

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE
HUAMANGA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS:

**Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve
problemas de cantidad en niños de 4 años en la institución
educativa 353/MX-P Señor de Arequipa, Ayacucho - 2023**

Para optar el título profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL - ARTES PLÁSTICAS

PRESENTADA POR:

Bach. Karen Melina FLORES BAUTISTA

ASESORA:

Dra. Delia AYALA ESQUIVEL

AYACUCHO - PERÚ

2025

DEDICATORIA

A mis padres Felipe Flores Choquecahua, Serafina Bautista Jauregui y a mis hermanos, quienes han sido la guía y el camino para poder llegar a este punto de mi carrera, formándome con valores morales, familiares, éticos o sociales

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, mi alma mater, por cobijarme dentro del manto del conocimiento académico, siempre estaré agradecida a esta institución que contribuyó en la forja de mi conocimiento.

A mi Asesora Delia Ayala Esquivel, por los conocimientos llevados desde las aulas y su plana docente.

A mi Docente de prácticas Andrés Toscano Sotomayor, por brindarme su conocimiento que dejan huellas por sus enseñanzas, un orgullo por su capacidad reconocida en sus conocimientos, un agradecimiento muy sincero.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
Índice de tablas	VI
Índice de anexos	VII
RESUMEN	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN	X
I. Planteamiento del problema	12
Descripción de la Situación Problemática	12
Formulación del Problema	14
Problema General.....	14
Problemas Específicos	14
Formulación de Objetivos	15
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Justificación	15
II. MARCO TEÓRICO	17
Antecedentes.....	17
Bases Teóricas	20
Estrategias Lúdicas.....	20
Resuelve problemas de cantidad	27

Bases conceptuales	33
III.METODOLOGIA	36
Formulación de hipótesis	36
Variables.....	36
Tipo y nivel de investigación	39
Métodos	39
Diseño de investigación	39
Población y muestra	40
Técnicas e instrumentos	40
IV Resultados y discusión	44
CONCLUSIONES	57
RECOMENDACIONES	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS.....	67

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Ficha técnica</i>	41
Tabla 2 <i>Jueces expertos y validación del instrumento</i>	42
Tabla 3 <i>Confiabilidad del instrumento</i>	42
Tabla 4 <i>Nivel de resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.</i>	44
Tabla 5 <i>Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.</i>	44
Tabla 6 <i>Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.</i>	45
Tabla 7 <i>Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.</i>	46
Tabla 8 <i>Prueba de normalidad Shapiro - Wilk</i>	47
Tabla 9 <i>Resultados de la prueba estadística de la hipótesis general</i>	48
Tabla 10 <i>Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 1</i>	49
Tabla 11 <i>Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 2</i>	50
Tabla 12 <i>Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 3</i>	51

Índice de anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia	68
Anexo 2. Plan experimental	69
Anexo 3. Matriz instrumental	73
Anexo 4. Instrumento de variable	74
Anexo 5. Solicitud de autorización	76
Anexo 6. Validación de expertos	77
Anexo 7. Sesiones de aprendizaje	80
Anexo 8. Evidencia de aplicación de instrumentos	110

RESUMEN

La pesquisa abordada estableció como objetivo principal: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023; acorde con tal fin, la naturaleza metodológica del estudio fue cuantitativa, aplicada, explicativa y de diseño preexperimental; en la cual un total de 24 infantes conformaron la muestra analizada, a quienes se les brindó sesiones de estrategias lúdicas y se evaluó mediante una ficha de observación. A través de los hallazgos se pudo conocer que, antes de la intervención, el 62.5% (15) de los infantes se encontró “en proceso” en la competencia resuelve problemas de cantidad; y tras la aplicación de estrategias lúdicas, el 54.2% (13) logró alcanzar un nivel de “logro previsto” y el 45.8% un logro destacado. La conclusión a la que se arribó fue que las estrategias lúdicas presentan influencia en la mejora del desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad (p -valor=0.00); razón por la cual resulta importante su implementación y aplicación en las aulas como parte de las lecciones de aprendizaje.

Palabras clave: estrategias lúdicas, resuelve problemas, matemáticas

ABSTRACT

The main objective of the research was to identify the influence of play strategies in the development of the competence to solve quantity problems in 4-year-old children at I.E. 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023; according to this purpose, the methodological nature of the study was quantitative, applied, explanatory and of pre-experimental design; in which a total of 24 infants made up the analyzed sample, who were given sessions of play strategies and were evaluated through an observation sheet. The findings showed that, before the intervention, 62.5% (15) of the infants were "in process" in the competence of solving quantity problems; and after the application of play strategies, 54.2% (13) achieved a level of "expected achievement" and 45.8% an outstanding achievement. The conclusion reached was that playful strategies have an influence on the improvement of the development of the quantity problem-solving competence (p -value=0.00), which is why it is important to implement and apply them in the classroom as part of the learning lessons.

