que requieran de investigación y solución de problemas por parte de los estudiantes” con el fin de promover aprendizajes más profundos (Larmer y Mergendoller, 2010, p. 35).

El papel del docente dentro del aprendizaje basado en proyectos se desarrolla más como un instructor o guía del aprendizaje, lo que implica un cambio profundo en la dinámica del aula. Durante la realización del proyecto, el docente acompaña el proceso sin intervenir de forma directa; su función es promover la indagación, formular preguntas abiertas y ofrecer recursos que permitan a los estudiantes aprender de manera autónoma (Bell, 2010).

Durante la ejecución del proyecto, el maestro acompaña y asesora al grupo, orientando las decisiones sin imponerlas, ayudando a resolver conflictos y asegurando la participación activa y colaborativa de todos los estudiantes. Esta labor implica una actitud de escucha activa, observación constante y disposición para adaptar la planificación a los intereses y necesidades del grupo. Asimismo, el docente tiene un papel central en la evaluación del proyecto, promoviendo instancias de reflexión, coevaluación y retroalimentación constructiva. Su intervención no se limita a calificar el producto final, sino que también valora los procesos, las interacciones y el desarrollo de competencias durante todas las fases del proyecto. El aprendizaje basado en proyectos “no es un acto único, sino una práctica continua de retroalimentación que guía el aprendizaje del estudiante” (Thomas, 2020, p. 12).

De acuerdo con ello, se podría concluir que el docente en el aprendizaje basado en proyectos actúa como facilitador del aprendizaje y como agente de transformación pedagógica, ayudando a sus estudiantes a construir conocimiento de manera activa, crítica y participativa, dentro de un entorno que respeta sus ritmos, estilos de aprendizaje e intereses.

2.2.1.9 Beneficios de la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos para el desarrollo de competencias

El aprendizaje basado en proyectos ofrece múltiples beneficios en el contexto escolar, ya que responde a las demandas de una educación activa y centrada en el estudiante. Se destacan los siguientes beneficios de acuerdo con autores:

Aprendizajes significativos: conecta los contenidos escolares con situaciones reales y relevantes para el estudiante, lo que favorece la comprensión profunda y la retención a largo plazo (Thomas, 2000).

Desarrollo de competencias clave: fomenta el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración, la comunicación y la capacidad de resolución de problemas, consideradas competencias esenciales del siglo XXI (Bell, 2010).

Motivación y autonomía: al trabajar con proyectos auténticos, los estudiantes se sienten protagonistas de su aprendizaje, aumentando su motivación, autonomía y sentido de responsabilidad (Larmer y Mergendoller, 2010).

Integración curricular: permite articular varias áreas de aprendizaje en torno a un mismo proyecto (Krajcik y Blumenfeld, 2006).

Fortalecimiento de habilidades socioemocionales: promueve el trabajo en equipo, la empatía, la capacidad de negociación y la toma de decisiones compartidas (Frangoulis, 2009).

Evaluación formativa y continua: el aprendizaje basado en proyectos posibilita la valoración no solo del producto final, sino también de los procesos, interacciones y progresos de los estudiantes, favoreciendo la retroalimentación constante (Thomas, 2000).

En síntesis, el aprendizaje basado en proyectos en instituciones educativas no solo contribuye al logro de aprendizajes académicos gracias a su flexibilidad, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales. En consecuencia, sus beneficios promueven un aprendizaje significativo y duradero.

2.2.2. Logro de competencias

El logro de competencias constituye un aspecto esencial de la educación contemporánea, ya que implica que los estudiantes movilicen de manera integrada sus conocimientos, habilidades y actitudes para desenvolverse con eficacia en distintos contextos. Se define la competencia como la capacidad de actuar de forma pertinente frente a situaciones determinadas, recurriendo a diversos recursos personales para alcanzar un propósito. Esto significa que la enseñanza no se limita a transmitir información, sino a formar personas capaces de aplicar lo aprendido en la vida real con autonomía, sentido crítico y creatividad (Minedu, 2016).

Las competencias se alcanzan cuando el estudiante logra integrar sus conocimientos y saberes para dar solución a problemas que identifique en su contexto social; es por ello que el logro de competencias no depende de aprendizajes aislados y tradicionales, sino de la capacidad de transferir sus nuevos conocimientos a situaciones problemáticas (Tobón, 2013).

Respecto a la evaluación, el currículo nacional del Ministerio de Educación plantea que esta debe ser formativa, continua y cualitativa, ya que su finalidad es acompañar y retroalimentar al estudiante en la mejora de sus desempeños (Minedu, 2016). Coincidiendo con ello, Zabala y Arnau (2007) sostienen que la valoración de competencias debe basarse en la observación de desempeños reales en tareas auténticas, y no únicamente en exámenes o ejercicios repetitivos, permitiendo así evidenciar el proceso y no solo el resultado.

Por su parte, Bautista et al. (2021) destacan que el logro de competencias requiere que el docente asuma un rol mediador, favoreciendo la articulación de cuatro dimensiones fundamentales: el ser, el convivir, el hacer y el saber conocer. Estas dimensiones integran la formación académica, social y personal, reforzando una visión integral del aprendizaje.

En complemento, Saberes (2023) distingue tres tipos de logros que se relacionan directamente con las competencias: (a) los logros del saber, enfocados en la comprensión y

aplicación de conceptos, fomentando el pensamiento crítico; (b) los logros del hacer, vinculados con la práctica y el uso de lo aprendido en la resolución de situaciones reales; y (c) los logros del ser, centrados en el desarrollo de valores, actitudes y competencias socioemocionales que fortalecen la convivencia y la identidad personal.

En conclusión, el logro de competencias se entiende como un proceso gradual que articula el saber, el saber hacer y el saber ser, promoviendo aprendizajes significativos y duraderos. Este enfoque encuentra en metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos un medio idóneo, en el que el estudiante asume un rol protagónico en su aprendizaje, mientras el docente actúa como guía y mediador.

2.2.2.1 Educación Basada en Competencias

Unesco (2016) define la competencia como un conjunto de comportamientos socioafectivos, habilidades cognitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que posibilitan al individuo realizar de manera adecuada un desempeño, función o tarea. Este concepto demuestra que se pueden integrar las competencias en aspectos cognitivos, emocionales y prácticos dentro del aprendizaje.

En esta línea, López (2024) sostiene que la educación basada en competencias no debe entenderse como un proceso fragmentado o de corte meramente conductual. Por el contrario, constituye una propuesta con ventajas significativas para el proceso educativo, al promover una formación más dinámica, integral y crítica.

De acuerdo con ambos planteamientos, la educación por competencias se centra en responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, permitiendo identificar problemáticas de su entorno y considerando sus estilos y potencialidades. De este modo, se busca que el alumno desarrolle talentos, destrezas y habilidades que lo preparen para actuar con eficacia y responsabilidad en la sociedad.

2.2.2.2 Competencias desarrolladas en áreas de aprendizaje.

Las competencias son un conjunto de capacidades que tiene una persona para lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada. (Minedu, 2016)

2.2.2.3 Área de comunicación

El área de comunicación busca que los estudiantes desarrollen la capacidad de interpretar, comprender, reflexionar y expresarse mediante distintos lenguajes y medios, en contextos tanto orales como escritos, fortaleciendo así sus habilidades comunicativas y su pensamiento crítico. Este enfoque comunicativo permite que los alumnos interactúen, construyan conocimientos, expresen emociones y participen activamente en su entorno.

El propósito del área de comunicación es que los estudiantes adquieran competencias comunicativas que les permitan interactuar con otras personas, comprender su realidad y contribuir a su construcción (Minedu, 2016).

En este marco, el aprendizaje basado en proyectos se presenta como una estrategia eficaz para desarrollar estas competencias, al promover que la comunicación se convierta en una herramienta central para planificar, ejecutar y socializar los proyectos.

El aprendizaje basado en proyectos favorece que los alumnos enfrenten situaciones auténticas donde deben expresar ideas, debatir, argumentar y llegar a acuerdos con sus compañeros, fortaleciendo la comprensión lectora, la producción de textos y la expresión oral. Además, fomenta la participación activa, la escucha reflexiva y la retroalimentación

constante dentro del grupo, potenciando tanto la comunicación interpersonal como la intrapersonal.

Por ejemplo, al implementar un proyecto como la construcción de un corral cuyero en la escuela, los estudiantes deben registrar procedimientos, elaborar cartas, presentar resultados y compartir experiencias con sus pares y docentes. Estas actividades integran comprensión, expresión e interacción, facilitando que las competencias comunicativas se desarrollen de forma significativa y contextualizada, al relacionar lo aprendido con situaciones reales y con el entorno social y cultural de los estudiantes.

En síntesis, el aprendizaje basado en proyectos no solo fortalece las competencias comunicativas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, promoviendo un aprendizaje integral y activo, en el que los alumnos asumen un papel central como protagonistas de su propio proceso educativo.

2.2.2.4 Competencias y capacidades del área de comunicación

El área de comunicación en educación primaria tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de interpretar, comprender, reflexionar y expresar ideas mediante diversos lenguajes y medios, fortaleciendo así sus habilidades comunicativas y su pensamiento crítico. Según el Ministerio de Educación del Perú, esta área se organiza en tres competencias fundamentales:

Se comunica oralmente en su lengua materna: entendida como una interacción dinámica para expresar ideas y emociones, asumida como práctica social en la que el estudiante interactúa con distintos individuos y con la comunidad. Para su desarrollo se requieren capacidades como obtener información del texto oral, inferir e interpretar información, organizar ideas de manera coherente, utilizar recursos no verbales y paraverbales estratégicamente e interactuar de manera adecuada con diferentes interlocutores (Minedu, 2016, p. 146).

Lee diversos tipos de textos en su lengua materna: definida como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales, considerando la lectura como una práctica social. Su desarrollo implica capacidades como obtener información del texto escrito, inferir e interpretar información y reflexionar sobre la forma, el contenido y el contexto del texto (Minedu, 2016, p. 149).

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna: entendida como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos y comunicarlos a otros, integrando saberes y experiencias previas con el entorno. Esta competencia requiere adecuar el texto a la situación comunicativa, organizar ideas de manera coherente, utilizar las convenciones del lenguaje escrito y reflexionar sobre el contenido y el contexto del texto (Minedu, 2016, p. 169).

La implementación del aprendizaje basado en proyectos favorece que estas competencias se desarrollen de forma significativa y contextualizada. Así, en un proyecto como la construcción de un corral cuyero, los estudiantes se comunican entre sí para organizar tareas, planificar actividades, registrar información sobre la alimentación y cuidado de los cuyes, y presentar resultados ante la comunidad educativa.

Durante el proceso, los alumnos leen información vinculada con el cuidado de los animales y el medio ambiente, escriben registros de observación, planificaciones y reportes, y exponen sus hallazgos tanto de manera oral como escrita. Esto no solo fortalece sus competencias comunicativas, sino que también fomenta la interacción ética, la reflexión crítica y la aplicación de conocimientos en situaciones reales.

En conclusión, la integración del aprendizaje basado en proyectos en el área de comunicación permite que los estudiantes asuman un rol protagónico en su aprendizaje, promoviendo la autonomía, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades comunicativas orales y escritas, de manera contextualizada y articulada a su entorno social y natural.

2.2.2.5 Competencia y capacidades del área de matemática

El área de matemática en la educación primaria busca que los estudiantes desarrollen competencias que les permitan resolver problemas de manera autónoma, creativa y crítica, aplicando sus saberes en situaciones reales. De acuerdo con el Minedu (2016), este aprendizaje se orienta a la formación de ciudadanos que comprendan y transformen su entorno a partir del uso reflexivo y funcional de los conocimientos matemáticos.

En este sentido, el logro de competencias matemáticas no se limita a la memorización de procedimientos, sino que implica que los estudiantes sean capaces de comprender, representar y operar con cantidades, establecer relaciones entre ellas, estimar resultados, comunicar razonamientos y argumentar soluciones. Según Perrenoud (2004), el desarrollo de competencias se expresa en la capacidad de movilizar conocimientos, habilidades y actitudes para enfrentar situaciones complejas, lo cual, en Matemática, se traduce en la resolución de problemas que integran distintos saberes. Según el Ministerio de Educación del Perú (Minedu, 2016), esta área se organiza en cuatro competencias fundamentales:

Resuelve problemas de cantidad: el estudiante se desarrolla competentemente cuando comprende nociones numéricas y las relaciona con su contexto vivencial; para ello, utilizará distintas estrategias, recursos, unidades de medida y procedimientos para resolver problemas.

Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio: el estudiante se desarrolla competentemente cuando identifica patrones y entiende que diferentes objetos pueden ser de igual valor, como en el uso de una balanza para comparar el peso que tiene cada objeto a pesar de su tamaño. Además, comprende sumas y restas observando el cambio y la diferencia; es decir, el estudiante aprende a pensar de manera lógica cantidades y patrones que resultan fundamentales para su desarrollo matemático inicial.

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: el estudiante se desarrolla competentemente cuando identifica y analiza características de los objetos y su posición en el

espacio, comprendiendo cómo se mueven o se transforman. Es decir, el estudiante reconoce figuras geométricas, sus lados y formas, observa y describe cómo se desplazan los objetos y determina la ubicación de otros (arriba, abajo, cerca o lejos). En conjunto, estas actividades permiten que los niños relacionen conceptos matemáticos y espaciales con una situación concreta y significativa, desarrollando pensamiento lógico, sentido de orientación y habilidades de observación mientras participan activamente en el proyecto.

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre: el estudiante se desarrolla competentemente cuando aprende a recolectar, organizar, interpretar y representar información de manera sencilla, así como a tomar decisiones basadas en ella. También implica identificar situaciones donde no se tiene información completa o segura (incertidumbre) y aprender a hacer predicciones o estimaciones.

Alcanzar un nivel satisfactorio en esta competencia supone que el estudiante desarrolle no solo destrezas técnicas, sino también pensamiento lógico, crítico y reflexivo.

El aprendizaje basado en proyectos constituye una metodología idónea para el logro de competencias matemáticas, porque plantea situaciones auténticas que requieren de la aplicación de saberes en contextos reales. Como señalan Thomas (2000) y Hernández (2012), promueve aprendizajes significativos al situar al estudiante frente a desafíos que requieren indagación, colaboración y creatividad. Por ejemplo, en un proyecto como la construcción de un corral cuyero, los alumnos deben medir espacios, calcular proporciones de materiales, estimar cantidades de alimento y registrar datos de crecimiento de los animales, aplicando así la competencia matemática de forma práctica y contextualizada.

En conclusión, el logro de competencias matemáticas en la educación primaria se alcanza cuando los estudiantes logran aplicar sus conocimientos en situaciones de la vida real, desarrollando autonomía, razonamiento lógico y pensamiento crítico. Al vincular los contenidos matemáticos con proyectos significativos, se favorece que el aprendizaje sea

funcional y transferible, contribuyendo a la formación integral del estudiante y a su capacidad de desenvolverse de manera efectiva en su entorno.

2.2.2.6 Competencias y capacidades del área de ciencia y tecnología

El área de ciencia y tecnología en la educación primaria tiene como propósito formar en los estudiantes una actitud crítica, reflexiva e indagadora frente a los fenómenos naturales, tecnológicos y ambientales que los rodean. Según el Ministerio de Educación (Minedu, 2016), esta área busca que los niños y niñas comprendan su entorno mediante procesos de investigación científica, desarrollando competencias que les permitan actuar con autonomía, creatividad y responsabilidad ética en el cuidado de la naturaleza y en el uso de la tecnología. Esta área se organiza en tres competencias fundamentales.

Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos: Esta competencia se orienta a que los estudiantes puedan plantear preguntas, formular hipótesis, diseñar estrategias de investigación, recolectar y registrar datos, analizarlos y comunicar resultados de manera fundamentada. Lederman y Lederman (2004) sostienen que enseñar la naturaleza de la ciencia implica rediseñar las estrategias didácticas, de modo que los estudiantes comprendan cómo se construye el conocimiento científico a través de la observación, la experimentación y la reflexión crítica.

Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno: En el contexto educativo, los estudiantes aprenden a generar y poner en práctica ideas para solucionar problemas concretos de su entorno, utilizando materiales y estrategias sencillas de manera segura; esto implica planificar, pensar de forma lógica y experimentar con distintas opciones hasta encontrar soluciones eficaces (Minedu, 2016).

Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, energía, biodiversidad, Tierra y universo: Los estudiantes deben ser capaces de comprender y explicar fenómenos del mundo físico, observando y relacionando elementos de su entorno,

incluyendo los seres vivos, la materia, la energía, la biodiversidad, la Tierra y el universo. Esto implica observar, describir y reflexionar sobre cómo funcionan y se interrelacionan los distintos elementos naturales, como identificar plantas y animales, explorar cambios de la materia y la energía, reconocer la importancia de la biodiversidad y comprender fenómenos del cielo y los astros. De esta manera, se fomenta el desarrollo del pensamiento científico inicial, la curiosidad y la capacidad de relacionar conceptos para interpretar su entorno de manera significativa (Minedu, 2016).

La aplicación del aprendizaje basado en proyectos resulta clave para fortalecer esta competencia. Un ejemplo es el proyecto escolar de construcción de un corral cuyero, que ofrece a los estudiantes un contexto real para indagar y experimentar. Durante este proceso, los alumnos identifican problemas concretos, como la alimentación adecuada de los cuyes, el espacio disponible o el control de su crecimiento y, a partir de ello, plantean preguntas e hipótesis que guían sus indagaciones. Posteriormente, diseñan actividades de observación y registro de datos, elaboran tablas y gráficos y comparan resultados para tomar decisiones fundamentadas.

Asimismo, el análisis de la información recolectada permite a los estudiantes reflexionar sobre la pertinencia de sus acciones y proponer mejoras en la gestión del corral. La comunicación de los resultados, ya sea a través de informes, registros escritos, exposiciones orales o representaciones gráficas, fortalece no solo la competencia científica, sino también las habilidades comunicativas y sociales.

En conclusión, el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología se alcanza cuando los estudiantes, mediante metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, logran integrar la teoría con la práctica, desarrollando capacidades de investigación científica a través del método científico aplicadas a situaciones reales de su entorno. Este proceso fomenta aprendizajes significativos y sostenibles, además de cultivar

valores como la responsabilidad, la ética y el compromiso con el cuidado del ambiente y el uso responsable de la tecnología.

2.2.2.7 Competencias y capacidades del área de personal social

El área de Personal Social en educación primaria tiene como finalidad formar ciudadanos críticos, reflexivos y participativos que actúen de manera ética en su comunidad y en la sociedad en general. Según el Ministerio de Educación (Minedu, 2016), esta área busca que los estudiantes construyan su identidad personal y colectiva, reconozcan y respeten la diversidad cultural, comprendan la organización social e histórica y asuman un compromiso con el cuidado del entorno y el ejercicio responsable de la ciudadanía.

El enfoque pedagógico de esta área integra dimensiones personales, sociales, históricas y geográficas, fomentando la convivencia democrática, el respeto de los derechos humanos y la sostenibilidad ambiental. De acuerdo con el Minedu (2016), implica cinco competencias:

Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, esta competencia se centra en la formación de ciudadanos capaces de actuar con respeto, empatía y responsabilidad en los diferentes espacios de interacción social. Para su desarrollo, se contemplan capacidades como interactuar con todas las personas de manera constructiva, establecer y asumir normas de convivencia, resolver conflictos mediante el diálogo, deliberar sobre asuntos colectivos y participar activamente en la promoción del bienestar común.

Construye su identidad. De acuerdo con el Minedu (2016), esta competencia busca que los estudiantes reconozcan y valoren quiénes son, sus características personales, emociones, gustos y capacidades, así como su relación con los demás. Implica reflexionar sobre su identidad, aceptar sus fortalezas y áreas de mejora y desarrollar confianza en sí mismos. Además, fomenta el respeto hacia las diferencias de otros y la comprensión de su papel como miembros de una familia, comunidad y cultura. En conjunto, esto contribuye a

que los niños desarrollen autoconocimiento, autoestima y habilidades sociales básicas, esenciales para la convivencia y la participación activa en su entorno.

Construye interpretaciones históricas. Los estudiantes deben ser capaces de comprender y explicar acontecimientos del pasado, relacionándolos con su presente y entorno. Esto implica observar hechos históricos, identificar cambios y continuidades y reflexionar sobre las causas y consecuencias de los eventos. Asimismo, se promueve el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión temporal, permitiendo a los niños organizar la información en secuencias, reconocer tradiciones y valorar la historia de su comunidad y cultura. De esta manera, los estudiantes construyen interpretaciones sencillas pero significativas que les ayudan a entender cómo los hechos del pasado influyen en su vida cotidiana (Minedu, 2016).

Gestiona responsablemente los recursos económicos. Esta competencia busca que los estudiantes aprendan a reconocer y utilizar de manera responsable los recursos económicos y materiales disponibles en su entorno. Implica identificar necesidades, valorar lo que tienen, tomar decisiones simples sobre cómo usar o compartir recursos y entender que estos son limitados. A través de actividades concretas, los niños desarrollan hábitos de planificación, ahorro y responsabilidad, comprendiendo la importancia de cuidar y administrar adecuadamente los recursos para lograr objetivos individuales y colectivos.

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. Esta competencia busca que los estudiantes aprendan a cuidar y organizar los espacios en los que viven y estudian, reconociendo la importancia de mantener un ambiente limpio, ordenado y seguro. Implica valorar los recursos del entorno, respetar normas de convivencia y colaborar en actividades que protejan y mejoren el espacio físico y natural. A través de estas prácticas, los niños desarrollan hábitos de responsabilidad, conciencia ambiental y cooperación, comprendiendo

que sus acciones influyen directamente en la calidad de su entorno y en la vida de quienes los rodean (Minedu, 2016).

La implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos constituye una estrategia eficaz para fortalecer estas competencias en contextos significativos. Un ejemplo concreto es el proyecto escolar de construcción de un corral cuyero, donde los estudiantes trabajan de manera colaborativa para planificar, organizar y ejecutar las tareas vinculadas al diseño, construcción y cuidado de los animales. Durante este proceso, los niños y niñas ponen en práctica habilidades de comunicación, cooperación y toma de decisiones colectivas, asumiendo responsabilidades compartidas y respetando normas previamente establecidas.

Además, se incentiva el cuidado de los recursos que los rodean. El proyecto fomenta la reflexión sobre el impacto de sus acciones en el bienestar común, no solo de los animales, sino también de la comunidad educativa, al promover valores como la solidaridad, la empatía y el respeto por el entorno natural y social. Esta experiencia permite integrar la teoría con la práctica y desarrollar competencias ciudadanas en un contexto real y cercano a los estudiantes.

En conclusión, el Aprendizaje Basado en Proyectos en el área de Personal Social potencia el desarrollo integral de los estudiantes, ya que promueve el protagonismo, la autonomía y la responsabilidad social. Asimismo, fortalece su capacidad de convivir, colaborar y participar activamente en la construcción del bien común, conectando los aprendizajes escolares con la vida cotidiana y el compromiso ciudadano.

2.2.3 Marco conceptual

Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia activa centrada en el estudiante que propone la resolución de problemas reales y significativos mediante el desarrollo de un proyecto, como la implementación de un corral cuyero en la institución educativa. Esta

estrategia permite integrar diversas áreas del conocimiento con la finalidad de generar aprendizajes funcionales, contextualizados y duraderos (Thomas, 2000).

Asimismo, el Currículo Nacional reconoce al aprendizaje basado en proyectos como una herramienta que favorece el desarrollo de competencias, al permitir que los estudiantes participen de manera activa en la construcción de soluciones y en la toma de decisiones dentro de su entorno (Minedu, 2016).

Logro de competencias

El logro de competencias es el proceso mediante el cual se evalúa, de manera gradual y progresiva, el desempeño de los estudiantes a través de habilidades, capacidades, actitudes y valores que les permiten resolver problemas en diferentes contextos académicos y sociales.

En el caso de los estudiantes de primer grado, la formación y evaluación de los aprendizajes requieren una atención especial; por ello, para evidenciar el logro de competencias, el aprendizaje debe involucrar tanto aspectos emocionales como cognitivos (Minedu, 2016).

Conceptualización de competencias en educación básica

El enfoque por competencias constituye una base fundamental para la formación integral de los estudiantes, promoviendo su desarrollo activo y responsable en la sociedad. Desde el primer grado, se busca fortalecer competencias comunicativas, cognitivas, sociales y éticas, de manera que los estudiantes puedan desenvolverse exitosamente en su vida académica y, posteriormente, en el ámbito laboral (Minedu, 2016).

Área de Comunicación

La competencia comunicativa permite a los estudiantes comprender, producir y reflexionar sobre diversos tipos de textos orales y escritos, desarrollando el pensamiento crítico, la argumentación, la escucha activa y el respeto por las opiniones de los demás. Se

concibe como un proceso social, dinámico y transversal que facilita la interacción con su entorno y la participación en la sociedad (Minedu, 2016).

Competencias del Área de Comunicación

El área de Comunicación, según el Ministerio de Educación del Perú, tiene como propósito desarrollar en los estudiantes la capacidad de comunicarse de manera efectiva en su lengua materna, a través de la comprensión y producción de textos orales y escritos. Esta área se organiza en tres competencias fundamentales: se comunica oralmente, lee diversos tipos de textos y escribe diversos tipos de textos, las cuales contribuyen al desarrollo integral del estudiante y al logro de aprendizajes significativos.

Área de Matemática

La competencia matemática implica la capacidad del estudiante para resolver problemas de cantidad, no solo mediante el cálculo, sino también comprendiendo conceptos, utilizando procedimientos adecuados y analizando datos en contextos reales y cotidianos (Minedu, 2016).

Competencias del Área de Matemática

Esta área se organiza en cuatro competencias: resuelve problemas de cantidad; resuelve problemas de forma, movimiento y localización; resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre; y resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio. (Minedu, 2016).

Área de Personal Social

El área de personal social busca que los estudiantes se reconozcan dentro de su sociedad, fortalezcan su identidad y valoren su cultura, desarrollándose como ciudadanos activos, responsables y conscientes de sus derechos y deberes. Este enfoque integra el contexto del estudiante con su desarrollo personal, permitiéndole comprender su realidad y actuar sobre ella con ética y responsabilidad (Cabanellas, 2007; Minedu, 2016).

Competencias del Área de Personal Social

Esta área se organiza en cinco competencias: Convive y participa democráticamente en búsqueda al bien común construye su identidad, construye interpretaciones históricas, gestiona responsablemente el espacio y el ambiente, gestiona responsablemente los recursos económicos

Área de Ciencia y Tecnología

El área de ciencia y tecnología promueve en los estudiantes el desarrollo del pensamiento científico y tecnológico, incentivando el interés por la investigación mediante el uso del método científico. Además, busca que los conocimientos adquiridos se apliquen en situaciones concretas, formando estudiantes activos, responsables y comprometidos con el cuidado de su entorno social (Tobón, 2013).

Competencias del área de Ciencia y Tecnología

Esta área se organiza en tres competencias: indaga mediante métodos científicos, explica el mundo físico y diseña y construye soluciones tecnológicas, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas en contextos reales.

CAPÍTULO III:

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1 Hipótesis general

El Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

3.1.2 Hipótesis específicas

a) El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

b) El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

c) El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Ciencia y Tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

d) El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

3.2 Identificación de variables de estudio.

Variable independiente:

Aprendizaje Basado en Proyectos.

Variable dependiente:

Logro de Competencias.

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1 Operacionalización de variables

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems de observación	Proceso de Aplicación	Desempeños.
Aprendizaje basado en proyectos.	Indagación de la problemática	Observa, explora e identifica una problemática del entorno	• Identifica un problema real de su entorno. • Formula preguntas y posibles causas.	Sesión 1: Escogemos un proyecto de nuestro interés. Sesión 2: Dialogamos sobre necesidades de los cuyes. Sesión 3: Leemos un cuento sobre la crianza de cuyes. Sesión 4: Visitamos una granja y entrevistamos al yachaq.	Comunicación: Expresa ideas sobre animales de su entorno. Ciencia y Tecnología: Observa seres vivos. Comunicación: Comprende textos orales. Personal Social: Reconoce su entorno familiar y comunal
	Planificación de acciones	Organiza materiales y acciones para ejecutar el proyecto	• Elabora un plan de trabajo con el docente. • Propone y reúne materiales.	Sesión 5: Lista de materiales. Sesión 6: Organización de responsabilidades. Sesión 7: Diseño del corral. Sesión 8: Elaboración de cronograma. Sesión 9: Identificación de dificultades.	Matemática: Cuenta elementos del entorno. Personal Social: Participa en acuerdos de convivencia. Comunicación: Expresa opiniones. Matemática: Ordena secuencias temporales. Comunicación: Lee y organiza información. Comunicación: Expresa soluciones. Personal Social: Resuelve conflictos.
	Ejecución o desarrollo	Ejecuta las acciones planificadas de manera colaborativa	• Participa en la construcción del proyecto. • Trabaja de manera colaborativa.	Sesión 10: Normas de convivencia. Sesión 11: Alimentación de cuyes. Sesión 12: Conteo de cuyes. Sesión 13: Carta a padres. Sesión 14: Construcción del	Personal Social: Cumple acuerdos. Ciencia y Tecnología: Identifica alimentación. Matemática: Clasifica alimentos. Matemática: Realiza conteo y comparación.

corral.

Sesión 15: Organización de turnos.

Comunicación: Escribe textos funcionales.

Personal Social: Participa en actividades familiares.

Comunicación de resultados	Comparte logros con la comunidad educativa	• Presenta el proyecto. • Expone aprendizajes logrados.	Sesión 16: Socialización de aprendizajes. Sesión 17: Participación en desfile cultural. Sesión 18: Festival gastronómico.	Comunicación: Expone ideas oralmente. Personal Social: Respeta opiniones y valora identidad cultural. Personal Social: Reconoce prácticas culturales. Ciencia y Tecnología: Relaciona alimentación y nutrición.
Evaluación del proceso y producto	Evalúa aprendizajes y participación	• Explica lo aprendido. • Participa en autoevaluación y coevaluación.	Sesión 19: Evaluación lúdica. Sesión 20: Presentación final del proyecto.	Personal Social: Reflexiona sobre su aprendizaje. Comunicación: Expresa emociones.

Variable dependiente	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicadores	Nivel de logro	Indicé
Logro de Competencias	Comunicación Integral	• Se comunica oralmente en su lengua materna. • Lee diversos tipos de textos en su lengua materna • Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto oral y escrito; Infiere e interpreta información; Organiza ideas de forma coherente; Reflexiona sobre el contenido	Logro destacado	AD
				Logro esperado	A
				En proceso	14–17
				En inicio	B
	Matemática	• Resuelve problemas de cantidad. • Resuelve problemas de regularidad, cambio y equivalencia • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización • Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	Comunica comprensión de números y operaciones; usa estrategias de cálculo; argumenta relaciones matemáticas		11–13
	Ciencia y Tecnología	• Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos • Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. • Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno	Indaga mediante métodos científicos; explica el mundo físico; diseña y construye soluciones tecnológicas		C
	Personal Social.	• Convive y participa democráticamente en búsqueda al bien común • Construye su identidad • Construye interpretaciones históricas • Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente • Gestiona responsablemente los recursos económicos	Interactúa con otras personas; construye normas y acuerdos; participa en el bien común; reflexiona éticamente		0–10

Nota: Elaboración Propia.

3.4. Matriz de Instrumentos de Investigación

Tabla 2 Matriz de Instrumentos de Investigación

Variable	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítems	Ítems
Variable Independiente: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Indagación de la problemática	Identifican un problema real de su entorno. Formulan preguntas y posibles causas.	2	1.El estudiante identifica un problema real en su comunidad. 2. El estudiante formula preguntas y posibles causas sobre el problema.
	Planificación de acciones	Elaboran un plan de trabajo y organizan materiales.	2	3.El estudiante propone acciones para resolver el problema. 4.El estudiante organiza materiales necesarios para el desarrollo del proyecto
	Ejecución o desarrollo	Participan de manera colaborativa en la construcción del producto.	2	5.El estudiante participa activamente en la construcción del corral 6.El estudiante coopera con sus compañeros durante la ejecución.
	Comunicación de resultados	Presentan el proyecto a la comunidad escolar.	2	7.El estudiante expone oralmente los avances del proyecto. 8.El estudiante presenta el producto final a la comunidad.
	Evaluación del proceso y del producto	Presentan el proyecto a la comunidad escolar.	2	9.El estudiante explica lo que aprendió durante el proyecto. 10.El estudiante participa en la coevaluación y autoevaluación.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítems	Ítems	Alternativa	Indicé
Logro de competencias	Comunicación	• Se comunica oralmente en su lengua materna.	2	1. El estudiante expresa sus ideas con claridad y coherencia.	Apreciable desempeño	AD
		• Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	2	2. El estudiante utiliza recursos no verbales y paraverbales en su comunicación oral.	Logro destacado.	A
		• Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	2	3. El estudiante obtiene información explícita del texto leído.	Logro esperado.	B
				4. El estudiante infiere e interpreta información de un texto.	En proceso.	C
				5. El estudiante organiza sus ideas de manera coherente en un texto escrito.		
				6. El estudiante adecua su texto a la situación comunicativa.		
	Matemática	• Resuelve problemas de cantidad.	2	7. El estudiante plantea estrategias para resolver problemas de cantidad.		
		• Resuelve problemas de regularidad, cambio y equivalencia	2	8. El estudiante justifica resultados en problemas de forma, movimiento y localización a través de registro y estimación de datos		
		• Resuelve problemas de forma, movimiento y localización				
		• Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.				
	Ciencia y Tecnología	• Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	2	9. El estudiante formula preguntas a partir de situaciones de su entorno.		
		• Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.		10. El estudiante registra y comunica los resultados de su indagación basándose en sus propios conocimientos y diseña soluciones para problemas que identifica en él.		

	• Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno		
Personal Social	• Convive y participa democráticamente en búsqueda al bien común • Construye su identidad • Construye interpretaciones históricas • Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente • Gestiona responsablemente los recursos económicos	2	9. El estudiante respeta las normas de convivencia en el aula, participa activamente en decisiones colectivas. 10. El estudiante reconoce su identidad a partir de su historia valorando su medio ambiente y cuidando sus recursos económicos.

Nota. AD = Logro destacado; A = Logro esperado; B = En proceso; C = En inicio. Elaboración propia

CAPITULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo de Investigación

La presente investigación es de tipo aplicada, cuyo propósito es resolver un problema concreto dentro del contexto educativo mediante la implementación de una propuesta. Según Sánchez y Reyes (2015), este tipo de investigación se orienta a la aplicación práctica de conocimientos teóricos con el fin de mejorar una realidad determinada.

4.2. Enfoque de Investigación

La investigación presenta un enfoque cuantitativo, ya que emplea procedimientos estadísticos y resultados precisos para la medición numérica y el análisis de datos. Además, la información recopilada se muestra en tablas y figuras que sirven como base para establecer conclusiones (Canahuire, et al., 2015)

4.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación es preexperimental, con un diseño de pre y post test a un solo grupo. Este diseño permite observar los efectos de una intervención antes y después de su aplicación. Según Sánchez y Reyes (2017), este tipo de diseño se utiliza *“cuando se desea evaluar el impacto de una estrategia o tratamiento en un grupo único de estudio, aplicando un pretest antes de la intervención y un posttest después de ella”* (p. 98).

4.4. Nivel de la Investigación

La investigación es de nivel explicativo, ya que como señalan Hernández et al. (2014), *“están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales; su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables”* (p. 95).

En este sentido, la investigación buscará determinar el efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos.

4.5. Población y unidad de análisis

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población se define como *“el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”* (p. 174).

En el presente estudio, la población estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 “Pinchimuro”, ubicada en el distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi, región Cusco, durante el año 2024.

La población total ascendió a 78 estudiantes, distribuidos en los seis grados de educación primaria, quienes constituyen el universo educativo en el cual se desarrolló la propuesta basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos.

La elección de esta población se justifica porque representa un contexto rural, en el cual se busca analizar la influencia del Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en las áreas de Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología y Personal Social. De esta manera, se pretende aportar evidencias sobre la efectividad de esta estrategia metodológica en entornos educativos reales, caracterizados por condiciones sociales, culturales y económicas propias del medio rural andino.

Tabla 2 Población de estudio, estudiantes del primer grado de la Inst: N.º 50551 Pinchimuro del distrito de Ocongate - Cusco, 2024.

Estudiantes de la I.E. N.º 50551 “PINCHIMURO” – 2024

Grado	1er grado	2do grado	3er grado	4to grado	5to grado	6to grado
N ° de estudiantes	12	14	14	13	14	11
Total	78					

Nota: nómina de matrícula, 2024

4.5.1 Tamaño de muestra.

Para el presente estudio, la muestra estuvo conformada por los 12 estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 50551 “Pinchimuro”, ubicada en el distrito de Ocongate – Cusco, durante el año 2024. La selección se realizó mediante un muestreo no probabilístico de tipo intencionado, en virtud de que la investigación se desarrolló bajo un diseño preexperimental con un solo grupo. En este contexto, se trabajó con un grupo intacto ya existente en el aula, seleccionado por sus características y relevancia para los objetivos de la investigación.

Este procedimiento es pertinente y metodológicamente válido en estudios educativos de esta naturaleza, ya que, como señalan Sampieri, Collado & Lucio, (2018) el muestreo intencionado resulta adecuado cuando se emplean grupos intactos, especialmente en investigaciones preexperimentales, en las que no es necesaria la selección aleatoria de participantes.

Tabla 3 Tamaño de muestra

Grupo experimental	Estudiantes
Primer grado	12

Nota: Nómina de matrícula, 2024.Elaboracion Propia.

4.5 Técnicas e Instrumentos y Recolección de Datos.

Tabla 4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Variable independiente	Definición	Proceso de aplicación del instrumento.
Aprendizaje basado en proyectos	El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología activa que promueve el aprendizaje significativo a través del desarrollo de proyectos contextualizados, en los cuales los estudiantes resuelven problemas reales mediante la integración de saberes. (Dewey, La experiencia y la educación, 1993)	Listas de Cotejo: a través de este instrumento se evaluó de manera progresiva el logro de las competencias de acuerdo a cada dimensión, los indicadores establecidos responden al currículo nacional de primaria, los aprendizajes se orientan al desarrollo de competencias a través del proyecto “Implementamos un corral cuyero en la I.E.”. La ejecución de este proyecto contribuye al desarrollo de competencias fundamentales. En el área de Comunicación, los estudiantes fortalecen su capacidad para expresar ideas, dialogar y comprender textos relacionados con el cuidado de los animales. En Matemática, aplican el conteo, la medición y la resolución de problemas al calcular dimensiones del corral o estimar la cantidad de alimento para los cuyes. En Ciencia y Tecnología, exploran el ciclo de vida del cuy, sus cuidados y la relación con el ambiente, favoreciendo la indagación y el pensamiento crítico haciendo uso del método científico. Finalmente, en Personal Social, desarrollan valores como la responsabilidad, el trabajo colaborativo y el respeto por los seres vivos, aspectos fundamentales para la convivencia armónica en la comunidad educativa. Fichas de Observación: este instrumento fue utilizado con la finalidad de registrar comportamientos y actitudes de los estudiantes durante la implementación del proyecto. Ya que el método de aprendizaje basado en proyectos puede ser evaluado durante todo el proceso. Sesiones de aprendizaje: las sesiones de aprendizaje fueron desarrolladas por la docente en donde cada una busca responder las necesidades educativas que surjan durante la implementación del corral cuyero. Cada sesión fue diseñada de manera integrada y de forma secuencial articulando las áreas curriculares. Se implementaron 20 actividades de aprendizaje Rubricas de evaluación: Es un instrumento de evaluación que permite valorar el nivel de logro de los aprendizajes de los estudiantes a través de criterios previamente definidos.

Variable dependiente	Definición	Dimensiones	Indicadores	Escala de medida
Logro de competencias	Las competencias se definen como la facultad que tiene una persona de combinar capacidades para lograr un propósito (MINEDU, 2016, p.21).	Comunicación integral	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. Obtiene información de texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto. Adecua el texto a la situación comunicativa Organiza las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza condiciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa, la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	AD A B C
		Matemática	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias de procedimiento de estimación y calculo. Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	
		Personal Social	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Maneja conflictos de manera constructiva. Delibera sobre asuntos públicos. Participa en acciones que promueven el bienestar común. Interpreta críticamente fuentes diversas Comprende el tiempo histórico Elabora explicaciones sobre procesos históricos. Comprende las relaciones entre elementos naturales y sociales Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico.	

	Genera acciones para conservar el ambiente local y global.
Ciencia y tecnología	Problematisa situaciones para hacer indagación. Diseña estrategias para hacer indagación. Genera y registra datos e información. Analiza datos en información. Evalúa y comunica el proceso y resultados de su indagación. Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía biodiversidad, tierra y universo. Evalúa las implicancias de saber del que hacer científico y tecnológico.

4.6.1 Validez del Instrumento.

Antes de aplicar un instrumento de recolección de datos, es fundamental someterlo a una revisión por parte de especialistas, con el propósito de verificar que cada ítem sea adecuado y pertinente para los objetos de estudio. Esta revisión permite garantizar que el instrumento mida correctamente la variable planteada. De acuerdo con Sampieri, et al, (2022), la validez se refiere al grado en que un instrumento logra representar con precisión el concepto que pretende medir, lo cual asegura la calidad y relevancia de los datos obtenidos.

Tabla 5 Validación de Instrumento

Experto	%	Valoración Cualitativa.
Dr. Gregorio Cornejo Vargas.	86	Excelente
Dr. Lidia Vargas Pancorbo	80	Muy bueno
Dr. Mercedes Vargas Fernández	86	Excelente
Promedio	84	Excelente

4.6.2 Confiabilidad del Instrumento.

El procedimiento de confiabilidad de una medición evidencia cuánto está libre de sesgos está libre de defectos y, en consecuencia, apoya una estimación coherente a lo largo del tiempo y de los diferentes componentes del instrumento, es decir, la confiabilidad de una medida representa una demostración de la estabilidad y consistencia con la que el instrumento analiza el concepto y ayuda a apreciar la "bondad" de una medición (Bougie & Sekaran, 2010). La confiabilidad se refiere a la uniformidad de las evaluaciones hechas por individuos mismos, cuando se examinan en diversas situaciones con herramientas parecidas (Bernal, 2016, p. 246).

La consistencia determina la uniformidad de los elementos que evalúan un concepto, por lo tanto, un coeficiente estadístico frecuentemente utilizado es el alfa de Cronbach, que es un coeficiente de confianza que indica la correlación positiva entre los componentes de un conjunto. Además, se deduce el alfa de Cronbach a partir de las correlaciones presentes entre los ítems que miden el elemento, esto ocurre porque, conforme el valor de alfa de Cronbach se aproxima más a la unidad, la confiabilidad de la consistencia interna se incrementará (Bougie & Sekaran, 2010)

Es crucial resaltar que otro indicador de la confiabilidad de la consistencia utilizado en situaciones específicas es el coeficiente de confiabilidad por mitades, puesto que evidencia las relaciones entre dos mitades de un conjunto de ítems, asimismo, los coeficientes obtenidos fluctúan en función de la división de la escala. En ocasiones, se consigue la fiabilidad por mitades para confirmar la coherencia al examinar más de una escala, dimensión o factor, sin embargo, en la mayoría de las situaciones, el alfa de Cronbach resulta una prueba destacada en la búsqueda de fiabilidad a través de la consistencia interna (Bougie & Sekaran, 2010 p.324)

Es importante recordar que todos los elementos de un instrumento redactados de manera negativa deben invertirse antes de someterlos a las pruebas de fiabilidad, a no ser que todos los elementos que miden una variable estén en sentido contrario, las fiabilidades logradas serán incorrectas. (Bougie & Sekaran, 2010 p.325) En ese entender, denominando “ i ” a un componente cualquiera de la escala ($i=1, 2, \dots, k$), la ecuación del coeficiente de alfa de Cronbach vendría a ser del siguiente modo:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Donde:

K = Número de ítems en la escala.

$\sigma_{Y_i}^2$ = Varianza del ítem *i*.

σ_X^2 = Varianza de las puntuaciones observadas de los miembros del estudio.

Bougie y Sekaran, (2010) consideran que, en general, las fiabilidades inferiores a 0,60 se consideran deficientes, las situadas en el intervalo de 0,70, aceptables, y las superiores a 0,80 buenas. En esa perspectiva, se puede considerar confiable la consistencia interna de las medidas empleadas en este estudio como aceptable para la medida de enriquecimiento laboral y positiva para las demás medidas (Bougie & Sekaran, 2010) p.325 Por ello, un criterio general que se aplica a la mayoría de situaciones es:

Tabla 6 Interpretación típica de los rangos de Alfa de Cronbach

Rangos	Interpretación
0.81 – 1.00	Buena
0.61 – 0.80	Aceptable
< 0.60	Deficiente

Nota: (Bougie & Sekaran, 2010 p.325)

Para ello, primero se seleccionaron 6 estudiantes aleatoriamente, del primer grado de primaria, todos ellos fueron evaluados a partir de una prueba piloto, previo al Pre test, en las asignaturas de comunicación, matemáticas, ciencias naturales y personal social, asimismo, mediante el manejo del Aprendizaje basado en proyectos, se realizó otra evaluación piloto en el Post test, en las mismas asignaturas, después de ello, se procedió con el vaciado de los

resultados, en el software SPSS V-25 (IBM Corp, 2017) el cual, concorde a los valores obtenidos en las tablas, permitieron aportar los datos necesarios para realizar una correcta interpretación, respecto al valor de consistencia interna de los instrumentos, la cual se dio de la siguiente manera:

4.6.3. Fiabilidad del instrumento para valorar la influencia del Aprendizaje

Basado en Proyectos en el área de Comunicación integral.

Tabla 7 Valoración de fiabilidad en el área de Comunicación integral – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test				Instrumento Post Test			
CASOS	N		%	CASOS	N		%
	Valido	6	100.00		Valido	6	100.00
	Excluido	0	.0		Excluido	0	0
	Total	6	100.00		Total	6	100.00

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Tabla 8 Estadísticas de fiabilidad en el área de Comunicación integral – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test		Instrumento Post Test	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos	Alfa de Cronbach	N.º de elementos
.824	13	.878	13

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Valor Calculado Pre test: $\alpha = 0.824$

Valor Calculado Post test: $\alpha = 0.878$

Interpretación:

El valor del índice de concordancia de alfa calculado se encuentra en el intervalo de confianza $\alpha = "0.824"$, en el pre test, mientras que en el post test, el intervalo de confianza es, $\alpha = "0.878"$, es por esa razón que, ambos instrumentos aplicados presentaron Buena confiabilidad, en ese entender, el instrumento de investigación que se aplicó tanto

previamente, así como posteriormente en el área de comunicación integral, recogió en su conjunto datos confiables.

Tabla 9 Valoración de fiabilidad en el área de Matemática – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test				Instrumento Post Test			
CASOS		N	%	CASOS		N	%
	Valido	6	100.00		Valido	6	100.00
	Excluido	0	.0		Excluido	0	.0
	Total	6	100.00		Total	6	100.00

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Tabla 10 Estadísticas de fiabilidad en el área de Matemática – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test		Instrumento Post Test	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos	Alfa de Cronbach	N.º de elementos
.745	4	.869	4

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Valor Calculado Pre test: $\alpha = 0.745$

Valor Calculado Post test: $\alpha = 0.869$

Interpretación:

El valor del índice de concordancia de alfa calculado se encuentra en el intervalo de confianza $\alpha = "0.745"$, en el pre test, mientras que en el post test, el intervalo de confianza es, $\alpha = "0.869"$, es por esa razón que, ambos instrumentos aplicados presentaron **Aceptable y buena confiabilidad**, en ese entender, el instrumento de investigación que se aplicó tanto previamente, así como posteriormente en el área de matemática, recogió en su conjunto datos confiables

Tabla 11 Valoración de fiabilidad en el área de Ciencia y Tecnología – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test	Instrumento Post Test
----------------------	-----------------------

CASOS				CASOS			
	%				%		
	Valido	6	100.00		Valido	6	100.00
	Excluido	0	.0		Excluido	0	.0
Total				Total			
6				6			
100.00				100.00			

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

12 Estadísticas de fiabilidad en el área de Ciencia y Tecnología – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test		Instrumento Post Test	
Alfa de Cronbach	N° de elementos	Alfa de Cronbach	N° de elementos
.677	5	.764	5

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Valor Calculado Pre test: $\alpha = 0.677$

Valor Calculado Post test: $\alpha = 0.764$

Interpretación:

El valor del índice de concordancia de alfa calculado se encuentra en el intervalo de confianza $\alpha = "0.677"$, en el pre test, mientras que en el post test, el intervalo de confianza es, $\alpha = "0.764"$, es por esa razón que, ambos instrumentos aplicados presentaron Aceptable confiabilidad, en ese entender, el instrumento de investigación que se aplicó tanto previamente, así como posteriormente en el área de ciencia y tecnología, recogió en su conjunto datos confiables.