Keywords: ludic strategies, problem-solving, mathematics

INTRODUCCIÓN

La investigación que se abordó se denominó: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023”, la cual partió de la continua observación de continuas dificultades por parte de los infantes para contar correctamente y efectuar operaciones matemáticas, principalmente en la competencia de resolver problemas de cantidad, lo cual resultaba muy preocupante, pues este aspecto es de suma importancia en la currícula educativa y sin duda dicha deficiencia generaría problemas futuros cuando estos niños pasen al nivel primario. Frente a ello se visualiza que, los docentes no han efectuado mecanismos estratégicos óptimos que conduzcan a la mejora de esta área en específico.

Cabe mencionar que, dentro de la ruta de aprendizajes de esta competencia también se presentarían dificultades por parte de los niños para poder traducir cantidades a expresiones numéricas, es decir no demostrarían su comprensión respecto a cantidades, el tiempo, y el peso; a su vez, se dificultarían en comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, pues se dificultarían en contar, ya sea con su propio cuerpo o materiales concretos; y también, presentarían complicaciones para usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, pues algunos niños no podrían realizar seriaciones de objetos por tamaño.

Frente a ello se presumía que la implementación de estrategias lúdicas permitiría la mejora de esta competencia; no obstante, los docentes no ponen énfasis en ello, dado que no se ejecutarían estrategias lúdicas libres, que otorguen creatividad y espontaneidad al menor al momento de buscar alternativas de solución, tomando a la lógica como su principal herramienta. Asimismo, también no se ejecutarían estrategias lúdicas dirigidas, pues no se fomentaría el desarrollo intelectual en la motivación, buscando que el estudiante aprenda con gusto y tenga el incentivo de poder satisfacer su curiosidad.

Es ante esta situación, que surge el interés de efectuar esta indagación, planteándose como finalidad: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023; acorde con tal fin, la naturaleza metodológica del estudio fue cuantitativa, aplicada, explicativa y de diseño preexperimental; en la cual un total de 24 infantes conformaron la muestra analizada, a quienes se les brindó sesiones de estrategias lúdicas y se evaluó mediante una ficha de observación.

Para una mejor comprensión de la composición del estudio, este se dividió en 4 capítulos principales, siendo: I. “El planteamiento del problema”, II. “Marco teórico”, III. “Metodología”, y IV. “Resultados y discusión”; las páginas finales correspondieron a las conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos.

I. Planteamiento del problema

Descripción de la Situación Problemática

El aprendizaje en el área de matemáticas es de suma importancia en los sistemas educativos en el mundo, puesto que está demostrado su importancia desde los primeros procesos de civilización de la humanidad, ya que hasta la actualidad su vínculo se plasma en el desarrollo de razonar matemáticamente para alcanzar a solucionar problemas de lo cotidiano; es así que, dentro del continente europeo muchos de los países enfatizaron más sobre la importancia de que el alumno tenga que aprender desde la lógica, razonando y no memorizando, por ende se ejerce la práctica obligatoria desde los primeros años de infancia en los sistemas educativos, lo cual conlleva a que al rededor del 15% a 20% se otorgue una enseñanza práctica en el tiempo de instrucción acorde a los parámetros de la comisión europea, asimismo ello se complementa con actividades interactivas que conllevan a que de mejor modo el alumno pueda aprender (Gabarda et al., 2022).

Por otra parte, se puede observar que la realidad es distinta en Latinoamérica debido a según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) el promedio de estudiantes latinos estuvo colocado en el Nivel 1, siendo la más baja de escala; ya que muchos de los alumnos carecen de habilidades mínimas que deberían haberlas adquirido y fortificado en los niveles primarios, ello repercute en la educación secundaria; asimismo los países Panamá y República Dominicana fueron los que obtuvieron los puntajes más bajos, solamente el 40% de los alumnos en los países Uruguay, Chile, México y Costa Rica estuvieron por encima del nivel mínimo; esta situación es dada por que en muchas instituciones educativas, el sistema de enseñanza sigue siendo la memorización de fórmulas y métodos, sin actividades dinámicas que permitan al alumno de un modo más atrayente razonar sobre los aspectos numéricos y aplicarlos en distintos contextos (An & Graham, 2022).