Tabla 13: Valoración de fiabilidad en el área de Personal social – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test				Instrumento Post Test			
		N	%			N	%
CASOS	Valido	6	100.00	CASOS	Valido	6	100.00
	Excluido	0	.0		Excluido	0	.0
	Total	6	100.00		Total	6	100.00

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Tabla 14 Estadísticas de fiabilidad en el área de Personal social – Pre test – Post test

Instrumento Pre Test		Instrumento Post Test	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
.754	5	.799	5

Fuente: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Valor Calculado Pre test: $\alpha = 0.754$

Valor Calculado Post test: $\alpha = 0.799$

Interpretación:

El valor del índice de concordancia de alfa calculado se encuentra en el intervalo de confianza $\alpha = "0.754"$, en el pre test, mientras que en el post test, el intervalo de confianza es, $\alpha = "0.799"$, es por esa razón que, ambos instrumentos aplicados presentaron Aceptable confiabilidad, en ese entender, el instrumento de investigación que se aplicó tanto previamente, así como posteriormente en el área de personal social, recogió en su conjunto datos confiables.

4.7 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de la hipótesis planteada.

En la presente investigación se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk debido a que es más apropiado para tamaños de muestras pequeños mientras que la prueba de Kolmogórov-Smirnov se utiliza cuando $n > 50$ (Mishra et al., 2019, p. 70) Las pruebas estadísticas suelen clasificarse en pruebas paramétricas y no paramétricas. Las pruebas paramétricas se aplican cuando los datos se distribuyen normalmente y no están sesgados, la distribución normal se caracteriza por una curva suave y simétrica en forma de campana (Najmi, et al, 2021) por lo que se sostiene que esta prueba es no paramétrica.

CAPÍTULO V

PROCESAMIENTO DE RESULTADOS.

5.1 Resultados descriptivos.

Para los resultado se aplicó una evaluación de desempeño de pre test y post test el cual se encontraba conformado por 29 preguntas, en el área de comunicación integral se desarrolló las competencias Lee, Escribe el cual estaba constituido por 9 preguntas, para la competencia se comunica Oralmente en su lengua materna se realizó una entrevista de 4 preguntas; para el Área de Matemáticas se formuló 5 preguntas de resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio y a su vez de forma, movimiento, localización; en el área de Personal Social 5 preguntas orientadas al desarrollo de la competencias; en el área de Ciencia y Tecnología 5 preguntas para desarrollar las competencias sobre indagación, explicar el mundo a través de sus conocimientos y diseño de soluciones para problemas que identifique.

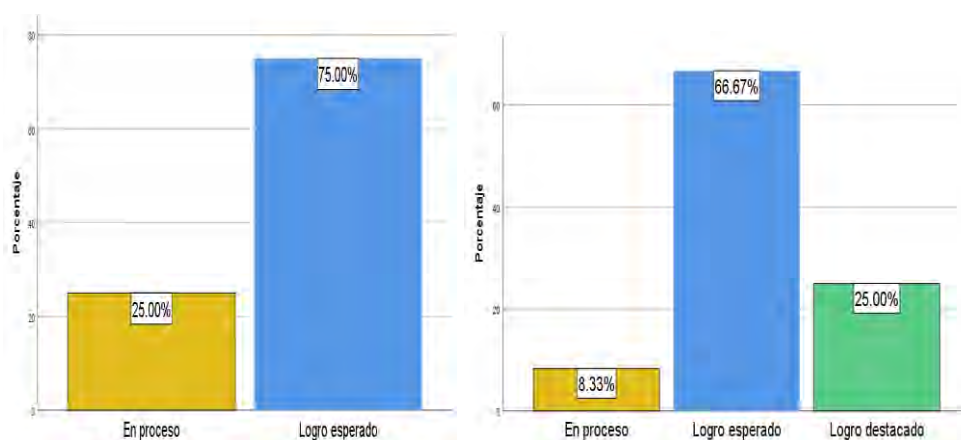
5.1.1 Nivel de logro de competencias en estudiantes del primer grado

Tabla 15 Valoración de calificaciones Pre-Post test – en el logro de competencias en estudiantes del primer grado

Promedio – Pre test			Promedio – Post test		
Valido	F	%	Valido	F	%
En inicio	0	0.0	En inicio	0	0.0
En proceso	3	25.0	En proceso	1	8.3
Logro esperado	9	75.0	Logro esperado	8	66.7
Logro destacado	0	0.0	Logro destacado	3	25.0
Total	12	100,00	Total	12	100,00

Nota: Resultados obtenidos mediante la hoja de cálculo Excel – 2021 (Microsoft Corporation, 2021).

Ilustración 1 Valoración de calificaciones Pre-Post test – en el logro de competencias en estudiantes del primer grado.



Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Interpretación:

De la tabla y figura, en el logro de competencias en estudiantes del primer grado (Minedu, 2016)– tanto en el Pre como en el Post test, los promedios que más destacan son; Logro esperado con un 75.00%, en el Pre Test, y en el Post test, el nivel es igualmente; Logro esperado con un 66,67%, lo cual, si bien se obtuvieron aceptables promedios previamente, luego, se puede observar un leve incremento en los promedios en el logro de competencias de los estudiantes, a partir del manejo de aprendizaje basado en problemas con la implementación de un corral cuyero en la I.E.

A partir del análisis de la tabla y figura relacionadas con el logro de competencias en los estudiantes del primer grado (Minedu, 2016), tanto en el pretest como en el posttest, se observa que en la evaluación inicial el promedio más relevante corresponde al nivel Logro esperado, con un 75.00 %. Esto indica que los estudiantes contaban con conocimientos básicos relacionados con los temas del proyecto, probablemente adquiridos por experiencias previas o aprendizajes informales en su entorno familiar y comunitario.

En el postest, el nivel Logro esperado alcanza un 66,67 %, evidenciando un incremento en la calidad de las respuestas, especialmente en aspectos vinculados a la comprensión y aplicación de saberes relacionados con el conocimiento, crianza, el cuidado y la alimentación de los cuyes. Este cambio se atribuye a la implementación del aprendizaje basado en proyectos, mediante la ejecución del proyecto “Instalamos un corral cuyero en nuestra institución educativa”, el cual permitió que los estudiantes pasaran de un conocimiento general y fragmentado a una comprensión más profunda, práctica y contextualizada.

En otras palabras, antes de la intervención los estudiantes sabían de manera empírica qué era un cuy y cómo se cuidaba debido a que es parte de su contexto social, pero tras el desarrollo del proyecto aprendieron a planificar la construcción de un corral, calcular medidas a través de la resolución de problemas de cantidad, organizar tareas en equipo respetándose a ellos mismos y valorando su comunidad, identificar necesidades básicas del animal, conocer el ciclo de vida y comprender la importancia de la crianza responsable. Este avance demuestra que el aprendizaje se consolidó gracias a la experiencia vivencial y al trabajo colaborativo, tal como plantea el enfoque por competencias del Currículo Nacional.

5.1.2 Nivel de logro de competencias del área de comunicación.

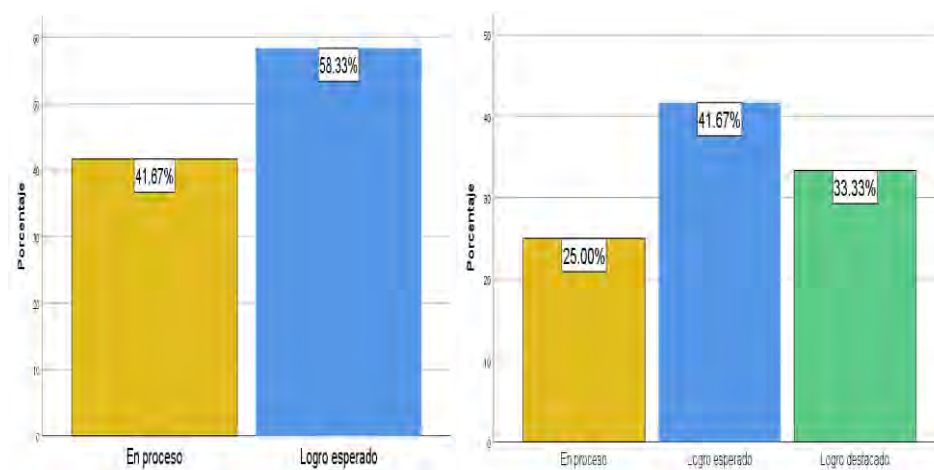
Tabla 16 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de comunicación.

Promedio – Pre test.				Promedio – Post test.		
Valido	F	%		Valid	F	%
			o			

En inicio	0	0.0	En inicio	0	0.0
En proceso	5	41.7	En proceso	3	25.0
Logro esperado	7	58.3	Logro esperado	5	41.7
Logro destacado	0	0.0	Logro destacado	4	33.3
Total	12	100,0	Total	12	100,0

Nota: Resultados obtenidos mediante la hoja de cálculo Excel – 2021 (Microsoft Corporation, 2021).

Ilustración 2: Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de comunicación.



Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Interpretación:

Del análisis de la tabla y figura sobre las calificaciones obtenidas en el área de Comunicación (Minedu, 2016) en estudiantes del primer grado, tanto en el pretest como en el postest, se evidencia una mejora en el desarrollo de las competencias comunicativas. En la

evaluación inicial, los niveles predominantes fueron Logro esperado con un 58,33 % y En proceso con un 41,67 %, lo que indica que los estudiantes lograban identificar palabras y frases simples, pero presentaban dificultades para comprender textos cortos y expresar ideas completas.

En la evaluación posterior, los resultados muestran un avance significativo: el nivel Logro esperado alcanza un 41,67 % y aparece Logro destacado con un 33,33 %, lo que refleja un mejor desempeño en la comprensión y producción de mensajes. Este progreso se explica por la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, específicamente mediante el desarrollo del proyecto “Implementamos un corral cuyero en nuestra institución educativa”, el cual generó situaciones auténticas de comunicación oral y escrita.

Antes del proyecto, los niños sabían nombrar objetos, responder preguntas simples y leer palabras familiares. Después de la intervención, lograron contar experiencias relacionadas con la construcción del corral, escribir frases con sentido, describir el proceso de cuidado de los cuyes y participar en diálogos colaborativos. Estas actividades se alinearon con las competencias del área de Comunicación: se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos en su lengua materna, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, promoviendo el uso funcional del lenguaje en contextos reales.

5.1.3 Nivel de logro de competencias del área de matemática.

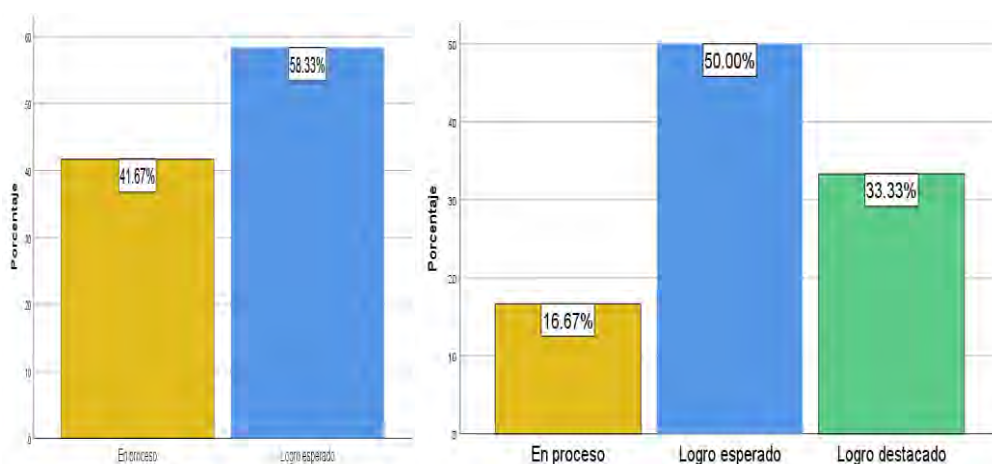
Tabla 17 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de matemática.

Promedio – Pre test.			Promedio – Post test.		
Valido	F	%	Valido	F	%
En inicio	0	0.0	En inicio	0	0.0

En proceso	5	41.7	En proceso	2	16.7
Logro esperado	7	58.3	Logro esperado	6	50.0
Logro destacado	0	0.0	Logro destacado	4	33.3
Total	12	100,00	Total	12	100,00

Nota: Resultados obtenidos mediante la hoja de cálculo Excel – 2021 (Microsoft Corporation, 2021).

Ilustración 3 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de matemática



Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Interpretación:

Del análisis de la tabla y figura sobre las calificaciones obtenidas en el área de **Matemática** en estudiantes del nivel primario (Minedu, 2016), tanto en el pretest como en el posttest, se observa una evolución positiva en el área de matemática. En la evaluación inicial,

los niveles predominantes fueron **Logro esperado** con un 58,33 % y **En proceso** con un 41,67 %, lo que evidencia que los estudiantes tenían nociones básicas de conteo y resolución de problemas simples, pero presentaban dificultades para aplicar estrategias en situaciones concretas.

En la evaluación final, las categorías predominantes cambian, destacando **Logro esperado** con un 50,00 % y la aparición de **Logro destacado** con un 33,33 %, lo cual refleja una mejora en el desempeño. Este avance se relaciona directamente con la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, mediante la ejecución del proyecto “**Implementamos un corral cuyero en nuestra institución educativa**”, que generó situaciones reales para aplicar la matemática en contextos significativos.

Antes de la intervención pedagógica mediante el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes evidenciaban un dominio limitado de las competencias matemáticas. Si bien podían contar objetos concretos, reconocer números naturales y resolver sumas simples, además de utilizar un lenguaje numérico básico en situaciones aisladas, tenían dificultades para aplicar estos conocimientos en la resolución de problemas contextualizados. Asimismo, no lograban distinguir entre diferentes tipos de situaciones problemáticas (de cambio, forma, regularidad o gestión de datos), mostraban escasas habilidades para realizar estimaciones, mediciones o registros de información en tablas o gráficos sencillos, y no vinculaban las cantidades con situaciones reales de su entorno inmediato.

Tras la implementación del proyecto “**Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela**”, se observaron avances significativos en todas las competencias matemáticas establecidas en el Currículo Nacional (Minedu, 2016), ya que los estudiantes movilizaron sus saberes en contextos auténticos y funcionales. Los logros alcanzados pueden analizarse desde cada competencia del área Resuelve problemas de cantidad: Los estudiantes fueron capaces de calcular el número de cuyes que el corral podía albergar, realizar estimaciones y

operaciones básicas (adición y sustracción) relacionadas con la cantidad de alimento necesario, así como establecer equivalencias entre unidades y decenas según el número de animales. Estas actividades les permitieron aplicar sus conocimientos numéricos en situaciones reales, reforzando el pensamiento lógico y el razonamiento cuantitativo.

Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio: A través del seguimiento del crecimiento de los cuyes, identificaron patrones en la cantidad de alimento consumido y en los cambios de peso y tamaño a lo largo del tiempo. También lograron reconocer regularidades en las secuencias numéricas vinculadas con las actividades de cuidado y alimentación, fortaleciendo su capacidad para predecir resultados y establecer relaciones entre datos. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre: Los estudiantes participaron activamente en la recolección, organización y representación de datos relacionados con el crecimiento y la alimentación de los cuyes. Elaboraron tablas sencillas, representaron cantidades en gráficos pictóricos y de barras, y utilizaron esta información para tomar decisiones fundamentadas sobre la crianza. Este proceso les permitió comprender la utilidad de los datos y desarrollar habilidades básicas de análisis e interpretación. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización: Midieron el espacio disponible para el corral utilizando unidades no convencionales (palitos, piedras o pasos), compararon longitudes y áreas, y decidieron la mejor disposición del espacio según la cantidad de animales. Además, desarrollaron nociones espaciales al organizar el ambiente del corral y ubicar objetos según posiciones y trayectorias simples.

Gracias a estas experiencias concretas y contextualizadas, los estudiantes resolvieron problemas reales vinculados con su entorno, utilizaron el lenguaje matemático con mayor precisión para explicar procesos y resultados, y aplicaron estrategias variadas (como comparación, seriación, medición, registro y representación gráfica) en sus actividades.

Asimismo, fueron capaces de predecir resultados, formular conclusiones y tomar decisiones informadas a partir del análisis de información cuantitativa.

En síntesis, la implementación del proyecto fortaleció de manera notable el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes, al permitir que sus saberes se movilicen en situaciones auténticas y significativas relacionadas con su contexto sociocultural. De este modo, se cumple con lo establecido en el Currículo Nacional de la Educación Básica, que señala la importancia de aprender matemática a partir de la resolución de problemas relevantes y contextualizados (Minedu, 2016).

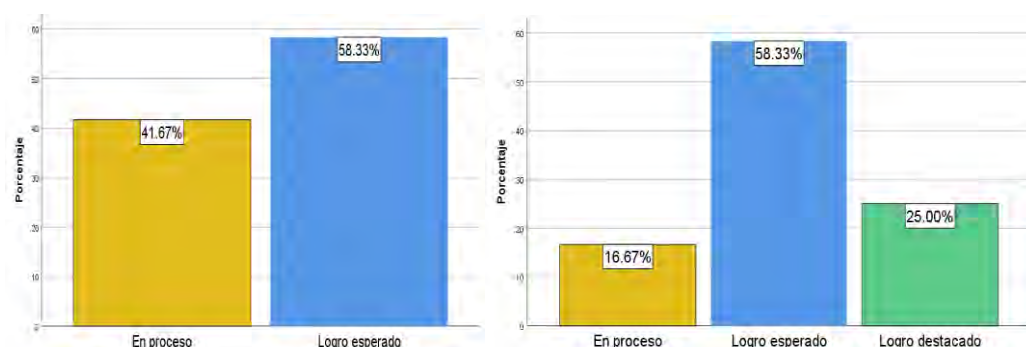
5.1.4 Nivel de logro de competencias del área de ciencia y tecnología.

Tabla 18 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de ciencia y tecnología

Promedio – Pre test.			Promedio – Post test.		
Valido	F	%	Valido	F	%
En inicio	0	0.0	En inicio	0	0.0
En proceso	5	41.7	En proceso	2	16.7
Logro esperado	7	58.3	Logro esperado	7	58.3
Logro destacado	0	0.0	Logro destacado	3	25.0
Total	12	100,00	Total	12	100,00

Nota: Resultados obtenidos mediante la hoja de cálculo Excel – 2021 (Microsoft Corporation, 2021).

Ilustración 4 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de ciencia y tecnología



Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Interpretación:

Del análisis de la tabla y figura sobre las calificaciones obtenidas en el área de Ciencia y Tecnología en estudiantes del nivel primario (Minedu, 2016) tanto en el pretest como en el posttest, se aprecia un comportamiento estable con una leve mejora en el área de ciencia y tecnología. En la evaluación inicial, las escalas predominantes fueron Logro esperado con un 58,33 % y En proceso con un 41,67 %, lo que indica que los estudiantes tenían nociones básicas de observación y formulación de preguntas, pero mostraban limitaciones para organizar información o realizar explicaciones sencillas basadas en evidencias.

En la evaluación posterior, se mantienen como predominantes Logro esperado con un 58,33 % y aparece Logro destacado con un 25,00 %, lo cual evidencia un ligero avance en el desarrollo de habilidades científicas. Este progreso se relaciona con la aplicación del aprendizaje basado en proyectos, mediante la ejecución del proyecto “Implementamos un corral cuyero en nuestra institución educativa”, que brindó oportunidades para aplicar la indagación en situaciones reales.

Antes de la intervención pedagógica mediante el proyecto, los estudiantes mostraban un conocimiento limitado respecto al cuidado de los seres vivos. Podían describir algunas

características básicas del cuy y reconocer su utilidad como recurso alimenticio y económico en su comunidad, pero no lograban explicar de manera argumentada cómo cuidarlo ni identificar las condiciones del ambiente que favorecen su crecimiento y reproducción.

Tampoco relacionaban sus observaciones con conceptos científicos ni empleaban un lenguaje propio del área, lo que evidenciaba un nivel inicial en el desarrollo de competencias científicas.

Después de la implementación del proyecto “Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela”, se observaron avances significativos en todas las competencias del área de Ciencia y Tecnología establecidas para el primer grado de primaria. Los estudiantes:

Indagaron mediante métodos científicos, al formular preguntas relacionadas con la alimentación, el hábitat y el ciclo de vida del cuy, recolectar información a partir de la observación directa, registrar datos en tablas sencillas, y proponer hipótesis elementales sobre el crecimiento o comportamiento de los animales.

Explicaron el mundo físico y biológico, al establecer relaciones entre el crecimiento del cuy y factores como la alimentación, el espacio o la higiene, argumentando con sus propias palabras cómo las condiciones ambientales influyen en el bienestar del animal. Además, comprendieron que los seres vivos necesitan cuidados específicos y que las acciones humanas pueden favorecer o perjudicar su desarrollo.

Diseñaron y construyeron soluciones tecnológicas, participando en la planificación y elaboración del corral cuyero con materiales del entorno. Aplicaron ideas creativas para mejorar el espacio de los animales, organizaron su alimentación y propusieron maneras de mantener limpio el ambiente, demostrando iniciativa y pensamiento práctico.

Evaluaron los resultados de sus experimentaciones y observaciones, comunicando conclusiones a partir de la comparación de datos, reflexionando sobre lo aprendido y proponiendo mejoras en el cuidado de los animales para favorecer su crecimiento saludable.

Estas actividades permitieron que los estudiantes pasaran de la simple observación a la interpretación básica de datos, la explicación de fenómenos y la aplicación de conocimientos en contextos significativos. Asimismo, fortalecieron habilidades científicas fundamentales como la observación sistemática, la comparación, la clasificación, el registro de información y la argumentación, promoviendo el pensamiento crítico y la curiosidad científica.

En conclusión, el desarrollo del proyecto contribuyó significativamente al logro de las competencias del área de Ciencia y Tecnología, ya que los estudiantes fueron capaces de movilizar sus saberes en situaciones reales y cercanas a su vida cotidiana, tal como lo establece el Currículo Nacional de la Educación Básica, que plantea que el aprendizaje de la ciencia debe partir de la exploración activa, la indagación y la búsqueda de soluciones a problemas del entorno (Minedu, 2016).

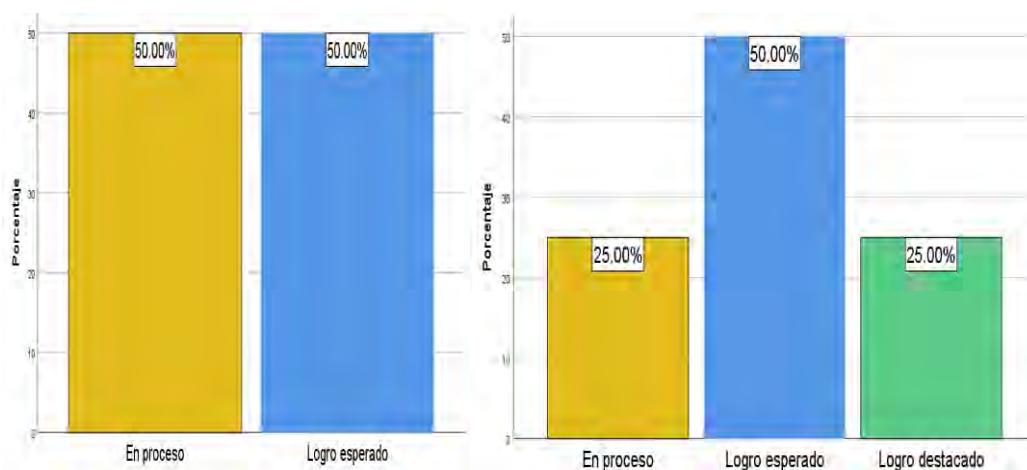
5.1.5. Nivel de logro de competencias del área de personal social.

Tabla 19 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de personal social

Promedio – Pre test.			Promedio – Post test.		
Valido	F	%	Valido	F	%
En inicio	0	0.0	En inicio	0	0.0
En proceso	6	50.0	En proceso	3	25.0
Logro esperado	6	50.0	Logro esperado	6	50.0
Logro destacado	0	0.0	Logro destacado	3	25.0
Total	12	100,00	Total	12	100,00

Nota: Resultados obtenidos mediante la hoja de cálculo Excel – 2021 (Microsoft Corporation, 2021).

Ilustración 5 Valoración de calificaciones Pre test – Post test – en el logro de competencias del área de personal social



Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Interpretación:

Del análisis de la tabla y figura sobre las calificaciones obtenidas en el área de Personal Social en estudiantes del nivel primario (Minedu, 2016), tanto en el pretest como en el posttest, se evidencia un avance leve en el desarrollo de las competencias. En la evaluación inicial, los niveles predominantes fueron Logro esperado con un 50,00 % y En proceso con un 50,00 %, lo que indica que los estudiantes mostraban actitudes básicas de convivencia, pero presentaban limitaciones para asumir responsabilidades compartidas o participar activamente en la toma de decisiones.

En la evaluación final, los resultados se distribuyen en Logro esperado con un 50,00 % y Logro destacado con un 25,00 %, lo que refleja una mejora en la práctica de valores relacionados con la convivencia democrática y el trabajo colaborativo. Este progreso se atribuye al desarrollo del aprendizaje basado en proyectos, mediante la ejecución del proyecto “Implementamos un corral cuyero en nuestra institución educativa”, que generó espacios para la participación activa y el ejercicio de responsabilidades compartidas.

Antes de la implementación del proyecto, los estudiantes mostraban un desarrollo limitado de las competencias vinculadas al área de Personal Social. Generalmente interactuaban de forma individual y asumían escasas responsabilidades en actividades colectivas. Les resultaba difícil coordinar tareas con sus compañeros, llegar a acuerdos, respetar normas comunes o reconocer el valor del trabajo colaborativo. Asimismo, presentaban dificultades para identificar elementos de su identidad personal y cultural, y no lograban relacionar de manera significativa su vida cotidiana con la historia, el espacio y la organización de su comunidad.

Después de la implementación del proyecto “Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela”, se evidenciaron avances notables en todas las competencias establecidas para el área de Personal Social según el Currículo Nacional. Los estudiantes desarrollaron aprendizajes significativos a través de experiencias auténticas y contextualizadas, reflejando progresos en las siguientes dimensiones: Construye su identidad: Reconocieron aspectos de su historia personal, sus costumbres familiares y tradiciones comunitarias, valorando la crianza de cuyes como una práctica cultural importante en su entorno. Además, fortalecieron su autoestima al reconocerse como miembros activos y valiosos dentro de su grupo escolar y su comunidad. Convive y participa democráticamente: Aprendieron a organizarse en equipos para planificar y construir el corral, distribuyendo funciones, tomando decisiones colectivas, resolviendo conflictos mediante el diálogo y respetando normas y acuerdos establecidos. Estas experiencias promovieron el desarrollo de valores como el respeto, la solidaridad, la responsabilidad y la cooperación, fundamentales para la convivencia democrática. Gestiona responsablemente los recursos económicos: Participaron en actividades relacionadas con el cálculo y la organización de recursos necesarios para la crianza de cuyes, comprendiendo la importancia del uso responsable y sostenible de los recursos del entorno como parte de la economía familiar y comunitaria.

Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente: Identificaron y valoraron las características del espacio escolar y comunal, tomando decisiones adecuadas sobre el lugar de instalación del corral. Además, reflexionaron sobre la importancia de cuidar el ambiente natural, mantener la limpieza del espacio y proteger a los animales como parte del equilibrio ecológico. Construye interpretaciones históricas: Relacionaron la crianza tradicional de cuyes con la historia y prácticas ancestrales de su comunidad, reconociendo la continuidad de saberes y costumbres a lo largo del tiempo y valorando su importancia en la identidad cultural local. Estas experiencias concretas y contextualizadas transformaron significativamente el comportamiento de los estudiantes, quienes pasaron de una interacción individual y limitada a una participación activa, colaborativa y reflexiva. Asimismo, fortalecieron su sentido de pertenencia, su identidad personal y colectiva, y su compromiso con el cuidado del entorno.

En síntesis, el proyecto contribuyó al desarrollo integral de las competencias del área de Personal Social, promoviendo aprendizajes relevantes que se conectan con la vida cotidiana de los estudiantes y su contexto sociocultural, en coherencia con lo planteado por el Currículo Nacional de la Educación Básica (Minedu, 2016).

5.2 Resultados inferenciales.

Las pruebas estadísticas suelen clasificarse en pruebas paramétricas y no paramétricas. Las pruebas paramétricas se aplican cuando los datos se distribuyen normalmente y no están sesgados, la distribución normal se caracteriza por una curva suave y simétrica en forma de campana (Najmi, et al, 2021)

Usualmente es preferible utilizar pruebas paramétricas, ya que son más sólidas, en algunas situaciones, los datos no siguen una distribución normal y están sesgados, por ello cuando se presenten estos casos, deben utilizarse pruebas no paramétricas, cabe mencionar que las pruebas paramétricas utilizan parámetros como la media, desviación estándar y el

error estándar de la media para el análisis, mientras que las pruebas no paramétricas, emplean rangos, mediana y frecuencia de datos (Najmi, et al, 2021)

5.2.1 Pruebas de normalidad.

Para Mishra, et al, (2019), hay varios métodos para probar la normalidad de los datos continuos, de los cuales, los métodos más comunes son la prueba de Shapiro-Wilk, la prueba de Kolmogorov-Smirnov, la asimetría, la curtosis, el histograma, el gráfico de caja, el gráfico P-P, el gráfico Q-Q, entre otros (Mishra, et al, 2019).

Las dos pruebas de normalidad más conocidas y de mayor uso, son la prueba de Kolmogorov-Smirnov y la prueba de Shapiro-Wilk, en ese entender, la prueba de Shapiro-Wilk es el método más apropiado para tamaños de muestra pequeños (< 50 muestras), mientras que la prueba de Kolmogorov-Smirnov se utiliza cuando $n > 50$ (Mishra et al., 2019, p. 70).

Criterio para determinar la normalidad:

P-valor $> \alpha \rightarrow$ La H_0 se Acepta $\Rightarrow$ Datos provienen de una distribución normal

P-valor $\leq \alpha \rightarrow$ La H_0 se Rechaza $\Rightarrow$ Datos No provienen de una distribución normal.

Tabla 20 Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			S
	íctico	Estad	gl ig.	íctico	Estad	gl ig.	
Logro de competencias en estudiantes - Pre test		.460	12 000		.552	12 000	·
Logro de competencias en estudiantes - Post test		.364	12 000		.753	12 003	·
Logro de competencias del área de comunicación – PRE		.374	12 000		.640	12 000	·
Logro de competencias del área de comunicación – POST		.209	12 153		.824	12 018	·
Logro de competencias del área de matemática – PRE		.374	12 000		.640	12 000	·

Logro de competencias del área de matemática – POST	.258	12 026	.818	12 015	.
Logro de competencias del área de ciencia y tecnología – PRE	.374	12 000	.640	12 000	.
Logro de competencias del área de ciencia y tecnología – POST	.300	12 004	.809	12 012	.
Logro de competencias del área de personal social - PRE	.331	12 001	.650	12 000	.
Logro de competencias del área de personal social - POST	.250	12 037	.828	12 020	.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba de normalidad Shapiro-Wilk (aplicable para muestras menores a 50 datos), se observa lo siguiente:

Respecto al logro de competencias en estudiantes, el valor p obtenido en el pretest fue $p = 0,000$, mientras que en el posttest fue $p = 0,003$.

Para el área de Comunicación, el pretest arrojó un valor de $p = 0,000$, mientras que en el posttest se obtuvo $p = 0,018$.

En el **área de Matemática**, el valor de p en el pretest fue $p = 0,000$ y en el posttest $p = 0,015$.

En el área de Ciencia y Tecnología, se registró $p = 0,000$ en el pretest y $p = 0,012$ en el posttest.

Finalmente, en el área de Personal Social, el valor de p fue $p = 0,000$ en el pretest y $p = 0,020$ en el posttest.

En todos los casos, los valores p son inferiores a 0,050, lo que indica que los datos no siguen una distribución normal. Este resultado implica que tanto el logro general de competencias como el de cada área específica desarrollada mediante el aprendizaje basado en proyectos en la I.E. N°50551 no presentan normalidad en su distribución por que se utilizó el uso de escalas valorativas “en proceso, logro esperado, logro destacado” transformadas en

valores numéricos (por ejemplo, A, B, C) no siempre produce una distribución normal porque son categorías ordinales, no intervalos continuos.

Dado que se incumple el supuesto de normalidad, se optó por aplicar un estadístico no paramétrico adecuado para contrastar la hipótesis planteada. En este sentido, se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon, por ser apropiada para comparar dos mediciones relacionadas (pretest y posttest) en muestras dependientes sin distribución normal.

El incremento de valores p en el post test es debido a la mejora en los niveles de logro, ya que se incrementó el número de estudiantes en el logro del aprendizaje esperado y logro de aprendizaje destacado, reduciendo la desigualdad inicial del pre test en donde predominaba calificaciones en el nivel de proceso. Aunque no logra la normalidad antes del pre test se notó el bajo rendimiento y después en el post test con la implementación del aprendizaje basado en proyectos los logros mejoraron, aunque no lo suficiente para una distribución normal.

5.2.2 Pruebas de hipótesis mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

Esta prueba también se conoce como prueba de rangos con signo de Wilcoxon, es similar a la prueba de signos, salvo que, una vez obtenida la puntuación de diferencia, ordenamos las diferencias por rangos ignorando el signo de la diferencia (Howitt, 2011)

Se usa para verificar la H_0 de igualdad entre 2 medianas poblacionales, la variable debe ser continua y observaciones emparejadas; es decir, datos de la misma muestra con medición de pre y post prueba, asimismo, es el equivalente no paramétrico de la estadística paramétrica t de Student para 2 muestras emparejadas (Ramírez-Ríos & Polack-Peña, 2020), la cual se hallará a partir de la siguiente formula:

$$Z = \frac{\sum R_i - \mu_{\omega}}{\sigma_{\omega}}$$

Donde: μ_{ω} y σ_{ω} se obtienen aplicando:

$$\sigma_{\omega} = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}, \quad \mu_{\omega} = \frac{n(n+1)}{4} \quad \text{y} \quad Z = \frac{\sum R_{i\min} - \mu_{\omega}}{\sigma_{\omega}}$$

$\sum R_i$ = suma del rango + o -

μ_{ω} = media aritmética de los rangos

σ_{ω} = desviación estándar de los rangos

Nota: Elaboración propia, basada en (Pérez-Tejada, 2008)p. 522)

En la misma línea, Howell, (2014) manifiesta que esta prueba estadística es el análogo sin distribución de la prueba t para muestras relacionadas, la cual pone a prueba la hipótesis nula de que dos muestras relacionadas (emparejadas) proceden de poblaciones idénticas o de poblaciones simétricas con la misma media. Más concretamente, comprueba la hipótesis nula de que la distribución de las puntuaciones de diferencia (en la población) es simétrica respecto a cero, se trata de la misma hipótesis que pone a prueba la prueba t correspondiente cuando se cumple el supuesto de normalidad de dicha prueba (Howell, 2014)

5.2.3 Comparación de promedios respecto al logro de competencias en estudiantes (Pre - Post Test) mediante el test de Rangos de Wilcoxon

a) Hipótesis general:

H_0 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos no influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco - 2024.

H_1 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco - 2024.

Tabla 21 : Logro de competencias en estudiantes

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Logro de competencias en estudiantes – PRE – POST	Rangos negativos	0a	.00	.00
	Rangos positivos	5b	3.00	15.00
	Empates	7c		
	Total	12		

a. Logro de competencias en estudiantes - POST < Logro de competencias en estudiantes - PRE

b. Logro de competencias en estudiantes - POST > Logro de competencias en estudiantes - PRE

c. Logro de competencias en estudiantes - POST = Logro de competencias en estudiantes - PRE

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

Tabla 22 Estadísticos de prueba

Logro de competencias en estudiantes	
(PRE – POST)	
Z	-2.236b
Sig. asintótica (bilateral)	.025

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en las anteriores tablas lo siguiente: se manifiesta la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos (IBM Corp, 2017), en ese entender, se puede observar diferencias entre los promedios de Post Test y el Pre Test, que obtuvieron los estudiantes del primer grado de primaria, a quienes se les evaluó en cuanto al logro de competencias en estudiantes.

Se concurren que, si hay una diferencia significativa entre ambos promedios, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -2.236, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,025; menor al 0.050. Se puede declarar que las diferencias si son significativas, por lo tanto, El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco - 2024.

b) Hipótesis específica 1:

H_0 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos no influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

H_1 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

Tabla 23 Rangos: Área curricular de Comunicación.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Área curricular de Comunicación – PRE– POST	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	6 ^b	3.50	21.00
	Empates	6 ^c		
	Total	12		

a. Área curricular de Comunicación – POST < Área curricular de Comunicación – PRE

b. Área curricular de Comunicación – POST > Área curricular de Comunicación – PRE

c. Área curricular de Comunicación – POST = Área curricular de Comunicación – PRE

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Tabla 24 Estadísticos de prueba

	Área curricular de Comunicación (PRE – POST)
Z	-2.449b
Sig. asintótica (bilateral)	,014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en las anteriores tablas lo siguiente: se manifiesta la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos (IBM Corp, 2017), en ese entender, se puede observar diferencias entre los promedios de Post Test y el Pre Test, que obtuvieron los estudiantes del primer grado de primaria, a quienes se les evaluó en cuanto al logro de competencias en estudiantes.

Se concurren que, si hay una diferencia significativa entre ambos promedios, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -2.449, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,014; menor al 0.050. Se puede declarar que las diferencias si son significativas, por lo tanto, el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024. De esta manera, en este trabajo de investigación, se pudo demostrar que la hipótesis planteada para la dimensión en el Área de Comunicación con la prueba de Wilcoxon evidencia una diferencia significativa entre los resultados del Pre Test y el Post Test (Sig. < 0.050). Esto indica que la aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos

contribuyó positivamente al desarrollo de las competencias comunicativas, especialmente en la comprensión y expresión oral, a través de actividades contextualizadas al proyecto del corral cuyero. Los estudiantes lograron mejorar sus niveles de desempeño, pasando de categorías inferiores (En proceso) hacia Logro esperado y, en algunos casos, Logro destacado, evidenciando un progreso significativo.

c) Hipótesis específica 2:

H₀: El método de Aprendizaje Basado en Proyectos no influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

H₁: El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

Tabla 25 Rangos: Área curricular de Matemática.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Área curricular de Matemática – PRE– POST	Rangos negativos	0a	.00	.00
	Rangos positivos	6b	3.50	21.00
	Empates	6c		
	Total	12		

a. Área curricular de Matemática – POST < Área curricular de Matemática – PRE

b. Área curricular de Matemática – POST > Área curricular de Matemática – PRE

c. Área curricular de Matemática – POST = Área curricular de Matemática – PRE

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Tabla 26 Estadísticos de prueba

	Área curricular de Matemática (PRE – POST)
Z	-2.333b
Sig. asintótica (bilateral)	,020

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017).

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en las anteriores tablas lo siguiente: se manifiesta la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos (IBM Corp, 2017), en ese entender, se puede observar diferencias entre los promedios de Post Test y el Pre Test, que obtuvieron los estudiantes del primer grado de primaria, a quienes se les evaluó en cuanto al logro de competencias en estudiantes.

Se concurren que, si hay una diferencia significativa entre ambos promedios, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -2.333, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,020; menor al 0.050. Se puede declarar que las diferencias si son significativas, por lo tanto, el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemática de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

De esta manera en el trabajo de investigación en la dimensión del área de Matemática evidencia con las pruebas de Wilcoxon, diferencias estadísticamente significativas (Sig. < 0.050), lo que demuestra que el uso del Aprendizaje basado en proyectos favoreció la resolución de problemas cotidianos mediante el conteo, medición y comparación de

cantidades relacionadas con la instalación y cuidado del corral cuyero. Las actividades prácticas permitieron que los estudiantes comprendieran conceptos numéricos en contextos reales, fortaleciendo su pensamiento lógico-matemático.

d) Hipótesis específica 3:

H_0 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos no influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

H_1 : El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

Tabla 27 Rangos: Área curricular de Ciencia y tecnología.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	1a	4.50	4.50
Rangos positivos	7b	4.50	31.50
Empates	4c		
Total	12		

a. Área curricular de Ciencia y tecnología – POST < Área curricular de Ciencia y tecnología – PRE

b. Área curricular de Ciencia y tecnología – POST > Área curricular de Ciencia y tecnología – PRE

c. Área curricular de Ciencia y tecnología – POST = Área curricular de Ciencia y tecnología – PRE

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Tabla 28 Estadísticos de prueba

	Área curricular de Ciencia y tecnología (PRE – POST)
Z	-2.121 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,034

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en las anteriores tablas lo siguiente: se manifiesta la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos (IBM Corp, 2017), en ese entender, se puede observar diferencias entre los promedios de Post Test y el Pre Test, que obtuvieron los estudiantes del primer grado de primaria, a quienes se les evaluó en cuanto al logro de competencias en estudiantes.

Se concurren que, si hay una diferencia significativa entre ambos promedios, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -2.121, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,034; menor al 0.050. Se puede declarar que las diferencias si son significativas, por lo tanto, el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.

De esta manera, en el trabajo de investigación en la dimensión del área de Ciencia y Tecnología se pudo demostrar que la prueba reflejó un cambio positivo y significativo (Sig. < 0.050), lo que indica que el Aprendizaje basado en proyectos promovió la curiosidad

científica y la indagación. Los estudiantes experimentaron con materiales y observaron procesos relacionados con el bienestar y alimentación del cuy, desarrollando habilidades de exploración y formulación de preguntas. Esto demuestra que la metodología ABP fomenta aprendizajes significativos mediante la experimentación y observación en contextos reales.

e) Hipótesis específica 4:

H₀: El método de Aprendizaje Basado en Proyectos no influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi.

H₁: El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi.

Tabla 29 Rangos: Área curricular de Personal Social.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0a	.00	.00
Rangos positivos	6b	3.50	21.00
Empates	6c		
Total	12		

a. Área curricular de Personal social – POST < Área curricular de Personal social – PRE

b. Área curricular de Personal social – POST > Área curricular de Personal social – PRE

c. Área curricular de Personal social – POST = Área curricular de Personal social – PRE

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)

Tabla 30 Estadísticos de prueba

	Área curricular de Personal social (PRE – POST)
Z	-2.449b
Sig. asintótica (bilateral)	,014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Resultados obtenidos del software estadístico SPSS V-25 (IBM Corp, 2017)).

INTERPRETACION:

Se puede apreciar en las anteriores tablas lo siguiente: se manifiesta la asignación de rangos positivos, negativos y empates, así como la suma de rangos positivos y negativos (IBM Corp, 2017), en ese entender, se puede observar diferencias entre los promedios de Post Test y el Pre Test, que obtuvieron los estudiantes del primer grado de primaria, a quienes se les evaluó en cuanto al logro de competencias en estudiantes.

Se concurren que, si hay una diferencia significativa entre ambos promedios, con un nivel de significación del 5% y un intervalo de confianza de 95%. Por último, se presenta la prueba estadística en este caso el valor de la razón Z, con -2.449, así como la significación del contraste (Sig. Asintótica bilateral) es de 0,014; menor al 0.050. Se puede declarar que las diferencias si son significativas, por lo tanto, el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi.

En el área de personal social, se evidencio una mejora estadísticamente significativa (Sig. < 0.050). En donde los estudiantes fortalecieron las competencias de enfoque personal y ciudadanía activa, estableciendo normas, trabajando en equipo y organizando las tareas y normas del proyecto lo cual no solo mejoro su sentido de responsabilidad y democracia si no

también consolidó valores como la solidaridad, respeto mutuo y colaboración en las actividades de aprendizaje.

CAPITULO VI

DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo general Determinar como el método de Aprendizaje basado en proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa. N° 50551 “Pinchimuro” del distrito de Ocongate, Cusco - 2024.

De acuerdo a los resultados obtenidos se determinó El método de Aprendizaje basado en proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a que los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 75.00%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 66.67% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.236) y un p-valor=0.025, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

El método de Aprendizaje basado en proyectos influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 41.67% y el nivel logro destacado con un 33.33%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.449) y un p-valor=0.014, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

El método de Aprendizaje basado en proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de

educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 50.00% y el nivel logro destacado con un 33.33%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.333) y un $p\text{-valor}=0.020$, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

El método de Aprendizaje basado en proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 58.33% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.121) y un $p\text{-valor}=0.034$, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

El método de Aprendizaje basado en proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución educativa. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 50.00%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 50.00% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.449) y un $p\text{-valor}=0.014$, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Los resultados de la presente investigación demuestran que la aplicación del Aprendizaje basado en proyectos favorece significativamente el logro de competencias en estudiantes del primer grado de educación primaria. Estos hallazgos coinciden con los antecedentes internacionales, nacionales y locales revisados, que evidencian los beneficios del Aprendizaje basado en proyectos en distintos niveles educativos y áreas curriculares.

En el ámbito internacional, Los resultados obtenidos en la presente investigación guardan una estrecha relación con los hallazgos reportados por Sweet (2024), quien en su estudio titulado *Competency achievement through project-based learning* evidenció que el aprendizaje basado en proyectos favorece significativamente el desarrollo de competencias esenciales en estudiantes de educación primaria, tales como las matemáticas, la comunicación, el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo. En consonancia con dichos resultados, la presente investigación demostró que la implementación del Aprendizaje basado en proyectos, a través del proyecto “Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela”, influyó de manera positiva en el logro de competencias en las áreas de comunicación, matemática, ciencia y tecnología, y personal social.

Al igual que en el estudio de Sweet (2024), los estudiantes participantes en esta investigación mostraron un aprendizaje más significativo, evidenciado en la mejora de sus niveles de desempeño académico tras la intervención. Los resultados obtenidos en las evaluaciones posteriores al desarrollo del proyecto reflejaron un incremento notable en la adquisición de competencias, lo cual coincide con la premisa de que metodologías activas y centradas en el estudiante promueven un aprendizaje más profundo y duradero.

Asimismo, la presente investigación aporta evidencia empírica complementaria al confirmar que el Aprendizaje basado en proyectos no solo mejora las competencias cognitivas, sino que también potencia las habilidades sociales y el trabajo colaborativo, aspectos resaltados también por Sweet (2024). En este caso, el trabajo conjunto en la

instalación del corral cuyero fortaleció la participación activa, la toma de decisiones, la responsabilidad compartida y la interacción entre los estudiantes, elementos que contribuyeron al logro de aprendizajes integradores.

Una diferencia relevante entre ambos estudios radica en el enfoque metodológico y el contexto de aplicación. Mientras que Sweet (2024) realizó su investigación en un contexto más amplio y con un alcance general en el desarrollo de competencias, la presente investigación se centró en un diseño preexperimental aplicado a un grupo específico de 12 estudiantes de primer grado de la I.E. N.º 50551 “Pinchimuro” en el distrito de Ocongate. A pesar de esta diferencia, los resultados convergen al demostrar la eficacia del ABP como estrategia didáctica para la mejora de competencias en distintos contextos educativos.

En síntesis, tanto el estudio de Sweet (2024) como la presente investigación coinciden en señalar que el aprendizaje basado en proyectos constituye una herramienta pedagógica eficaz para promover el desarrollo integral del estudiante, fortalecer competencias clave y mejorar el rendimiento académico. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de seguir incorporando estrategias activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que fomenten la participación, el compromiso y la construcción significativa del conocimiento desde la práctica y la experiencia.

En el ámbito nacional los resultados obtenidos en la presente investigación concuerdan significativamente con los hallazgos reportados por Yucra (2019), quien en su estudio Aprendizaje basado en proyectos y su influencia en el logro de competencias de los estudiantes del II semestre de Electrónica Industrial demostró que la implementación del aprendizaje basado en proyectos tuvo un impacto positivo en el desarrollo de competencias procedimentales, actitudinales y conceptuales en los estudiantes. En su investigación, se observó que, tras la aplicación del Aprendizaje basado en proyectos, el nivel de logro en competencias procedimentales alcanzó un 82.6% en el nivel suficiente, mientras que las

actitudinales y conceptuales mostraron mejoras significativas, alcanzando incluso el 95.7% en nivel excelente en el caso de las competencias conceptuales.

Estos resultados se asemejan a los obtenidos en el presente estudio, en el que la aplicación del Aprendizaje basado en proyectos mediante el desarrollo del proyecto “Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela” generó un impacto positivo en el logro de competencias en las áreas de comunicación, matemática, ciencia y tecnología, y personal social. La comparación de los resultados pretest y posttest evidenció mejoras notables en el rendimiento académico de los estudiantes, con índices de confiabilidad aceptables y buenos en todos los casos (por ejemplo, en comunicación, $\alpha = 0.824$ en el pretest y $\alpha = 0.878$ en el posttest).

Al igual que en la investigación de Yucra (2019), en el presente estudio se comprobó que el Aprendizaje basado en proyectos promueve un aprendizaje más significativo y contribuye al desarrollo integral del estudiante, no solo desde el punto de vista conceptual, sino también en el fortalecimiento de habilidades prácticas, sociales y actitudinales. La participación activa de los estudiantes en la resolución de problemas reales y la construcción colectiva del conocimiento favoreció un mayor nivel de compromiso, responsabilidad y autonomía en el proceso de aprendizaje.

Una diferencia relevante entre ambas investigaciones radica en el contexto educativo y en el nivel formativo de los participantes. Mientras que Yucra (2019) desarrolló su estudio en el ámbito de la educación superior técnica con estudiantes de electrónica industrial, la presente investigación se centró en la educación primaria, específicamente con niños y niñas de primer grado. A pesar de esta diferencia, los resultados coinciden en señalar que el ABP es una metodología eficaz para potenciar el logro de competencias en distintos niveles educativos, adaptándose con éxito a las características y necesidades de los estudiantes.