Asimismo se puede visualizar que a nivel nacional al igual que los países vecinos se sigue teniendo la misma problemática puesto que por medio de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) ejercida hacia los alumnos del 2do grado de primaria, se evidenció que en el año 2016, solo el 34,1% en promedio alcanzó el nivel satisfactorio, para el 2018 disminuyó al 14,7% y al 2019 sólo ascendió al 17%; lo cual expone las marcadas deficiencias respecto al aprendizaje de matemática en los alumnos desde el grado inicial hasta el 2do grado de primaria; ello también es reflejado en la realidad local puesto, que se observó que en el departamento de Ayacucho, solo al 2019, el 17,2% alcanzaron los objetivos esperados (Estadística de la Calidad Educativa, 2022).

Lo anterior no es ajeno a la I.E.353/Mx-P “Señor De Arequipa”, pues los estudiantes de 4 años evidenciaron dificultades constantes para contar correctamente y efectuar operaciones matemáticas, principalmente en la competencia de resolver problemas de cantidad, lo cual resulta muy preocupante, pues este aspecto es de suma importancia en la currícula educativa y sin duda dicha deficiencia generará problemas cuando estos niños pasen al nivel primario. Frente a ello se visualiza que, los docentes no han efectuado mecanismos estratégicos óptimos que conduzcan a la mejora de esta área en específico.

En ese sentido, se evidenciaría que, dentro de la ruta de aprendizajes de esta competencia, existiría dificultades por parte de los niños para poder traducir cantidades a expresiones numéricas, es decir no demostrarían su comprensión respecto a cantidades, el tiempo, y el peso; a su vez, se dificultarían en comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, pues se dificultarían en contar, ya sea con su propio cuerpo o materiales concretos; y también, presentarían complicaciones para usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, pues algunos niños no podrían realizar seriaciones de objetos por tamaño.

Frente a ello se presume que la implementación de estrategias lúdicas permiten la mejora de esta competencia, no obstante los docentes no ponen énfasis en ello, dado que no se ejecutarían estrategias lúdicas libres, que otorguen creatividad y espontaneidad al menor al momento de buscar alternativas de solución, tomando a la lógica como su

principal herramienta; asimismo también no se ejecutarían estrategias lúdicas dirigidas, pues no se fomentaría el desarrollo intelectual en la motivación, buscando que el estudiante aprenda con gusto y tenga el incentivo de poder satisfacer su curiosidad.

Es ante esta situación, que surge la necesidad de llevar a cabo esta investigación, debido a que es muy probable que, de seguir continuándose con esta situación, muchos niños de 4 años pertenecientes a la I.E.353/Mx-P “Señor de Arequipa no sigan aprendiendo correctamente en el área de matemáticas, lo cual repercutirá más adelante en los grados siguientes estando en riesgo de desaprobación e incluso repetir sumado a otros cursos, habiéndose una brecha más marcada en la educación nacional.

Formulación del Problema

Problema General

¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023?

Problemas Específicos

- ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023?
- ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023?
- ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023?

Formulación de Objetivos

Objetivo General

Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Objetivos Específicos

- a) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas influyen en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023.
- b) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas influyen en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023.
- c) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas influyen en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023.

Justificación

Teórica

se consideraron las teorías de Vygotsky y Piaget con relación a las estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias, bajo el interés de generar mayor información y crear más conocimiento respecto al tema abordado; además se tomó en cuenta los antecedentes a fin de generar discusión al momento de hacer comparaciones entre los resultados, bajo la finalidad de contribuir como un antecedente para futuros trabajos relacionados a la búsqueda de este conocimiento.

Práctica

A nivel práctico y tomando en consideración que, la problemática ocurrió en muchas instituciones educativas, entonces por medio del logro de los objetivos planteados se podrán evidenciar resultados que estarán a la disponibilidad de los docentes las autoridades e instituciones pertinentes al sector educacional.

Metodológica

a nivel metodológico el desarrollo del presente trabajo otorgará un gran aporte a la comunidad científica, debido a la construcción del instrumento de estudio, teniéndose en cuenta que pasará por una serie de procedimientos antes de ser aplicados, lo cual conllevará a que optimice resultados idóneos en su utilidad, para las siguientes investigaciones.