En conclusión, tanto los hallazgos de Yucra (2019) como los obtenidos en la presente investigación respaldan la idea de que el aprendizaje basado en proyectos es una estrategia pedagógica poderosa que fomenta un aprendizaje activo, significativo e integrador. La evidencia empírica reunida en ambos estudios demuestra que esta metodología no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo de competencias clave necesarias para el desempeño en contextos educativos y sociales diversos.

En el ámbito local, Ccanchi (2019) en su trabajo de investigación Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias de los estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E. Fe y Alegría N° 21 San Jerónimo – Cusco, demostró que el Aprendizaje basado en proyectos contribuye de manera significativa al desarrollo de las competencias en estudiantes de primaria en Cusco. Los resultados de esta investigación reafirman dicha conclusión, ya que los niños lograron avances notables a partir de sesiones vinculados a la crianza del cuy, integrando su experiencia comunitaria con los aprendizajes escolares.

En síntesis, la discusión con los antecedentes revisados confirma que el ABP es una metodología efectiva y pertinente para promover aprendizajes significativos y competencias integrales en estudiantes de educación primaria. La presente investigación aporta evidencia empírica desde un contexto rural, mostrando que la articulación de proyectos con la vida cotidiana y la cultura local fortalece no solo el logro académico, sino también el sentido de pertenencia y la valoración de la identidad cultural.

CONCLUSIONES

Primera. Se concluye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a que los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 75.00%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 66.67% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.236) y un p-valor=0.025, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula. Dicho resultado evidenciado en los estudiantes de primer grado logró sus desempeños en las áreas de Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología y Personal Social, según los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú, cuando demuestra de manera integral el desarrollo de sus competencias en situaciones reales y significativas; en este caso, mediante la implementación del proyecto de Aprendizaje Basado en Proyectos “corral cuyero”. En el área de Comunicación, se evidencia cuando el estudiante se comunica oralmente al expresar ideas, emociones y experiencias relacionadas con la crianza del cuy, comprende textos sencillos como indicaciones sobre su cuidado o alimentación, y produce textos breves (listas, descripciones o mensajes) con intención comunicativa, participando activamente en diálogos y socializaciones del proyecto. En Matemática, logra sus desempeños cuando resuelve problemas cotidianos vinculados al proyecto, como contar cuyes, comparar cantidades de alimento o registrar datos simples, explicando sus procedimientos y utilizando materiales concretos, lo que demuestra que comprende y aplica los números en un contexto real. En el área de Ciencia y Tecnología, el logro se manifiesta cuando observa a los cuyes, formula preguntas sobre su alimentación, crecimiento o hábitat, explora, experimenta y registra

información, explicando sus hallazgos y evidenciando procesos de indagación científica. Finalmente, en el área de Personal Social, el estudiante logra sus desempeños cuando reconoce su rol dentro del proyecto, practica normas de convivencia durante el trabajo en equipo, asume responsabilidades en el cuidado del corral cuyero y participa de manera activa y respetuosa, demostrando que convive y actúa adecuadamente en su entorno. De esta manera, el Aprendizaje Basado en Proyectos permite que los estudiantes desarrollen sus competencias de forma articulada, contextualizada y significativa.

Segunda. Se concluye que el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 41.67% y el nivel logro destacado con un 33.33%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.449) y un $p\text{-valor}=0.014$, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula. Dicho resultado evidenciado en los estudiantes de primer grado que de manera integrada desarrollaron sus competencias comunicativas en situaciones reales y significativas. En la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”, el estudiante expreso ideas, emociones y necesidades con claridad al interactuar con sus compañeros sobre el cuidado, alimentación y observación de los cuyes, participo en conversaciones respetando turnos y escucha con atención, respondiendo de manera pertinente en actividades grupales del proyecto, evidenciando que no solo habla, sino que interactúa adecuadamente en su contexto. En la competencia “Lee diversos tipos de textos”, reconoció palabras, imágenes y mensajes en textos sencillos vinculados al proyecto, como instrucciones para el cuidado de los cuyes o pequeños textos informativos, comprendido su

sentido global y responde preguntas básicas, demostrando que entiende lo que lee y no solo decodifica. Finalmente, en la competencia “Escribe diversos tipos de textos”, fue capaz de producir textos breves como listas de alimentos, registros simples o pequeñas descripciones de los cuyes, utilizando letras conocidas y organizando sus ideas de manera básica, aunque se vio aun errores propios de su nivel, evidencio que logra comunicar sus ideas por escrito en situaciones reales del proyecto. De esta manera, el Aprendizaje Basado en Proyectos favorece el desarrollo articulado, contextualizado y significativo de las competencias comunicativas.

Tercera. el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 50.00% y el nivel logro destacado con un 33.33%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.333) y un p-valor=0.020, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula. Esto evidenciado en el marco del proyecto de Aprendizaje Basado en Proyectos “corral cuyero”, los estudiantes del primer grado lograron los desempeños en el área de Matemática, de acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú, al desarrollar sus competencias en situaciones reales y significativas vinculadas a dicho proyecto. En la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, el estudiante utilizó números para contar los cuyes, comparar cantidades de alimento, así como agregar o quitar elementos según las necesidades del corral, evidenciando la comprensión del número en contextos cotidianos. Asimismo, explicó con sus propias palabras los procedimientos que empleó para resolver estas situaciones, demostrando el desarrollo de la competencia “Comunica su comprensión

sobre los números y las operaciones”. De igual manera, utilizó materiales concretos como semillas, recipientes o fichas para representar cantidades y dar solución a problemas planteados, fortaleciendo la competencia “Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”. En este sentido, el logro se evidenció en que el estudiante no solo realizó operaciones de manera mecánica, sino que comprendió, representó y aplicó los conocimientos matemáticos en el cuidado y organización del corral cuyero, consolidando un aprendizaje significativo, contextualizado y funcional.

Cuarta. el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongote, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 58.33%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 58.33% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.121) y un p-valor=0.034, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula. Esto evidenciado en los estudiantes del primer grado donde lograron los desempeños en el área de Ciencia y Tecnología, de acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú, al desarrollar sus competencias mediante situaciones reales y significativas. En la competencia “Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos”, los estudiantes observaron de manera directa a los cuyes, formularon preguntas sobre su alimentación, crecimiento y hábitat, y realizaron pequeñas exploraciones o experiencias para comprender mejor sus características, registrando lo observado mediante dibujos, esquemas o anotaciones sencillas. Asimismo, explicaron con sus propias palabras los resultados obtenidos, estableciendo relaciones básicas entre lo que hizo y lo que aprendió. De igual manera, mostraron curiosidad e interés por conocer su entorno, proponiendo ideas para el

cuidado adecuado de los animales. En este sentido, el logro se evidenció en que el estudiante no solo describió lo observado, sino que construyó conocimientos a partir de la indagación, desarrollando habilidades científicas básicas de forma activa, contextualizada y significativa dentro del proyecto del corral cuyero.

Quinta. el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, en razón a los resultados alcanzados en el pre test así como en el post test difieren, en el pre test predomina el nivel logro esperado con un 50.00%, mientras que en post test predomina el nivel logro esperado 50.00% y el nivel logro destacado con un 25.00%, complementando ello, los resultados alcanzados por el test de Rangos de Wilcoxon (-2.449) y un p -valor=0.014, por ende, se acepta la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula. Esto evidenciado en los estudiantes del primer grado donde lograron desempeños que en el marco del proyecto de Aprendizaje Basado en Proyectos “corral cuyero”, donde de acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú, desarrollaron sus competencias en situaciones reales y significativas. En la competencia “Construye su identidad”, el estudiante reconoció sus características personales, valoró su rol dentro del proyecto y expresó sentimientos y opiniones respecto al cuidado de los cuyes. Asimismo, en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, practicó normas de convivencia como el respeto, la responsabilidad y el trabajo en equipo durante las actividades del corral cuyero, participando activamente en la organización, distribución de tareas y toma de acuerdos con sus compañeros. De igual manera, asumió responsabilidades concretas en el cuidado de los animales y del espacio, demostrando compromiso con el bienestar común. En este sentido, el logro se evidenció en que el

estudiante no solo comprendió normas y valores, sino que los puso en práctica en su entorno inmediato, fortaleciendo su convivencia y participación de manera activa, responsable y contextualizada.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere que la Institución Educativa N° 50551 “Pinchimuro” Ocongate, Quispicanchis- Cusco, incorpore la implementación de un corral cuyero como un proyecto de aprendizaje dentro del enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta propuesta favorecerá el desarrollo de áreas integrales, lo que contribuirá al mejoramiento en el logro de las competencias esperadas.

2. Se sugiere a los docentes de educación primaria de la Institución educativa. N° 50551 “Pinchimuro” emplear la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de competencias, debido a que esta metodología no solo contribuye al aprendizaje en una sola área, sino que integra y fortalece el aprendizaje en todas las áreas del currículo.

3. Se sugiere emplear el Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar competencias curriculares, así mismo al elegir el proyecto debe estar contextualizado a la realidad social e interés que tengan los estudiantes para que se pueda realizar un trabajo significativo.

4. Se sugiere a los docentes y directores de las Instituciones Educativas que participen en procesos de capacitación y formación continua relacionados con el método de Aprendizaje Basado en Proyectos. Este enfoque pedagógico requiere un entendimiento profundo y habilidades específicas para su correcta implementación, ya que promueve un aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante. Mediante una adecuada preparación, los docentes podrán diseñar y desarrollar proyectos significativos que integren diversas áreas del currículo, favoreciendo así el desarrollo integral de competencias en los estudiantes. Asimismo, la formación de los directivos es fundamental para que puedan apoyar, gestionar y fomentar un ambiente institucional que incentive la aplicación efectiva

del Aprendizaje basado en proyectos, garantizando su sostenibilidad y éxito dentro del proceso educativo.

5. Se sugiere promover en los estudiantes el respeto y cuidado hacia las plantas y animales que formen parte del desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos. Fomentar una actitud responsable y ética frente a los seres vivos contribuye no solo al aprendizaje académico, sino también al desarrollo de valores ambientales y de convivencia. Incluir este enfoque en los proyectos permite que los alumnos comprendan la importancia de preservar la naturaleza y actúen con respeto hacia el entorno, lo cual es fundamental para formar ciudadanos conscientes y comprometidos con el cuidado del medio ambiente.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirregabiria, F.J. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo sostenible en el Grado de Educación Primaria. *Enseñanza de las ciencias*, 38(2), 5-24.
doi:<https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2717>
- Bautista et al. (2021). Logro de competencias en el proceso de aprendizaje durante tiempos del COVID-19. *Scielo Perú*.
- Bell, S. (2010). Aprendizaje basado en proyectos para el siglo XXI: Habilidades para el futuro. The Clearing House: Revista de estrategias, problemas e ideas educativas. *Revista de estrategias, problemas e ideas educativas*, 83 (2), 39–43.
- Blumenfeld et al. (1991). Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 369-398.
- Bougie y Sekaran. (2010). *Research methods for business*. Wiley & Sons Ltd.
- Cabanellas. (2007). *Diccionario enciclopédico de derecho usual*. Heliasta.
- Canahuire, et al. (2015). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos.
- Carrasco Vidal, J. I. (2019). *repositorio.unp.edu.pe*. Obtenido de *repositorio.unp.edu.pe*:
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12676/2816/CEGED-CAR-VID-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ccanchi, M. (2019). Aprendizaje Basado en Proyectos para el Desarrollo de la Competencia Lectora de. *Tesis de Maestría*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle, Lima.
- Dewey. (1916.). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.
- Dewey. (1993). *La experiencia y la educacion*. Losada.
- Dewey, J. (1993). *Cómo pensamos*. Barcelona: Paidós.

- Dickinson et al. (1998). Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide].
- Educación, Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad. (2019). *Aprender para vivir: Resultados de la segunda evaluación regional comparativa y explicativa*. Santiago de Chile: UNESCO.
- Farfán, C. (2021). Propuesta de innovación curricular: Aprendizaje Basado en Proyectos para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *Tesis*. Universidad Antonio Ruiz de Montoya, Lima.
- Fernández, A. H. (2011). *www4.ujaen.es*. Obtenido de *www4.ujaen.es*: https://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf
- Foundation., O. E.-b. (2009). *oracle foundation*.
- Frangoulis. (2009). Project-based learning in the teaching of English as a foreign language in Greek primary schools: From theory to practice. *English Language Teaching*, 113–119.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Galeana, L. (2006). Aprendizaje Basado en Proyectos.
- García - Varcácel, A y Basilotta, V. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113 - 131. doi:DOI:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>
- García, A. Basilotta, V. y López, J. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar*(42), 65 - 74. doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C42-2014-06>
- Hernández y Ventura. (2008). *La organización del currículum por proyectos de trabajo*. Octaed.

- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). . *Metodología de la investigación (6.ª ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Hernandez, R., Fernández, C., y Baptista. (2014). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). México: Mc Graw Hill.
- Howell, D. C. (2014). *Fundamental statistics for the behavioral sciences*.
- Howitt, D. y. (2011). *Introduction to Statistics in Psychology*. Prentice Hall.
- IBM Corp. (2017). *IBM SPSS Statistics for Windows (Version 25.0)*.
- Izagirre , Caño, y Arquiano. (2021). La competencia matemática en Educación Primaria mediante el aprendizaje basado en proyectos. *Scielo*, 32(3). Obtenido de <https://doi.org/10.24844/em3203.09>
- Katz, L, y Chard, S. (1989). Engaging children's minds: The project Engaging children's minds: The project . . *Norwood, NJ: Ablex*.
- Kilpatrick. (1918). The project method. *Teachers College Record*, 19, 319-335.
- Kilpatrick, W. (1918). *The project method: The use of the purposeful act in the educative process*. (Vol. 19). Teachers College Record.
- Krajcik y Blumenfeld. (2006). Project-based learning. IN K. Sawyer. Cambridge University Press: Cambridge handbook of the learning sciences.
- Larmer & Mergendoller. (2010). Seven essentials for project-based learning. 34–37.
- Larmer,et al. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos para el siglo XXI*. Fundación Telefónica.
- Lederman y Lederman. (2004). Revising instruction to teach nature of science. *The Science Teache*, 71(9), 36–39.
- Levano Mesías, A. P. (2019). *El aprendizaje basado en proyectos para mejorar el logro de competencias del área de matemática en estudiantes del 5.º grado de educación secundaria de la I.E. Santa Teresita de Chíncha-Ica*.

- López, A. (2024). *El Enfoque por Competencias en la Educación*. Obtenido de https://www.cucs.udg.mx/avisos/El_Enfoque_por_Competencias_en_la_Educaci%C3%B3n.pdf.
- Martin, N., & Baker, A. (2000). Linking work and learning toolkit. Portland. *worksystems, inc., & Portland, OR: Northwest Regional Educational*.
- Martínez, M. L. (2016). *El rendimiento académico en la educación primaria: claves para una mejora pedagógica*. Trillas.
- Minedu. (2016). Lima, Peru: Ministerio de Educacion.
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica: Aprendizaje y competencias*. Lima-Peru.
- Minedu. (2016). repositorio.minedu.gob.pe/. Obtenido de repositorio.minedu.gob.pe/: <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4551/Curr%C3%ADculo%20nacional%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2022). *PISA Informe nacional de resultados*. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes.
- Mishra, et al. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, 22(1), 67. doi:https://doi.org/10.4103/ACA.ACA_157_18
- Najmi, et al. (2021). How to choose and interpret a statistical test? An update for budding researchers. *Journal of Family Medicine and Primary Care*).
- Ocde. (2024). *Resultados de PISA 2022: El estado del aprendizaje en el mundo*. OCDE.
- Ortiz, L. G. (2024). *Planificación y evaluación para el logro de competencias*. Instituto Educación.

- Pachas, D. y Ochoa, R. (2022). El aprendizaje basado en proyectos (ABC) y el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de texto en su lengua materna en la educación primaria . *Its Innova Teaching School*.
- Pérez-Tejada, H. E. (2008). *Estadística para las ciencias sociales, del comportamiento y de la salud*. Cengage Learning™.
- Perrenaud, P. (2012). Cuando la escuela pretende preparar para la vida ¿Desarrollar competencias o enseñar otros saberes? Barcelona. GRAO.
- PISA. (2022). *Lo que los estudiantes saben y pueden hacer (Vol. I). Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos*. Perú: OCDE.
- Pozuelos, F. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: Fundamentos y propuesta didáctica*. Graó.
- Pretel, F. (2020). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia de enseñanza en las escuelas rurales del Perú.
- Railsback, J. (2002). *Project-based instruction: Creating excitement for learning*.
- Ramírez y Quintero. (2023). Efectividad del Aprendizaje Basado en Proyectos para la mejora de competencias en contextos vulnerables. *Revista Latinoamericana de Educación*, 45-61.
- Ramírez-Ríos y Polack-Peña. (2020). Estadística inferencial. *Elección de una prueba estadística no paramétrica en investigación científica*, 191–208.
doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.19.597>
- Rekalde I., y García J. (2015). El Aprendizaje Basado en Proyectos: un constante desafío. *Innovación Educativa*(25). Obtenido de <https://doi.org/10.15304/ie.25.2304>
- Reverte Bernabéu, A. G. (2007). *Didáctica del medio social y cultural*. Síntesis .
- saberes, S. d. (2023).
- Sampieri, Collado y Lucio. (2018). *Metodología de la investigación*

ANEXOS:

ANEXO A: Matriz de consistencia.

ANEXO B: Matriz de operacionalización de variables.

ANEXO C: Matriz de instrumentos.

ANEXO D: Sesiones de Aprendizaje

ANEXO E: Instrumento de recojo de datos (Examen de pre y post tes)

ANEXO F: Lista de Cotejo para la variable independiente (ABP) según matriz de instrumento de variables.

ANEXO G: Lista de Cotejo para la variable dependiente (Logro de Competencias) según matriz de instrumento de variables.

ANEXO H: Constancia de Solicitud para efectuar el trabajo de investigación.

ANEXO I: Fichas de Validación

ANEXO J: Resultados de cuestionario pre test.

ANEXO K: Resultados de cuestionario post tes.

ANEXO L: Evidencias fotográficas.

ANEXO A: Matriz de Consistencia

Aprendizaje basado en proyectos y logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de

Ocongate – Cusco – 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable independiente: ABP Dimensiones: 1.Indagación de la problemática 2.Planificación de acciones 3.Ejecución o desarrollo. 4.Comunicación de resultados. 5.Evaluación del proceso y del producto.	Enfoque de investigación:
¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024?	Determinar como el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024	El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi, departamento de Cusco - 2024		Cuantitativa
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas		Tipo de investigación:
a. ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024?	a. Determinar como el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024.	a. El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias del área de comunicación de los estudiantes del primer grado de educación primaria en la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.	Variable dependiente:	Básica
				Diseño de investigación:
				Pre experimental
				Población: 78 estudiantes de 1ro a 6to de nivel primaria. Masculino:51 Femenino:27 Muestra: 12 estudiantes del 1er grado de primaria. Maculino:8 Femenino:4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos
				• Encuesta • Cuestionario

b. ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?	b. Determinar como el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024.	b. El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de Matemáticas de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.	- Logro de competencias Dimensiones. En el área de Comunicación: - Se comunica oralmente en su lengua materna - Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna - Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna En el área de Matemática: - Resuelve problemas de cantidad En el área de Ciencia y tecnología: - Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos En el área de Personal Social: - Convive y participa democráticamente	Técnicas de procesamiento de datos • Procesador estadístico SPSS v.25.
c. ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de Ciencia y Tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?	c. Determinar como el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024	c. El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de ciencia y tecnología de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi, departamento de Cusco – 2024.		
d. ¿Cómo influye el método de Aprendizaje Basado en Proyectos en el logro de competencias en el área de Personal Social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi – Cusco 2024?	d. Determinar como el método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi – Cusco 2024	d. El método de Aprendizaje Basado en Proyectos influye significativamente en el logro de competencias en el área de personal social de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N° 50551 de Pinchimuro del distrito de Ocongate, provincia Quispicanchi,		

ANEXO B: Operacionalización de variables

Tabla 31 Operacionalización de variables.

Variable Independiente	Dimensiones	Proceso de aplicación	Ítems de observación	Actividades de aprendizaje	Desempeños.
Aprendizaje basado en proyectos.	Indagación de la problemática	Observa, explora e identifica una problemática del entorno	• Identifica un problema real de su entorno. • Formula preguntas y posibles causas.	Sesión 1: Escogemos un proyecto de nuestro interés. Sesión 2: Dialogamos sobre necesidades de los cuyes. Sesión 3: Leemos un cuento sobre la crianza de cuyes. Sesión 4: Visitamos una granja y entrevistamos al yachaq.	Comunicación: Expresa ideas sobre animales de su entorno. Ciencia y Tecnología: Observa seres vivos. Comunicación: Comprende textos orales. Personal Social: Reconoce su entorno familiar y comunal
	Planificación de acciones	Organiza materiales y acciones para ejecutar el proyecto	• Elabora un plan de trabajo con el docente. • Propone y reúne materiales.	Sesión 5: Lista de materiales. Sesión 6: Organización de responsabilidades. Sesión 7: Diseño del corral. Sesión 8: Elaboración de cronograma. Sesión 9: Identificación de dificultades.	Matemática: Cuenta elementos del entorno. Personal Social: Participa en acuerdos de convivencia. Comunicación: Expresa opiniones. Matemática: Ordena secuencias temporales. Comunicación: Lee y organiza información. Comunicación: Expresa soluciones. Personal Social: Resuelve conflictos.

Ejecución o desarrollo	Ejecuta las acciones planificadas de manera colaborativa	• Participa en la construcción del proyecto. • Trabaja de manera colaborativa.	Sesión 10: Normas de convivencia. Sesión 11: Alimentación de cuyes. Sesión 12: Conteo de cuyes. Sesión 13: Carta a padres. Sesión 14: Construcción del corral. Sesión 15: Organización de turnos.	Personal Social: Cumple acuerdos. Ciencia y Tecnología: Identifica alimentación. Matemática: Clasifica alimentos. Matemática: Realiza conteo y comparación. Comunicación: Escribe textos funcionales. Personal Social: Participa en actividades familiares.
Comunicación de resultados	Comparte logros con la comunidad educativa	• Presenta el proyecto. • Expone aprendizajes logrados.	Sesión 16: Socialización de aprendizajes. Sesión 17: Participación en desfile cultural. Sesión 18: Festival gastronómico.	Comunicación: Expone ideas oralmente. Personal Social: Respeta opiniones y valora identidad cultural. Personal Social: Reconoce prácticas culturales. Ciencia y Tecnología: Relaciona alimentación y nutrición.
Evaluación del proceso y producto	Evalúa aprendizajes y participación	• Explica lo aprendido. • Participa en autoevaluación y coevaluación.	Sesión 19: Evaluación lúdica. Sesión 20: Presentación final del proyecto.	Personal Social: Reflexiona sobre su aprendizaje. Comunicación: Expresa emociones.

Variable dependiente	Dimensiones	Sub dimensiones	Indicadores	Nivel de logro	Indicé
Logro de Competencias	Comunicación Integral	• Se comunica oralmente en su lengua materna. • Lee diversos tipos de textos en su lengua materna • Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto oral y escrito; Infiere e interpreta información; Organiza ideas de forma coherente; Reflexiona sobre el contenido	Logro destacado Logro esperado En proceso	AD 18–20 A 14–17 B 11–13 C
	Matemática	• Resuelve problemas de cantidad. • Resuelve problemas de regularidad, cambio y equivalencia • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización • Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	Comunica comprensión de números y operaciones; usa estrategias de cálculo; argumenta relaciones matemáticas	En inicio	0–10
	Ciencia y Tecnología	• Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos • Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo. • Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno	Indaga mediante métodos científicos; explica el mundo físico; diseña y construye soluciones tecnológicas		
	Personal Social.	• Convive y participa democráticamente en búsqueda al bien común • Construye su identidad • Construye interpretaciones históricas • Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente • Gestiona responsablemente los recursos económicos	Interactúa con otras personas; construye normas y acuerdos; participa en el bien común; reflexiona éticamente		

ANEXO C: Matriz de Instrumentos de Investigación

Variable	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítems	ítems
Variable Independiente: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	Indagación de la problemática	Identifican un problema real de su entorno. Formulan preguntas y posibles causas.	2	1.El estudiante identifica un problema real en su comunidad. 2. El estudiante formula preguntas y posibles causas sobre el problema.
	Planificación de acciones	Elaboran un plan de trabajo y organizan materiales.	2	3.El estudiante propone acciones para resolver el problema. 4.El estudiante organiza materiales necesarios para el desarrollo del proyecto
	Ejecución o desarrollo	Participan de manera colaborativa en la construcción del producto.	2	5.El estudiante participa activamente en la construcción del corral 6.El estudiante coopera con sus compañeros durante la ejecución.
	Comunicación de resultados	Presentan el proyecto a la comunidad escolar.	2	7.El estudiante expone oralmente los avances del proyecto. 8.El estudiante presenta el producto final a la comunidad.
	Evaluación del proceso y del producto	Presentan el proyecto a la comunidad escolar.	2	9.El estudiante explica lo que aprendió durante el proyecto. 10.El estudiante participa en la coevaluación y autoevaluación.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	N.º de ítems	Ítems	Alternativa	Indicé
Logro de competencias .	Comunicación	• Se comunica oralmente en su lengua materna. • Lee diversos tipos de textos en su lengua materna • Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	2 2 2	1. El estudiante expresa sus ideas con claridad y coherencia. 2. El estudiante utiliza recursos no verbales y paraverbales en su comunicación oral. 3. El estudiante obtiene información explícita del texto leído. 4. El estudiante infiere e interpreta información de un texto. 5. El estudiante organiza sus ideas de manera coherente en un texto escrito. 6. El estudiante adecua su texto a la situación comunicativa.	Apreciable desempeño Logro destacado. Logro esperado. En proceso.	AD A B C
	Matemática	• Resuelve problemas de cantidad. • Resuelve problemas de regularidad, cambio y equivalencia • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización • Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre.	2 2	7. El estudiante plantea estrategias para resolver problemas de cantidad. 8. El estudiante justifica resultados en problemas de forma, movimiento y localización a través de registro y estimación de datos		
	Ciencia y Tecnología	• Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos • Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo.	2 2	9. El estudiante formula preguntas a partir de situaciones de su entorno. 10. El estudiante registra y comunica los resultados de su indagación basándose en sus propios conocimientos y diseña soluciones para problemas que identifica en él.		

	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno			
Personal Social	• Convive y participa democráticamente en búsqueda al bien común • Construye su identidad • Construye interpretaciones históricas • Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente • Gestiona responsablemente los recursos económicos	2 2	9. El estudiante respeta las normas de convivencia en el aula, participa activamente en decisiones colectivas. 10. El estudiante reconoce su identidad a partir de su historia valorando su medio ambiente y cuidando sus recursos económicos.	

Nota. AD = Logro destacado; A = Logro esperado; B = En proceso; C = En inicio.

Elaboración propia.

ANEXO D: Actividades de Aprendizaje

Cronograma de actividades con áreas

Semana	Fase ABP	Sesión	Actividad principal	Área(s)
1	Indagación y planificación	1	Escogemos el proyecto de nuestra preferencia.	PS
1	Indagación y planificación	2	Dialogamos en una asamblea sobre lo que sabemos y queremos saber sobre el cuy.	PS+COM
2	Indagación y planificación	3	Leemos una carta sobre la crianza de cuyes y su ciclo de vida desde experiencias familiares.	COM
2	Indagación y planificación	4	Realizamos una visita a la granja cuyera y entrevistamos al yachaq de la comunidad.	COM
3	Indagación y planificación	5	Hacemos una lista de materiales necesarios para construir el corral.	COM + MAT
3	Indagación y planificación	6	Organizamos responsabilidades para el trabajo en equipo del proyecto.	PS
4	Indagación y planificación	7	Dibujamos y compartimos ideas sobre cómo queremos el corral cuyero.	COM
4	Indagación y planificación	8	Elaboramos un cronograma sencillo de actividades sobre la construcción del corral.	MAT + PS
5	Indagación y planificación	9	Dialogamos sobre posibles dificultades del proyecto y cómo las resolveremos.	PS
6	Búsqueda de información y experimentación	10	Dialogamos y establecemos normas de convivencia para cuidar a los cuyes.	PS

Semana	Fase ABP	Sesión	Actividad principal	Área(s)
6	Búsqueda de información y experimentación	11	Indagamos sobre los alimentos que consumen los cuyes.	CyT
7	Búsqueda de información y experimentación	12	Estimamos y contamos los cuyes que vivirán en el corral.	MAT
7	Búsqueda de información y experimentación	13	Escribimos una carta para invitar a los padres de familia a colaborar en el proyecto.	COM
8	Ejecución y construcción	14	Construimos juntos el corral cuyero organizando roles y materiales.	MAT
8	Ejecución y construcción	15	Organizamos turnos para el cuidado del corral cuyero.	PS
9	Comunicación y socialización	16	Socializamos oralmente nuestras ideas sobre cómo cuidar el corral.	COM
9	Comunicación y socialización	17	Participamos en el desfile "Revalorando nuestras raíces".	PS
10	Comunicación y socialización	18	Somos parte del festival gastronómico de la papa y compartimos platos con apoyo familiar.	PS
11	Evaluación y cierre	19	Evaluamos nuestro trabajo en forma lúdica (semáforo de emociones, caritas, etc.).	PS
11	Evaluación y cierre	20	Compartimos logros con la comunidad escolar y celebramos nuestro proyecto.	Todas las áreas

Cronograma de actividades:

Cronograma de actividades con áreas

Semana	Fase ABP	Sesión	Actividad principal	Área(s)
1	Indagación y planificación	1	Escogemos nuestro proyecto educativo.	PS
1	Indagación y planificación	2	Dialogamos en una asamblea sobre lo que sabemos y queremos saber sobre el cuy.	PS+COM
2	Indagación y planificación	3	Leemos una carta sobre la crianza de cuyes y su ciclo de vida desde experiencias familiares.	COM
2	Indagación y planificación	4	Realizamos una visita a la granja cuyera y entrevistamos al yachaq de la comunidad.	COM
3	Indagación y planificación	5	Hacemos una lista de materiales necesarios para construir el corral.	COM + MAT
3	Indagación y planificación	6	Organizamos responsabilidades para el trabajo en equipo del proyecto.	PS
4	Indagación y planificación	7	Dibujamos y compartimos ideas sobre cómo queremos el corral cuyero.	COM
4	Indagación y planificación	8	Elaboramos un cronograma sencillo de actividades sobre la construcción del corral.	MAT + PS

Semana	Fase ABP	Sesión	Actividad principal	Área(s)
5	Indagación y planificación	9	Dialogamos sobre posibles dificultades del proyecto y cómo las resolveremos.	PS
6	Búsqueda de información y experimentación	10	Dialogamos y establecemos normas de convivencia para cuidar a los cuyes.	PS
6	Búsqueda de información y experimentación	11	Indagamos sobre los alimentos que consumen los cuyes.	CyT
7	Búsqueda de información y experimentación	12	Estimamos y contamos los cuyes que vivirán en el corral.	MAT
7	Búsqueda de información y experimentación	13	Escribimos una carta para invitar a los padres de familia a colaborar en el proyecto.	COM
8	Ejecución y construcción	14	Construimos juntos el corral cuyero organizando roles y materiales.	MAT
8	Ejecución y construcción	15	Organizamos turnos para el cuidado del corral cuyero.	PS
9	Comunicación y socialización	16	Socializamos oralmente nuestras ideas sobre cómo cuidar el corral.	COM
9	Comunicación y socialización	17	Participamos en el desfile “Revalorando nuestras raíces”.	PS
10	Comunicación y socialización	18	Somos parte del festival gastronómico de la papa y compartimos platos con apoyo familiar.	PS
11	Evaluación y cierre	19	Evaluamos nuestro trabajo en forma lúdica (semáforo de emociones, caritas, etc.).	PS

Semana	Fase ABP	Sesión	Actividad principal	Área(s)
11	Evaluación y cierre	20	Compartimos logros con la comunidad escolar y celebramos nuestro proyecto.	Todas las áreas

ENFOQUES TRANSVERSALES TRABAJADOS:

- **Enfoque ambiental:** Promueve el respeto y cuidado de los animales y del entorno natural.
- **Enfoque intercultural:** Revalora saberes locales y el rol del *yachaq* como sabio de la comunidad.
- **Enfoque de derechos:** Fortalece la participación activa y el respeto mutuo.
- **Enfoque de igualdad de género:** Participación equitativa de niños y niñas en todas las actividades.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Sesión de Aprendizaje N° 01

DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Escogemos nuestro proyecto educativo.		
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Identificaremos las necesidades e intereses de su comunidad (especialmente sobre la crianza de animales), valoren su importancia y participen en la elección de un proyecto educativo, expresando sus ideas mediante un mural.		
GRADO	1° Grado	FECHA	25/09/2024.
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	50551 “Pinchimuro”		

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	Personal Social	
COMPETENCIA	Construye su identidad	
CAPACIDAD	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones Reflexiona y argumenta críticamente. Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez	
DESEMPEÑOS	Dialoga sobre las necesidades e intereses de su comunidad, especialmente en relación a la crianza de animales, expresando sus ideas para elegir un proyecto.	
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Mural grupal donde se representan los animales de la comunidad y la elección del proyecto educativo.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo.		
Lista de cotejo (participa, propone ideas, identifica necesidades, explica su elección).		
ENFOQUES TRANSVERSALES		
ENFOQUE	VALORES	ACTITUD
Enfoque de igualdad de género.	Dialogo y concertación.	Disposición a dialogar e intercambiar ideas para construir acuerdos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MO MENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	La docente saluda cordialmente y presenta el área de Personal Social. - Se realiza la dinámica “Imito y adivina”, donde la docente representa un animal (cuy). - Se plantean preguntas: ¿Qué animal es?	Docente y alumnos.

	• ¿Se cría en nuestra comunidad? • ¿Para qué sirve? • ¿Qué otros animales conocemos? • La docente plantea el problema: ¿Qué podemos hacer para conocer mejor y cuidar los animales de nuestra comunidad? • Se recoge saberes previos (respuestas de los estudiantes). Se presenta el propósito: “Hoy vamos a proponer y escoger un proyecto para aprender sobre los animales de nuestra comunidad”. • Se establecen normas de convivencia.	
Desarrollo 30 min.	Exploración de ideas En equipos responden: • ¿Qué animales crían en casa? • ¿Para qué sirven? • ¿Quién los cuida? Se realiza un breve recorrido por la comunidad o se observan imágenes/fotos. Identificación del problema o necesidad La docente guía la reflexión: • ¿Los animales están bien cuidados? • ¿Qué problemas existen? • ¿Qué podríamos hacer como estudiantes? Propuesta de proyectos Los estudiantes proponen ideas como: • Cuidar animales • Hacer un corral • Aprender sobre alimentación de animales La docente orienta hacia el proyecto: “Instalamos un corral cuyero en nuestra escuela” Elección del proyecto Se realiza una votación sencilla (levantando la mano). Se elige el proyecto de aula. Elaboración del mural En grupos dibujan animales de la comunidad. Escriben (con ayuda): comida, lana, compañía, etc. Se agrega el título: “Nuestro proyecto: Instalamos un corral cuyero” Se incluyen compromisos de cuidado.	Cartulina, plumones, lápices de colores. Papelógrafo. Tijeras, goma, cinta adhesiva.
Cierre	Socializan el mural grupal con sus compañeros. Se reflexiona colectivamente:	Alumnos y profesora

	¿Qué aprendimos hoy sobre los animales de la comunidad? ¿El proyecto que elegimos es de nuestro agrado?	
--	--	--

REFLEXIONES DEL DOCENTE SOBRE EL APRENDIZAJE:

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes en esta actividad?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes en esta actividad?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente actividad?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron a distancia?

A. INSTRUMENTOS DE EVALUACION

LISTA DE COTEJO (DOCENTE-OBSERVACION.

ESTUDIANTE:

Ítem	SI	A VECES	NO
1.Participa en la actividad grupal.			
2.Identifica al menos 1 animal de la comunidad.			
3.Explico la utilidad de un animal.			
4.Colaboro en la elaboración del mural.			
5.Firmo o se comprometió con las normas.			

B. RUBRICA SIMPLE DE VALORACION.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda al bien común.

Capacidades: Interactúa con todas las personas.

Construye normas y asume acuerdos.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

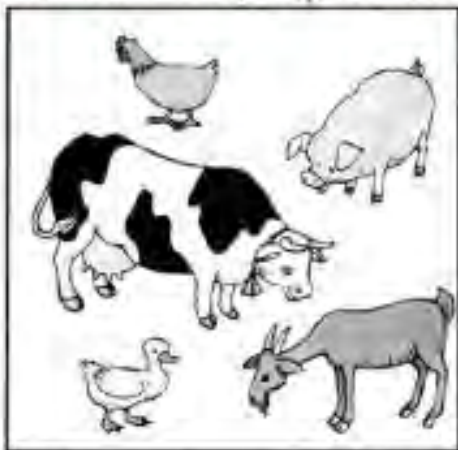
CRITERIO	AD (Apreciable desempeño) P. 4 pnts.	A (Logro destacado) P.3 Pnts.	B (Logro esperado) P.2 pnts.	C (En proceso) p.1 pnts.
CLARIDAD AL HABLAR	Se expresa con claridad y fluidez, usa palabras adecuadas y comparte sus ideas de manera respetuosa, mostrando liderazgo en la participación.	Se expresa con claridad y fluidez, usa palabras adecuadas y comparte sus ideas de manera respetuosa, facilitando la comprensión y participación de los compañeros.	Comunica sus ideas, aunque a veces requiere apoyo para expresarse con claridad o respetar turnos al hablar.	Presenta dificultades para expresarse; sus ideas son poco comprensibles y necesita apoyo constante para participar en el diálogo
CONTENIDO	Identifica y menciona correctamente el animal y su utilidad, explicando cómo contribuye al bienestar común de la escuela o comunidad de manera detallada.	Identifica y menciona correctamente el animal y su utilidad, reconociendo cómo contribuye al bienestar común de la escuela o comunidad.	Menciona solo el animal o su utilidad, mostrando comprensión parcial del aporte al bien común.	No logra mencionar ni el animal ni su utilidad, evidenciando dificultad para relacionar el tema con el bienestar común.

Nº	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	CLARIDAD AL HABLAR	CONTENIDO Y COHERENCIA	RECURSOS NO VERBALES Y PARAVEBALES	INTERACCIÓN CON INTERLOCUTORES.	PUNTAJE TOTAL	NIVEL DE LOGRO
1	Condori Flórez, José Ángel	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
2	Crispín Yucra Flor Delia	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
3	Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
4	Mamani Cayllabua, Karol	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
5	Mandura Condori, Tadeo Joseph	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
6	Melo Crispin, Edison	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
7	Merma Crispin, Ithon Clever	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
8	Palomino Merma, Seimet Luana	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
9	Rojas Quispe, Dylan Jayden	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
10	Campos Quispe, José Eduardo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
11	Huanca Tito, Eva Luna	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
12	Condori Zavaia, Camilo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C

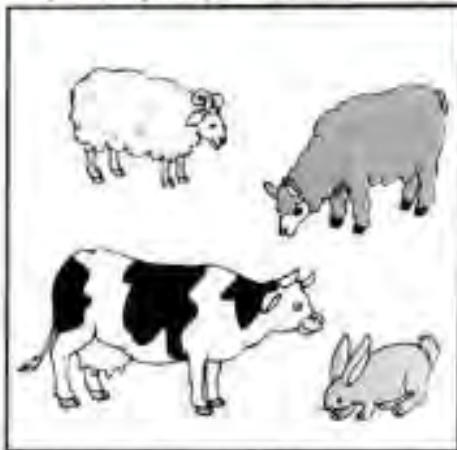
UTILIDAD DE LOS ANIMALES

Los animales también sirven al hombre de distintas maneras.

- Comenta en clase lo que ves en cada escena y lo que sabes sobre ello.



Muchos animales que se crían en las granjas nos sirven de alimento.



Otros animales se crían porque nos dan cuero, pieles, lana, etc.



- Los animales nos brindan muchos beneficios.
- Así como nos son útiles también son perjudiciales para el hombre.
- Los animales nos sirven para vestimos, alimentarnos, protegernos y entretenernos.

Sesión de Aprendizaje N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Dialogamos en una asamblea sobre lo que sabemos y queremos saber sobre el cuy.		
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Hoy compartiremos ideas en una asamblea de dialogo sobre el proyecto, proponiendo actividades, acuerdos básicos de convivencia y recursos para la implementación del corral cuyero.		
GRADO	1° Grado	FECHA	26/09/2024.
IEI	50551 “Pinchimuro”		

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	Comunicación/Personal Social.	
COMPETENCIA	Se comunica Oralmente en su lengua materna/Convive y participa democráticamente con búsqueda al bien común.	
CAPACIDAD	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Maneja conflictos de manera constructiva. Delibera sobre asuntos públicos Participa en acciones que promueven el bienestar común
DESEMPEÑOS	Expresa sus ideas y escucha a sus compañeros durante el dialogo.	Participa en la creación de acuerdos para iniciar el proyecto.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Dialoga y expresa sus ideas, actividades y recursos que se necesitaran para implementar el corral cuyero respetando a sus compañeros y asumiendo acuerdos y leyes.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN TECNICA DE EVALUACION: La observación. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		
ENFOQUE	VALORES	ACTITUD
Enfoque de igualdad de género.	Dialogo y concertación.	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio 10 min.	Se da un emotivo saludo a los niños y niñas. Motivación: La profesora presenta una estrategia. ¿ADIVINA ADIVINADOR QUIEN SOY y saca unas vinchitas con orejas iguales a los cuyes menciona que son las vinchitas de un investigador y va colocando en sus cabecitas? Luego pide que se observen entre ellos y se realiza la pregunta ¿Qué animalito son? ¿Les gustaría tener este animalito en la escuela? ¿Que podríamos hacer para expresar nuestras ideas y saber qué piensan nuestros compañeros? Recojo de saberes previos: Seguidamente preguntamos a los niños niñas: ¿Por qué nuestras vinchitas tienen orejas? ¿Qué saben de los cuyes? ¿Dónde viven los cuyes? ¿Qué comen los cuyes? ¿Podríamos hacer nosotros un proyecto de un corral en la I.E.? ¿Qué necesitaríamos? ¿Qué tendríamos que hacer para poder realizar bien el proyecto? ¿Para compartir esta información estaría bien realizar una asamblea de dialogo? La profesora comunica el propósito de la sesión: Propósito: Hoy compartiremos ideas en una asamblea de dialogo sobre el proyecto, proponiendo actividades, acuerdos básicos de convivencia y recursos para la implementación del corral cuyero. Asimismo, Se comunica que se evaluara a los estudiantes. Interactúa estratégicamente con distintos locutores, expresando ideas de forma coherente y cohesionada, respetando la opinión de mis compañeros y asumiendo acuerdos y leyes.	Vinchas de cuys. Alumnos y profesora.

Desarrollo

ANTES DEL DISCURSO.

La profesora pide a los estudiantes que se sienten en semicírculo, pues podrán observarse y escucharse mejor.

Retoma el propósito.

La profesora señala en un papelote los desempeños que se evaluará del estudiante con imágenes para que se mas entendible.

Se solicita a los estudiantes que dialoguen acerca de actividades y acuerdos que crean apropiados para esta unidad.

Se presenta imágenes de corrales cuyeros y se realiza las siguientes preguntas ¿Sobre qué debemos investigar? ¿Qué podríamos hacer si no estamos de acuerdo con la opinión de nuestros compañeros?

La profesora muestra 3 iconos que dicen:

Yo pienso
que

Estoy de
acuerdo con:

Podemos
hacer:

Iconos verbales.
cartulinas



Papelote y plumones.

DURANTE EL DISCURSO

La profesora trabaja con los iconos realizando el juego didáctico la papa se quema, en donde cada niño dirá: lo que piensa acerca de los cuyes; la idea de un compañero con el que esté de acuerdo y de qué forma se investigará hacer para conocer más acerca del cuy.

Recuerda a los estudiantes que para poder

Cuando	Cuando
hablo	escucho
Ordeno mis ideas	Espero mi turno
Utilizo gestos y movimientos.	Escucho atentamente
	Respeto opiniones diferentes a la mía.
compartir sus ideas requieren lo siguiente.	
Se solicita a todos los estudiantes que participen.	
Indica los acuerdos que se tomaron en cuenta para poder llevar a cabo la asamblea.	
Se solicita a los estudiantes que anoten sus propuestas en el siguiente cuadro que estará en la pizarra.	

Que	Como	Que
vamos a hacer	lo haremos	necesitamos

	Investigar sobre los cuyes. Hablando y escuchando. A través de experiencias familiares, libros, videos La profesora analiza con las niñas y los niños cada una de las actividades propuestas. Luego se realiza la dinámica en dos rondas: en la primera ronda cada estudiante dira una cosa que sabe sobre el cuy ejemplo: “el cuy tiene 4 patas” “mi abuelito cría cuyes” Segunda ronda: el estudiante dice algo que quiere saber sobre el cuy: “donde duermen los cuyes” La profesora refuerza y orienta las preguntas que los estudiantes no logren responder. Refuerza la pronunciación clara y uso de frases completas. Recuerda constantemente las normas. DESPUES DEL DISCURSO Pregunta: ¿para qué realizamos la asamblea?, ¿qué hicimos para poder intercambiar nuestras ideas?, ¿en qué otras ocasiones podemos realizar una asamblea? Evalúa junto con las niñas y los niños si se siguieron las pautas para la participación y los acuerdos en la asamblea.	
Cierre	Pregunta: ¿Recuerdan cuál era el propósito de la sesión de hoy?, ¿Creen que lo cumplimos? ¿cumplimos con los acuerdos para participar en la asamblea?, ¿cómo hicieron para establecer las actividades para la unidad? Recuerda con las niñas y los niños lo que hicieron durante la sesión. La profesora pide que expliquen para qué lo hicieron; y escucha sus dudas para poder aclararlas. Comenta que cada uno participo activamente y aprendió algo mas sobre los cuyes. Se plantea estas interrogantes: ¿qué aprendieron en esta sesión?, ¿cómo lo hicieron?	Alumnos y profesora

A. RUBRICA DE VALORACION.

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Capacidades evaluadas:

- Obtiene información del texto oral.
- Infiere e interpreta información del texto oral.
- Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.
- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

CRITERIO	AD (Apreciable desempeño) P. 4 pnts.	A (Logro destacado) P.3 Pnts.	B (Logro esperado) P.2 pnts.	C (En proceso) p.1 pnts.
Claridad al hablar	Se expresa con claridad, fluidez, usa palabras adecuadas y gestos, manteniendo liderazgo respetuoso y favoreciendo la participación de todos.	Se expresa con claridad, usa palabras adecuadas y respeta turnos, facilitando la comprensión de sus compañeros.	Comunica sus ideas, aunque a veces necesita apoyo para expresarse o respetar turnos.	Tiene dificultades para expresarse; sus ideas son poco comprensibles y requiere apoyo constante.
Contenido y coherencia	Expresa ideas completas y organizadas sobre el cuy y el proyecto, interpretando información correctamente y contribuyendo a la comprensión colectiva.	Expresa ideas claras y organizadas sobre el cuy y el proyecto, interpretando información correctamente.	Expresa ideas limitadas o incompletas, con organización parcial, y necesita apoyo para interpretar información.	No logra expresar ideas relevantes ni organizar la información; requiere apoyo constante.

Recursos no verbales y paraverbales	Utiliza gestos, movimientos, entonación y contacto visual de manera efectiva, reforzando la comprensión del mensaje.	Utiliza algunos gestos y entonación adecuados, facilitando parcialmente la comunicación.	Utiliza gestos o entonación de manera limitada; a veces dificulta la comprensión.	No utiliza recursos no verbales ni paraverbales de forma adecuada; dificulta la comprensión.
Interacción con interlocutores	Escucha atentamente, espera turnos, respeta opiniones de todos y fomenta que otros también participen.	Escucha y respeta opiniones, aunque necesita recordatorios ocasionales sobre turnos y respeto.	Escucha de manera parcial y respeta opiniones solo a veces; requiere apoyo constante.	No respeta turnos ni opiniones de los demás, y requiere intervención constante del docente.

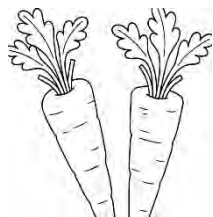
Escala de valoración total:

- 14 – 16 pts = AD – Apreciable Desempeño
- 11 – 13 pts = A – Logro destacado
- 8 – 10 pts = B – Logro esperado
- 4 – 7 pts = C – En proceso

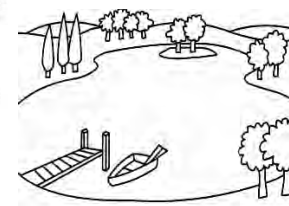
Nº	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	CLARIDAD AL HABLAR				CONTENIDO Y COHERENCIA				RECURSOS NO VERBALES Y PARAVERBALES				INTERACIION CON INTERLOCUTORES.				PUNTAJE TOTAL	NIVEL DE LOGRO			
1	Condori Flórez, José Angel	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
2	Crispin Yucra Flor Delia	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
3	Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
4	Mamani Cayllabua, Karol	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
5	Mandura Condori, Yadee Joseph	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
6	Melo Crispin, Edison	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
7	Merma Crispin, Jhon Clever	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
8	Palomino Merma, Seinet Luana	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
9	Rojo Quispe, Dylan Jayden	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
10	Campos Quispe, Jose Eduardo	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
11	Huanca Tito, Eva Luna	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C
12	Condori Zavala, Camilo	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		AD	A	B	C

ANEXO 01: Ficha de trabajo

¿DE QUE SE ALIMENTA?

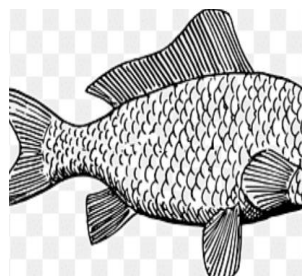
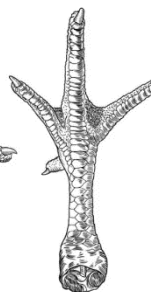


DONDE VIVE



LO QUE SE Y QUIERO SABER DEL CUY

¿COMO ES SU CUERPO?



¿CUANTO TIEMPO VIVE?

2 5 9

Sesión de Aprendizaje N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

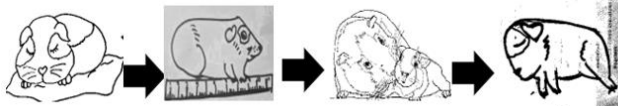
TITULO DE LA ACTIVIDAD	Leemos una carta sobre la crianza de cuyes y su ciclo de vida			
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	"Hoy aprenderemos sobre la vida de los cuyes escuchando una carta y compartiendo nuestras experiencias familiares."			
GRADO	1° Grado	FECHA	03/09/2024	
INSTITUCION EDUCATIVA.	50551 "Pinchimuro"			

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	Comunicación Integral	
COMPETENCIA	Se comunica oralmente en su lengua materna	
CAPACIDAD	Obtiene información del texto oral, interpreta, organiza y comunica ideas, utiliza recursos no verbales y paraverbales, participa activamente en diálogo.	
DESEMPEÑOS	Identifica personajes, eventos y etapas del ciclo de vida del cuy. - Relata experiencias familiares relacionadas con la crianza de cuyes. - Organiza sus ideas y utiliza gestos, entonación y contacto visual al comunicarse.	
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Participación oral en la discusión y relatos. Secuencia del ciclo de vida del cuy correctamente ordenada. Comprensión del cuento mediante preguntas y respuestas.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rubrica.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		
ENFOQUE	VALORES	ACTITUD
Enfoque de derechos.	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Se da un emotivo saludo a los niños y niñas. Motivación: La docente muestra a los estudiantes una carta dibujada "de un cuy" que ha llegado a la escuela. Ejemplo de mensaje: "Hola amiguitos, soy Cuyito. Quiero contarles cómo nacen y crecen mis bebés. ¡Ayúdenme a aprender juntos!" (anexo 01)	Docente Niños y niñas Carta del cuy.

	La docente lee la carta en voz alta, con entonación divertida y expresiva. La docente realiza las siguientes preguntas para motivar la curiosidad. “¿Quién creen que me ha enviado esta carta?” “¿Qué creen que querrá contarnos?” “¿Qué saben sobre los cuyes?” Luego la docente comunica el propósito de la sesión comunicado: “Hoy aprenderemos sobre la vida de los cuyes escuchando una carta y compartiendo nuestras experiencias familiares.” Se recuerdan las normas de convivencia para poder trabajar: Participamos levantando la mano. Escuchamos con respeto la opinión de mis compañeros. Realizamos las actividades para presentarlo oportunamente	
Desarrollo	ANTES DEL DISCURSO: La docente muestra todas las características de la carta del cuy. Seguidamente la docente realiza las siguientes preguntas. ¿Alguna vez realizaron una carta? ¿De quién será esta carta? ¿Qué información podremos obtener de esta carta? ¿Alguna vez hablaron con su familia sobre los cuyes? Luego la docente registra las ideas previas en un papelote. DURANTE EL DISCURSO: La docente pide a los estudiantes que presten muchísima atención; pues va comenzar a leer la carta que el pequeño cuy preparo para los estudiantes. Mientras realiza la lectura la docente hace pausas para preguntar: ¿Quién será el personaje principal? ¿Qué sucederá con los cuyes? La docente mientras lee la carta muestra una Secuenciación del ciclo de vida con tarjetas.  Una vez terminada la lectura la docente y los estudiantes comparten relatos orales de experiencias familiares relacionados al ciclo de vida de los cuyes. DESPUES DEL DISCURSO: Puesta en común de ideas y experiencias. - Reflexión grupal: ¿Qué aprendimos de la carta? ¿El ciclo de vida del cuy se parece al nuestro?, ¿Cómo podemos cuidar a los cuyes en la escuela o en casa? Luego la docente busca reforzar e identificar vocabulario nuevo y frases completas escribiendo en un papelote	Carta del cuy Tarjetas del ciclo de vida. Papelote, plumones.

	palabras cortas para poder permitir la familiarización de ellas con los niños y niñas.	
Cierre	EVALUACION: La docente pregunta ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Fue fácil o difícil aprender sobre el ciclo de vida? ¿nos serán útil saber esta información en nuestra vida diaria? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Qué hicieron para mejorar esa dificultad? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido? La docente concluye: Hoy ayudamos a Cuyito a contar su historia y aprendimos cómo nacen, crecen y se cuidan los cuyes. Además, descubrimos que escucharnos y respetarnos nos ayuda a aprender mejor juntos. ¡Muy bien equipo!	Niños y niñas Docente

A. RUBRICA DE VALORACION.

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna

Área: Comunicación

Grado: 1° Primaria

Criterio / Desempeño	AD – Apreciable Desempeño (4 pts.)	A – Logro destacado (3 pts.)	B – Logro esperado (2 pts.)	C – En proceso (1 pts.)
Claridad al hablar	Se expresa con claridad, fluidez, vocabulario adecuado y utiliza gestos o entonación para reforzar la comunicación, facilitando la comprensión de todos.	Se expresa con claridad, usa palabras adecuadas y respeta turnos al hablar.	Expresa ideas limitadas; a veces necesita apoyo para organizar el mensaje o respetar turnos.	Tiene dificultades para expresarse; sus ideas son poco comprensibles y requiere apoyo constante.
Comprensión del cuento	Identifica personajes, eventos y ciclo de vida del cuy, relacionándolo con experiencias propias de forma completa y coherente.	Identifica personajes y eventos, relaciona parcialmente con experiencias propias.	Identifica algunos personajes o eventos, comprensión parcial.	No identifica personajes ni eventos; comprensión limitada.
Participación y respeto	Participa activamente en el diálogo, escucha atentamente, respeta opiniones de todos y ayuda a que otros también participen.	Participa y respeta opiniones, aunque necesita recordatorios ocasionales.	Participa de manera limitada; respeta opiniones algunas veces.	No participa o no respeta turnos y opiniones; requiere intervención constante del docente.
Metacognición y reflexión	Explica con claridad qué aprendió, cómo lo hizo y qué puede mejorar, demostrando conciencia de su propio aprendizaje.	Explica lo que aprendió y cómo lo hizo, aunque con orientación de la docente.	Muestra ideas parciales sobre lo aprendido y cómo lo hizo; requiere apoyo para reflexionar.	No logra expresar lo que aprendió ni cómo lo hizo; necesita guía constante.

N°	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	CLARIDAD AL HABLAR	COMPRESION DEL CUENTO	PARTICIPACION Y RESPETO	METACOGNICION Y REFLEXION	PUNTAJE TOTAL	NIVEL DE LOGRO
1	Condori Flórez, José Ángel	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
2	Crispin Yucra Flor Delia	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
3	Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
4	Mamani Cayllahua, Katol	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
5	Mandura Condori, Yadee Joseph	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
6	Melo Crispin Edison	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
7	Merma Crispin Jhon Clever	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
8	Palomino Merma, Seinet Luana	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
9	Rojo Quispe, Dylan Jayden	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
10	Campos Quispe, José Eduardo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
11	Huanca Tito, Eva Luna	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
12	Condori Zavala, Camilo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C

Escala valorativa:

- **AD (4 pts.):** Apreciable Desempeño – desempeño sobresaliente y autónomo.
- **A (3 pts.):** Logro destacado – desempeño claro y correcto.
- **B (2 pts.):** Logro esperado – desempeño aceptable con apoyo ocasional.
- **C (1 pt):** En proceso – desempeño inicial, necesita apoyo constante.

ANEXOS: Ficha “Carta del cuy”.

Carta del Cuy

Queridos amiguitos de la escuela 50551 “Pinchimuro”,

¡Hola! Me llamo **Cuyito** y vivo en una familia de cuyes muy divertida.

Quiero contarles todo sobre cómo **nacemos, crecemos y nos cuidamos**.

Me encanta que los niños y niñas sean curiosos y aprendan con alegría, así que los invito a que me ayuden a descubrir mi historia y mis aventuras.

Durante nuestra sesión, podremos **leer un cuento sobre mí**, compartir lo que ya sabemos,

y contar nuestras propias experiencias sobre los cuyes.

¡Espero que juntos aprendamos y nos divirtamos mucho!

Con cariño,

Cuyito

ANEXO: Cuento “Las aventuras de Cuyito”.

Cuento: “Las Aventuras de Cuyito”

Había una vez un cuy llamado **Cuyito** que vivía en una granja con su mamá, su papá y sus hermanitos.

Un día, Cuyito decidió contarle a los niños y niñas cómo era su vida:

Primero, **nacimos muy pequeñitos**, con los ojitos cerrados y sin dientes.

Luego, **crecimos y aprendimos a caminar**, a comer nuestro alimento y a jugar juntos.

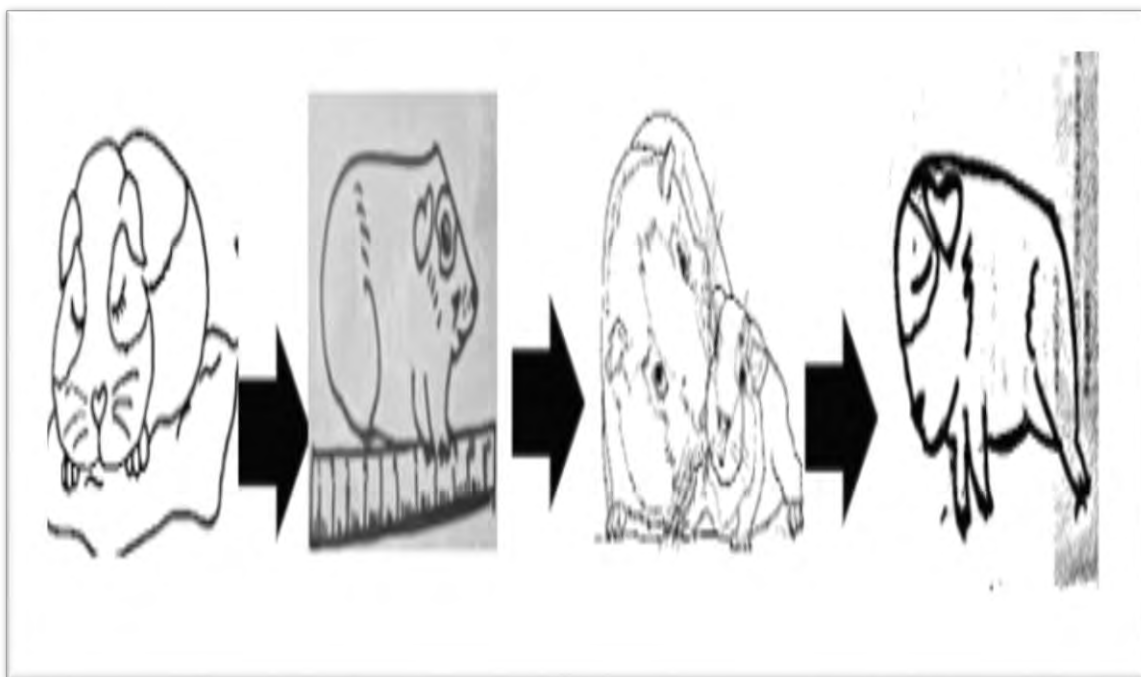
Aprendimos que necesitábamos un lugar seguro, limpio y con comida rica para estar sanos y felices.

Cuyito también contó que **cada cuy tiene su familia y amigos**, y que todos deben ayudarse y respetarse.

“Si nos cuidamos unos a otros,” dijo Cuyito, “podemos crecer fuertes y felices.”

Al final del día, Cuyito estaba muy contento porque los niños y niñas habían aprendido sobre **cómo nacemos, crecemos y nos cuidamos**, y prometieron ayudar a cuidar

ANEXO: Tarjetas gráficas del ciclo de vida del cuy.



Sesión de Aprendizaje N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Elaboramos un cronograma sencillo de actividades sobre la construcción del corral.		
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Hoy vamos a organizar las actividades necesarias para construir el corral cuyero, utilizando un cronograma sencillo que incluya la secuencia y cantidad de tareas.		
GRADO	1° Grado	FECHA	09/09/2024
IEI	50551 "Pinchimuro"		

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	Matemática
COMPETENCIA	Resuelve problemas de cantidad
CAPACIDAD	✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas. ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo. ✓ Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.
DESEMPEÑOS	Establece relaciones entre datos y acciones de agregar, quitar, y juntar cantidades transformadoras a expresiones numéricas.
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Cronograma elaborado por el estudiante Representando cantidades de materiales, cuyes o personas mediante dibujos o números.

CRITERIO DE EVALUACIÓN TECNICA DE EVALUACION: RUBRICA DE EVALUACION INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		
ENFOQUE	VALORES	ACTITUD
Enfoque de cuidado del medio ambiente	Respeto por los seres vivos	Reconoce la importancia de cuidar a los cuyes y su espacio (corral), promueve acciones responsables hacia los animales y el entorno

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	La docente saluda amablemente a los estudiantes. Luego la docente muestra imágenes o materiales relacionados con la construcción del corral cuyero: Madera, clavos, malla, alimento para cuyes. Y Dibujos de actividades: limpiar terreno, construir corral, colocar cuyes. Se coloca en la pizarra o mesa para que todos lo vean. Preguntas motivadoras y guiadas: “Niños, ¿qué necesitamos hacer primero para construir nuestro corral?”	Dibujos Papelotes Plumones Docente y estudiantes.

Desarrollo.	“¿Qué materiales necesitamos y en qué cantidad?” “¿Cuántos niños pueden ayudarnos en cada actividad?” Se anima a los estudiantes a levantar la mano y compartir ideas. La docente anota en la pizarra las actividades y materiales mencionados por los estudiantes. Se puede usar dibujos simples junto a las palabras para que los niños comprendan mejor. Luego la profesora comunica el propósito de la sesión: “Hoy vamos a organizar todas estas actividades y materiales en un cronograma, para saber qué hacer primero, qué materiales necesitamos y cuántos niños ayudarán.” Se recuerdan las normas de convivencia para llevar la sesión armoniosamente. DESARROLLO Familiarización con el problema La docente pone en la pizarra imágenes de los materiales: madera, clavos, malla, alimento para cuyes, y de los pasos principales: limpiar terreno, construir corral, colocar cuyes. Preguntas sencillas: ¿Qué debemos hacer primero? ¿Qué necesitamos para cada actividad? ¿Cuántos niños pueden ayudar en cada actividad?	Papel bond Crayones
-------------	---	--

	Se conversa brevemente y se anotan ideas de todos. Búsqueda y ejecución de estrategias Con ayuda de la docente se realiza en un papelote el cronograma de las actividades. Columnas: Día – Actividad – Cuántos materiales/personas La docente guía con preguntas: ¿Qué actividad viene primero, segunda...? ¿Cuántos cuyes dibujamos? ¿Cuántos palos o piezas de madera necesitamos? Los niños colorean y representan cantidades con dibujos sencillos (ej: 3 palos = dibujar 3 palitos). Socialización de representaciones Cada niño explica el cronograma al resto del aula. Preguntas para reflexionar: ¿Cuál fue la primera actividad que dibujamos? ¿Cómo contamos los materiales o personas? ¿Qué fue fácil y qué fue difícil? ¿Qué podríamos hacer diferente la próxima vez? Reflexión y formalización La docente muestra un cronograma final de ejemplo, sencillo y con dibujos de los pasos y cantidades. Preguntas: ¿Por qué es importante hacer un cronograma antes de construir el corral?	Lápices de colores. Papelógrafo Plumones. Cuadernos de trabajo y lapiz. Docente y estudiantes.
--	--	---

A. RUBRICA DE VALORACION.

Competencia: Resuelve problemas de cantidad.

Capacidades:

- ✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- ✓ Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

CRITERIOS / CAPACIDADES	Aprendizaje Esperado (AD)	A – Excelente (3)	B – Bien (2)	C – Necesita apoyo (1)
Organiza actividades (Secuencia)	Ordena actividades de manera secuencial en un cronograma.	Ordena todas las actividades correctamente.	Ordena la mayoría de actividades; algunas fuera de secuencia.	Tiene dificultades para ordenar las actividades; muchas fuera de secuencia.
Representa cantidades	Representa cantidades de materiales y personas en su cronograma.	Dibuja y escribe correctamente las cantidades.	Representa la mayoría de cantidades, algunas incompletas.	Representa pocas cantidades o no cuenta correctamente.
Comunica comprensión	Comparte sus ideas y explica el cronograma al grupo.	Explica con claridad y escucha a compañeros.	Explica algunas partes; necesita ayuda.	Tiene dificultades para explicar o participar.

CRITERIOS / CAPACIDADES	Aprendizaje Esperado (AD)	A – Excelente (3)	B – Bien (2)	C – Necesita apoyo (1)
Usa estrategias de conteo y estimación	Aplica estrategias de conteo y estimación en las actividades.	Cuenta y estima correctamente de manera autónoma.	Cuenta o estima algunas cantidades; necesita guía.	Tiene dificultades para contar o estimar incluso con ayuda.
Reflexiona sobre el aprendizaje	Reflexiona sobre la utilidad de organizar actividades y cantidades.	Explica por qué es importante y aplica a otras situaciones.	Explica de manera simple la importancia; relación parcial con otras situaciones.	Tiene dificultades para reflexionar sobre la importancia.

ANEXO: Cronograma de actividades.

CRONOGRAMA CONSTRUCCIÓN DEL CORRAL CUYERO

Actividad	Tiempo	Propósito / Competencia	Evidencia
1. Problemатización: ¿Cuántos cuyes podemos tener?	10 min	Introducir la cantida de cuyes que caben en corral. Competencia, Resteive problemas de cantidad	Registro de ideas de los ninos sobre cantidad y justificación
2. Medición del espacio del corral	10 min	Medir largo y ancho del terreno para calcular area y estimar capacidad	Tabla con medidas y estimación de cuyes
3. Contamos materiales para la construcción	10 min	Contar y organizar materiales, madera, maila, clavos	Lista de materiales contados y organizados
4. Distribución del espacio del corral	10 min	Distribuir zonas del corral y asignar cantidad de cuyes por zona	Plano o dibujo del corral con cuyes en cada zona
5. Construcción simbólica / simulada	10 min	Simular el armado del corral y colocar los cuyes segun lo planificado	Registro fotografico o dibujo del corral con distribución
6. Evaluación y reflexión	5 min	Reflexionar sobre el uso adecuado del espacio y la cantida dé cuyes	Conversacion grupal y registro de mejoras sugeridas
			

Sesión de Aprendizaje N° 10

IV. DATOS INFORMATIVOS:

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Dialogamos y establecemos normas de convivencia para cuidar a los cuyes.		
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Hoy vamos a conversar y a ponernos de acuerdo sobre normas para cuidar juntos a los cuyes”.		
GRADO	1° Grado	FECHA	09/09/2024
IEI	50551 “Pinchimuro”		

V. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.

ÁREA	Personal social
COMPETENCIA	Convive y participa democráticamente con búsqueda al bien común.
CAPACIDADES	Interactúa con todas las personas. Construye normas y asume acuerdos y leyes. Maneja conflictos de manera constructiva. Delibera sobre asuntos públicos Participa en acciones que promueven el bienestar común
DESEMPEÑOS	Expresa sus ideas sobre la importancia de cuidar a los cuyes. Propone normas sencillas para la convivencia y el cuidado de los animales. Escucha a sus compañeros y respeta sus aportes.

EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Cartel colectivo con las normas de convivencia para el cuidado de los cuyes, elaborado a partir del diálogo y los acuerdos de los estudiantes.	
CRITERIO DE EVALUACIÓN TECNICA DE EVALUACION: RUBRICA DE EVALUACION INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo.		
ENFOQUES TRANSVERSALES		
ENFOQUE	VALORES	ACTITUD
Enfoque de cuidado del medio ambiente	Respeto por los seres vivos	Reconoce la importancia de cuidar a los cuyes y su espacio (corral), promueve acciones responsables hacia los animales y el entorno

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	La docente saluda amablemente a los estudiantes. Luego presenta la dinámica motivadora “El cuy cuidador” La docente dice: “Hoy vamos a jugar a ser cuyes. Unos serán cuyes y otros serán cuidadores”.	Docente y estudiantes.

Desarrollo.	Escoge a 3 niños para ser “cuyes” (pueden ponerse orejitas de papel o solo imitar el sonido “cui cui”). Los demás serán “cuidadores” y tendrán que proteger a los cuyes siguiendo indicaciones simples de la docente, por ejemplo: ✓ Darles comida (fingen dar pasto). ✓ Darles agua (fingen servir con las manos). ✓ Hacer silencio para que descansen. Después del juego, la docente pregunta: ¿Qué pasaba si no les dábamos comida o agua? ¿Qué pasaba si gritábamos cerca de ellos? ¿Qué aprendimos de este juego? Luego la docente recuerda el propósito de la actividad: Hoy vamos a conversar y a ponernos de acuerdo sobre normas para cuidar juntos a los cuyes”. Se recuerdan las normas de convivencia para trabajar las actividades en armonía BUSQUEDA DE INFORMACION. En grupos pequeños, los estudiantes dialogan sobre qué cosas podrían dañar o ayudar a los cuyes. Cada grupo propone al menos dos normas de cuidado. Ejemplos: ✓ Hablar en voz baja cerca del corral.	Pizarra Plumones Cartel de acuerdos.
-------------	---	---

Cierre	✓ No darles comida dañina. ✓ Darles agua todos los días. La docente organiza una lluvia de ideas y va escribiendo en un papelote las normas propuestas. Mediante votación o consenso, la clase selecciona las normas más importantes. SOCIALIZACION Cada grupo comparte sus normas frente a la clase. Dos estudiantes explican qué normas pensaron y por qué son importantes. ACUERDO Y TOMA DE DECISIONES. Entre todos, seleccionan por votación o consenso las normas más importantes. Se elabora un cartel de normas del corral con dibujos sencillos. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante tener normas para cuidar a los cuyes? ¿Qué aprendimos hoy al conversar con nuestros amigos? ¿Cómo podemos cumplir estas normas en la escuela? Luego se felicita a los estudiantes por su participación. La docente se despide de cada niño y recuerda que las normas ayudan a vivir mejor en comunidad.	Docente y estudiantes.
--------	--	------------------------

A. RUBRICA DE VALORACION.

Competencia: Convive y participa democráticamente en la búsqueda al bien común.

Capacidades:

- ✓ Interactúa con todas las personas.
- ✓ Construye normas y asume acuerdos y leyes.
- ✓ Maneja conflictos de manera constructiva.
- ✓ Delibera sobre asuntos públicos

Criterio	AD (Logro destacado)	A (Logro esperado)	B (En proceso)	C (En inicio)
Escucha y respeta las ideas de sus compañeros	Escucha atentamente y respeta siempre las ideas de todos.	Escucha y respeta la mayoría de las ideas.	Escucha a veces, pero interrumpe o no siempre respeta.	No escucha ni respeta las ideas.
Propone normas claras para el cuidado de los suyos	Propone varias normas claras, útiles y realistas.	Propone algunas normas claras y útiles.	Propone normas poco claras o poco útiles.	No propone normas.
Participa en la toma de decisiones grupales	Participa activamente, da argumentos y busca consenso.	Participa en las decisiones y acepta acuerdos.	Participa poco en las decisiones.	No participa en la toma de decisiones.

Criterio	AD (Logro destacado)	A (Logro esperado)	B (En proceso)	C (En inicio)
Explica por qué es importante cumplir las normas	Explica con claridad y ejemplos la importancia de las normas.	Explica de manera sencilla por qué son importantes.	Explica de manera limitada o incompleta.	No logra explicar la importancia de las normas.

N°	NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Escucha y respeta las ideas de sus compañeros	Propone normas claras para el cuidado de los cuyes	Participa en la toma de decisiones grupales	Explica por qué es importante cumplir las normas	Puntaje	ESCALA VALORATIVA
1	Condori Flórez, José Ángel	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
2	Crispin Yucra Flor Delia	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
3	Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
4	Mamani Cayllahua, Karol	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
5	Mandura Condori, Yadee Joseph	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
6	Melo Crispin, Edison	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
7	Merma Crispin, Jhon Clever	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
8	Palomino Merma, Seinet Luana	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
9	Rojo Quispe, Dylan Jayden	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
10	Campos Quispe, Jose Eduardo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
11	Huanca Tito, Eva Luna	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C
12	Condori Zavala, Camilo	AD A B C	AD A B C	AD A B C	AD A B C		AD A B C

ANEXO : Normas para el cuidado de los cuyes.

Normas del corral



**Habla en voz
baja cerca
del corral**



**No des
comida dañina**



Haz silencio



**Dales agua
todos los días**

ROLES Y SECUENCIA DEL DESFILE.

	Nombre del estudiante	Rol durante el desfile	Función específica
	Condori Flórez, José Ángel	Cuidador de cuyes	Alimenta y da agua a los cuyes antes del desfile.
	Crispín Yucra, Flor Della	Portador de cartel	Sostiene cartel con mensaje cultural
	Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	Cuidador de cuyes	Vigila la seguridad de los cuyes durante el desfile.
	Mamani Cayllahua, Karol	Portador de banderín	Sostiene banderín decorativo del corral
	Mandura Condori, Yadee Joseph	Cuidador de cuyes	Asegura que los cuyes no se desvíen durante el desfile
	Melo Crispín, Edison	Portador de cartel	Sostiene cartel con mensaje de respeto a los animales
	Merma Crispín, Jhon Clever	Cuidador de cuyes	Verifica que los cuyes tengan espacio suficiente
	Patomino Merma, Selnat Luana	Portador de banderín	Sostiene banderín con símbolos culturales
	Rojo Quispe, Dylan Jayden	Cuidador de cuyes	Ayuda a mover los cuyes con cuidado
	Campos Quispe, José Eduardo	Portador de cartel	Sostiene cartel de raíces culturales
	Huanca Ttito, Eva Luna	Cuidador de cuyes	Revisa que los cuyes coman y beban correctamente.
	Condori Zavala, Camilo	Coordinador general	Supervisa la secuencia y comunica instrucciones.

ANEXO E: INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS (PRE Y POST TEST).

	I.E. N°50501 "PINCHIMURO"-OCONGATE-CUSCO	1° GRADO
	PRUEBA DE DESEMPEÑO	

AREA DE COMUNICACIÓN.

A. Texto Leído por el docente:

"El Corral de Cuyín"
Cuyín era un cuy pequeño y curioso que vivía cerca de una escuela.
Un día, la profesora dijo a los niños:
—¡Vamos a construir un corral para cuyes!
Los niños trajeron madera, clavos y pasto. Trabajaron juntos con mucho cuidado.
Cuando el corral estuvo listo, Cuyín entró feliz:
—¡Qué bonito lugar!
Pronto llegaron otros cuyes: Pelusa, Chiquita y Bigotes. Todos vivían contentos y seguros.
Cada día, los niños les daban comida y agua con mucho cariño.
Cuyín decía:
—¡Gracias niños! ¡Este corral es mi hogar!
FIN

Preguntas al estudiante:

1. ¿Cuál era el nombre del cuento?
2. ¿De qué trataba el texto? ¿Quién era Cuyín?
3. ¿En casa con tu familia se dedican a la crianza de cuyes?
4. ¿Participaste en alguna ocasión en esta crianza de cuyes?

B. OBSERVA LA IMAGEN Y ESCRIBE UNA ORACION RESPETANDO LAS MAYUSCULAS:



Br. Flor Milena Condori 

Universidad San Antonio Abad del Cusco



I.E. N°50501 "PINCHIMURO" - OCONGATE - CUSCO

1° GRADO

PRUEBA DE DESEMPEÑO

C. CON AYUDA DE LA PROFESORA LEEMOS EL SIGUIENTE CUENTO.

Oriana era una niña alegre que vivía cerca del campo.
Un día, su abuelita le regaló dos cuyes: uno blanco y uno marrón.
—Debes cuidarlos muy bien —le dijo la abuela.

Oriana les hizo un corralito con ayuda de su papá.
Cada día les daba alfalfa, agua limpia y hablaba con ellos.
Pero una mañana, los cuyes no estaban en el corral.
¡Se habían escapado!

Oriana los buscó por todo el jardín.
Detrás de una planta escuchó: —¡Cui, cui!
Allí estaban, comiendo hojas y escondiéndose del sol.

Oriana los abrazó y les dijo:
—¡No vuelvan a escaparse, cuyecitos!

Desde ese día, puso una puerita segura en su corral.
Y cada tarde, les contaba cuentos para que se queden tranquilos.

FIN



Según el cuento:

1. ¿Quién era y como se llamaba la niña del cuento? Colorea la respuesta correcta.



ORIANA



ARTURO



ABUELA

2. ¿Cuántos cuyes le regalo su abuelita a Oriana? Colorea la respuesta correcta.



UNO

DOS

TRES

3. ¿Qué les daba Oriana a sus cuyes cada día? Colorea la respuesta correcta.



AGUA Y ALFALFA

HUEVOS

FRUTAS

4. ¿Dónde encontro a los cuyes cuando se escaparon? Colorea la respuesta correcta.



JUEGOS

DETRÁS DE LA PLANTA

CASA

5. ¿Que hizo Onana para que no vuelvan a escapar? Colorea la respuesta correcta.



PUSO UNA
PUERTA

PUSO UNA
ESCALERITA

PUSO UN GATO

D. Escribe una palabra que tenga relación con los cuyes.

(Ejemplo esperado: cuy, corral, alfalfa, agua, etc.)

E. Completa la frase:

"El cuy vive en un _____"

a) granero.

b) corral.

c) pastizal.



I.E. N°50501 "PINCIMURO" -DCONGATE- CUSCO

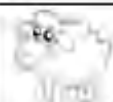
1° GRADO

PRUEBA DE DESEMPEÑO

AREA CIENCIA Y TECNOLOGIA.

1. RESPONDE CON AYUDA DE LA PROFESORA.

Observa los siguientes animales y marca con una (x) según lo que comen.

Animal	(herbívoro)	(carnívoro)	(omnívoro)
			
			
			
			

2. OBSERVA Y RESPONDE.

Dentro del recuadro escribe las plantas que sirven de alimento para los cuyes.

3. OBSERVA Y RESPONDE.

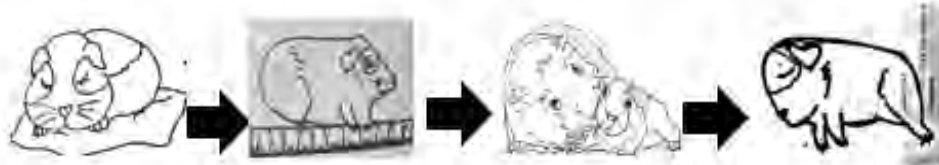
¿Qué parte de tu cuerpo te ayuda a moverte y caminar, así como el cuy? Marca con una (X)

a) Huesos ☐

b) Los ojos ☐

c) El cabello ☐

4. LOS ANIMALES SON SERES VIVOS POR QUE:



5. ANALIZA Y COLOREA.

¿Qué MATERIALES TIENEN UTILIDAD PARA ARMAR UNA GRANJA DE CUYES?



6. QUE NECESITAN LOS CUYES PARA CRECER FUERTES Y SANOS.

a) Juguetes y dulces.

b) Agua, alimento y cuidado.

c) Zapatos y ropa.



I.E. N°50501 "PINCHIMURO"-OCONGATE-CUSCO

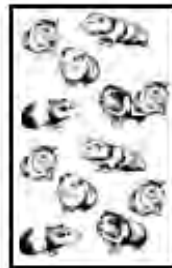
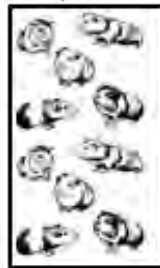
1° GRADO

PRUEBA DE DESEMPEÑO

AREA DE MATEMATICA.

1) Observa con atención y marca con una (x) donde corresponda.

a) ¿Dónde están la decena de cuyes?

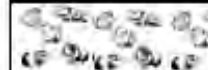

☐
☐
☐
☐

2) Colorea en la representación gráfica la cantidad de cuyes que muestra y escribe el número.









3) Resuelve el siguiente problema.

Samara fue a alimentar a los cuyes de su granja y les dio 7 zanahorias. Luego, su mamá fue y les dio 6 zanahorias más.

¿Cuántas zanahorias les dieron a los cuyes en total? Dibuja.

Samara	+	Mamá	=	Total
---------------	---	-------------	---	--------------

a) Completa la tabla posicional de decenas y unidades para resolver el ejercicio.

D	U

 +

4) Lee con atención y marca con una (x) la respuesta correcta.

Elizabet quiere saber cuántos cuyes tiene, si cría dos tipos de razas diferentes, 5 Intis y 3 andinas ¿Cuántos cuyes tendrá en total?

8 cuyes

15 cuyes

7 cuyes

a) Completa la tabla posicional de decenas y unidades para resolver el ejercicio.

D	U

 +

5) Resuelve el siguiente problema.

María asistió a la feria de Pinchimuro, para comprar cuyes y necesita ayuda para poder comprarlos, cada cuy cuesta a s/15 ¿Podrías ayudar a María a contar y aumentar las monedas que le faltan?

María tiene 	Le faltaría
María tiene 	Le faltaría
María tiene 	Le faltaría



I.E. N°50501 "PINCHIMURO"-DCONGATE-CUSCO

PRUEBA DE DESEMPEÑO

1° GRADO

AREA PERSONAL SOCIAL

1. COLOREA: Colorea las normas de convivencia que sigues para trabajar en armonía al realizar el corral cuyero.



2. CON AYUDA DE LA PROFESORA LEEMOS EL SIGUIENTE CASO.

Carla, quiere ayudar a construir la granjita cuyero junto a su papa y sus hermanos Sergio y Diego, pero sucede lo siguiente:



¿Yo también
puedo ayudar
a construir el
cuyero?



¡No, no puedes
¡Este es trabajo de
varones y no para
niñitas!

¿Crees que lo que le dijo su papa a Carla está bien?

- a) Sí, por que las niñas deben estar en la cocina.
- b) No, porque niños y niñas pueden ayudar en lo que puedan y quieran.

- c) No, porque niñas no ayudan y retrasan el trabajo.

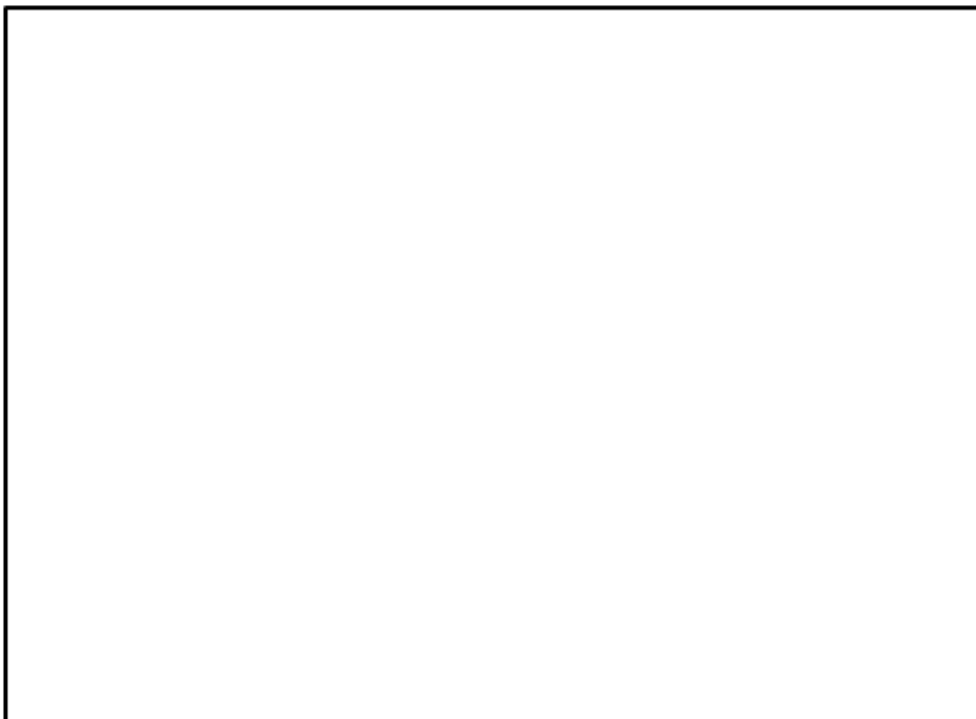
3.LEE Y RESPONDE.

- a) ¿Qué reglas sigues en tu familia para convivir armoniosamente al participar en la crianza de cuyes?

- _____

4. LEE Y DIBUJA.

Cada localidad del Perú tiene una vestimenta propia. Dibuja la vestimenta característica de tu localidad.



ANEXO 4: RESULTADOS PRE TEST Y POST DE ACUERDO A COMPETENCIAS

PRE TEST AREA DE COMUNICACIÓN														
APELLIDOS Y NOMBRES	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA						LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS			ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS				PROMEDIO
	Obtiene información del texto oral.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.	Obtiene información del texto escritos.	Infiere e interpreta información del texto.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Adecúa el texto a la situación significativa.	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	
Edgar, José Candori	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A
Yany Flor Crispin	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A	A	B	A	B
Isaac Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	B	A	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B
Carlos Mamani	B	B	B	A	A	B	A	A	B	A	A	B	A	A
Yany Candori, Joseph	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A
Edison Malo Crispin, Edison	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A
Edison Crispin, Jon Clever	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
Edison Palomino	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B
Edison Raja, Dylan Jayden	B	B	B	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B	A
Edison Campos, Jose Eduardo	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A
Edison Eduardo, Eva Luna	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	A	B	B	B
Edison Candori Zavala, Camilo	A	A	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B	A	A

POST TEST DEL AREA DE COMUNICACIÓN														
APELLIDOS Y NOMBRES	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA						LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS			ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS				PROMEDIO FINAL
	Obtiene información del texto oral.	Infiere e interpreta información del texto oral.	Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral.	Obtiene información del texto escrito	Infiere e interpreta información del texto	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	Adecua el texto a la situación significativa.	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.	
Condori Flórez, José Ángel	AD	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD	A	A	A	AD	AD
Crispin Yucra Flor Delia	A	B	AD	A	A	A	AD	AD	A	A	AD	A	A	A
Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	B	B	A	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	B
Mamani Cayllahu a, Karol	AD	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD	A	AD	AD	A	AD
Mandura Condori, Yadee Joseph	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Melo Crispin, Edison	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Merma Crispin, Jhon Clever	B	A	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B
Palomino Merma, Seinet Luana	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Rojos Quispe, Dylan Jayden	AD	A	AD	A	A	AD	A	A	AD	A	AD	A	AD	AD
Campos Quispe, Jose Eduardo	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A
Huanca Tito, Eva Luna	B	A	B	A	B	B	A	B	B	A	B	B	A	B

PRE TEST Y POST TEST AREA DE MATEMATICA

PRE TEST						POST TEST		
AREA MATEMATICA								
APELLIDOS Y NOMBRES	Resuelve problemas de cantidad	resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	PROMEDIO	Resuelve problemas de cantidad	resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	problemas de forma, movimiento y localización.
Condori Flórez, José Ángel	A	A	A	A	A	AD	AD	
Crispin Yucra Flor Delia Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	A	A	B	A	A	A	A	
	B	B	B	B	B	B	B	
Mamani Cayllahua, Karol	A	A	B	A	A	A	A	
Mandura Condori, Yadee Joseph	A	A	B	A	A	A	A	

Melo Crispin, Edison	A	A	A	B	A	AD	AD	
Merma Crispin, Jhon Clever	B	B	B	B	B	B	A	
Palomino Merma, Seinet Luana	B	B	B	B	B	A	A	A
Rojo Quispe, Dylan Jayden	A	A	A	B	A	AD	AD	AD
Campos Quispe, Jose Eduardo	B	A	B	B	B	AD	A	AD
Huanca Ttito, Eva Luna	A	A	B	A	A	A	A	A
Condori Zavala, Camilo	A	B	B	B	B	A	A	A

PRE TEST Y POST TEST AREA DE CIENCIA Y TECNOLOGIA

PRE TEST-CIENCIA Y TECNOLOGIA					POST TEST CIENCIA Y TECNOLOGIA			
APELLIDOS Y NOMBRES	Indaga mediante métodos científicos	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, y energía, biodiversidad, tierra y universo	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.	PROMEDIO	Indaga mediante métodos científicos	Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia, y energía, biodiversidad, tierra y universo	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno.	promedio
Condori Flórez, José Ángel	A	A	A	A	A	A	A	A
Crispín Yucra Flor Delia	B	B	A	A	B	B	B	B
Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	B	A	B	B	B	A	A	A
Mamani Cayllahua, Karol	B	B	B	B	A	A	A	A

Mandura Condori, Yadee Joseph	A	A	B	A	AD	A	AD	AD
Melo Crispin, Edison	A	A	A	A	A	A	A	A
Merma Crispin, Jhon Clever	B	A	A	A	A	B	A	A
Palomino Merma, Seinet Luana	A	A	A	A	A	AD	AD	AD
Rojo Quispe, Dylan Jayden	B	B	B	B	A	A	A	A
Campos Quispe, Jose Eduardo	A	A	A	A	A	A	A	AD
Huanca Tifto, Eva Luna	B	A	B	B	A	A	B	B
Condori Zavala, Camilo	A	A	B	B	A	A	A	A

PRE-TEST Y POST TEST AREA DE PERSONAL SOCIAL

PRE TEST							POST TEST					
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE							CONVIVE Y PARTICIPA DE MOCARTICAMENTE					
APELLIDOS Y NOMBRES	Construye su identidad.	Convive y participa democráticamente con búsqueda al bien común.	Construye interpretaciones históricas	gestiona responsablemente el espacio y medioambiente	Gestiona responsablemente recursos económicos.	PROMEDIO	Construye su identidad.	Convive y participa democráticamente con búsqueda al bien común.	Construye interpretaciones históricas	gestiona responsablemente el espacio y medioambiente	Gestiona responsablemente recursos económicos.	promedio
Condori Flórez, José Ángel	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	B
Crispin Yucra Flor Delia	B	B	B	B	A	B	B	A	A	A	A	A
Gonzalo Cruz, Isaac Taylor	B	A	B	A	A	A	AD	A	AD	A	AD	AD
Mamani Cayllahua, Karol	B	B	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A
Mandura Condori, Yadee Joseph	A	A	B	A	A	A	A	AD	AD	AD	A	AD
Melo Crispin, Edison	A	A	A	A	A	A	A	AD	AD	AD	A	AD
Merma Crispin, Jhon Clever	B	B	B	A	A	B	B	B	A	A	B	B

Palomino Merma, Seinet Luana	A	A	A	A	B	A	A	B	A	A	A	A
Rojo Quispe, Dylan Jayden	B	B	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B
Campos Quispe, Jose Eduardo	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B	A	A
Huanca Tito, Eva Luna	B	A	B	A	B	A	A	A	A	B	B	A
Condori Zavala, Camilo	B	A	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A

ANEXO F: CONSTANCIA.



"Año de la recuperación y la consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INVESTIGACIÓN

La que suscribe, **Baca Ancori Lina**, en calidad de directora de la Institución Educativa N.º 50551 "Pinchimuro", ubicada en el Centro Poblado de Pinchimuro, distrito de Ocongate, provincia de Quispicanchi, región Cusco, hace constar lo siguiente:

Que la señorita **Flor Milena Condori Vilchez**, identificada con DNI N.º 78718725, egresada de la carrera profesional de Educación Primaria de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, ha llevado a cabo la aplicación de su investigación titulada:

"Aprendizaje Basado en Proyectos y Logro de Competencias en los Estudiantes del Primer Grado de Primaria de la I.E. N.º 50551 'Pinchimuro' – Ocongate, 2024"

Dicha aplicación se realizó en el aula de primer grado de educación primaria de nuestra institución durante el año académico 2024, cumpliendo con los protocolos éticos y metodológicos correspondientes, y bajo la supervisión de la dirección del plantel.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime convenientes.

Pinchimuro, 20 de septiembre del 2024.

Atentamente,




.....
Lic. Lina Baca Ancori
DIRECTORA

ANEXO G: VALIDACIONES

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Investigador: Br. Flor Milena Condori Vilchez.
- 1.2 Título de la Investigación: Aprendizaje basado en proyectos y logro de competencias de los estudiantes del primer grado de Primaria de la I.E N°50551 Pinchimuro – Ocongate 2024.
- 1.3 Nombre de instrumento sujeto a validación: Prueba de Desempeños para estudiantes de 1.º grado de Primaria.
- 1.4 Datos del Experto: Nombres y Apellidos: Gregorio Cornejo Vargas

II. ASPECTOS DE VALIDACION.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				✓	
	CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				✓	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				✓	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				✓	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				✓	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					✓

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒ ☐
Debe corregirse ☐

PROMEDIO: 80%


Firma del Experto
DNI: Dr. Gregorio Cornejo Vargas

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Investigador: Br. Flor Milena Condori Vilchez.
- 1.2 Título de la Investigación: Aprendizaje basado en proyectos y logro de competencias de los estudiantes del primer grado de Primaria de la I.E N°50551 Pinchimuro – Ocongate 2024.
- 1.3 Nombre de instrumento sujeto a validación: Prueba de Desempeños para estudiantes de 1.º grado de Primaria.
- 1.4 Datos del Experto:
Nombres y Apellidos: Lidia Vargas Parcorbo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.				X	

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

☒Procede su aplicación

☐Debe corregirse

PROMEDIO: 82%



Firma del Experto

DNI: 31029135

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y Nombres del Investigador: Br. Flor Milena Condori Vilchez.
- 1.2 Título de la Investigación: Aprendizaje basado en proyectos y logro de competencias de los estudiantes del primer grado de Primaria de la I.E N°50551 Pinchimuro – Ocongata 2024.
- 1.3 Nombre de instrumento sujeto a validación: Prueba de Desempeños para estudiantes de 1. ° grado de Primaria.
- 1.4 Datos del Experto: Dra. Mercedes Vargas Fomonte
Nombres y Apellidos:

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN.

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X		
	CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.			X		
	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
Contenido	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
	SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.			X		
	INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.			X		
	CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.			X		

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación ☒ ☐
Debe corregirse ☐ ☐

PROMEDIO: 62%


Firma del Experto

ANEXO G: FOTOGRAFIAS.



ESTUDIANTES DURANTE
ACTIVIDAD DE
APRENDIZAJE DE CIENCIA Y
TECNOLOGIA





ESTUDIANTES
DURANTE ACTIVIDAD
DE APRENDIZAJE DEL
ÁREA DE
COMUNICACIÓN

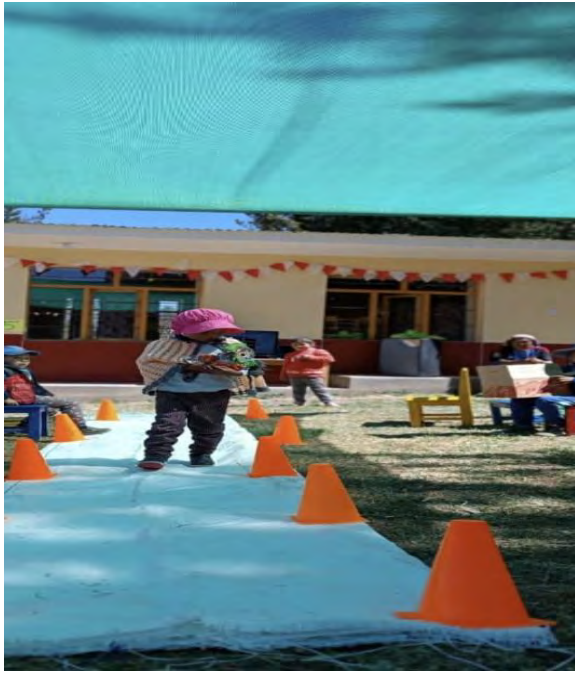




ACTIVIDADES DE
APRENDIZAJE CON
IMPLEMENTACIÓN DEL
CORRAL CUYERO



VISITAS GUIADAS A
CORRALES CUYEROS.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
CON IMPLEMENTACIÓN DEL
CORRAL CUYERO EN EL ÁREA DE
PERSONAL SOCIAL





ACTIVIDADES DE
APRENDIZAJE CON
IMPLEMENTACIÓN DEL
CORRAL CUYERO EN EL
ÁREA DE MATEMÁTICAS