II. MARCO TEÓRICO

Antecedentes

- **Internacional**

Chango (2021) desarrolló la investigación Actividades Lúdicas para el Fortalecimiento del Razonamiento Matemática en los Estudiantes de noveno grado, en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Investigación de diseño cuasiexperimental, nivel descriptivo explicativo, enfoque mixto, técnica de encuesta tomada a 70 estudiantes como muestra y el análisis documental. Concluyó en que, la existencia de una influencia significativa entre las actividades lúdicas hacia el razonamiento matemático en los estudiantes de la institución abordada, se pudo contrastar que el 48 % de los alumnos logró relacionar el conocimiento con los juegos matemáticos en el pretest, luego de la implementación de los talleres, el 51,54 % mejoraron y mostraron interés por las intervenciones lúdicas para el razonamiento matemático.

Ayala (2018) llevó a cabo la investigación Efectividad de las actividades lúdicas para la

enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática, en la Universidad Rafael Landívar. Investigación de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, diseño preexperimental. Concluyó en que, tras la aplicación de los talleres lúdicos, en el postest, a diferencia del pre test, mejoró el interés del alumno en su motivación por el proceso de aprendizaje matemático, esto fue corroborado, debido a que el 63,62 % de la media de alumnos que tenían motivación en matemática, tras la implementación de los talleres lúdicos en el postest ascendió a 69,71 %.

- **Nacional**

Barrutia (2022) realizó la investigación Juego como estrategia de aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E.P. Vanguard Schools, San Martin de Porres, año 2021, en la Universidad César Vallejo. Investigación de diseño preexperimental, enfoque cuantitativo, técnica observación, con una muestra de 25 alumnos de la institución.

Concluyó en que, estos juegos influyen significativamente en el aprendizaje matemático, esto tras evidenciarse que, dentro del pretest, el promedio presentó 25 puntos, respecto a al aprendizaje matemático, luego de llevarse a cabo la implementación de los juegos, ascendió a 38 en el postest.

Huallpa (2022) desarrolló la investigación La actividad lúdica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la I.E.P. Señor de la Justicia, San Juan de Lurigancho, Lima 2022, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Investigación de enfoque cuantitativo, diseño preexperimental, nivel explicativo, dirigido hacia una muestra de 15 alumnos, utilizó como técnica la observación. Concluyó en que, dichas actividades aportaron en el mejoramiento del nivel de logro previsto y destacado en los alumnos de 4 años en el área de matemática, esto debido a que se pudo evidenciar que, en el pretest el 60% se encontró en nivel de inicio y el 40 %, en proceso, respecto al aprendizaje matemático, tras la implementación lúdica en el postest el 53 % alcanzó el logro esperado y 7 %, logro destacado.

Marin e Inga (2022) efectuaron el estudio Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E.28109, Luis German Mendoza Pizarro, Lámud, 2021, en la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Investigación con enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, con una muestra de 31 alumnos, utilizó la técnica de la observación. Concluyó en que, existe una influencia significativa de estas estrategias con respecto al aprendizaje en matemática para los alumnos, esto fue posible corroborarse por medio de la T de Wilcoxon, donde p valor fue menor al nivel de significancia, asimismo, en la evaluación del pretest se observó que el 83.9 % estuvo en el nivel malo, el 9.6 % regular y el 6.5 % bueno, tras la implementación de las estrategias de juego, el 29% se halló en el nivel malo, el 38.7 % en regular y el 32.3 % bueno.

Viera (2021) realizó el estudio Uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. 14869 Divino Corazón de Jesús Querecotillo-Sullana, año 2020, en

la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Investigación de enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una muestra de 15 alumnos, se aplicó la técnica de observación. Concluyó en que, tras aplicar la prueba de Wilcoxon que ante p valor menor al nivel de significancia, existe una influencia significativa de las actividades lúdicas hacia el aprendizaje de matemática, además, se pudo evidenciar que el 7 % de los alumnos se halló en el nivel A de aprendizaje, el 60 % en el nivel procesos B y el 33 % en el nivel C. Tras la aplicación de las actividades lúdicas en el postest, el 87 % alcanzó el nivel A y el nivel logro el 13 %.

Navarro (2015) efectuó la investigación Aplicación de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. Absalón Vásquez Villanueva del Caserío la Shita - Jesús – 2014, en la Universidad Nacional de Cajamarca. Investigación cuantitativa, nivel explicativo, diseño preexperimental, tuvo una muestra de 15 alumnos, empleó la técnica de la observación. Concluyó en que, tras la realización de la prueba T de Student, que el p valor fue inferior al nivel de significancia, se confirmó la existencia de una influencia significativa de las estrategias lúdicas en el aprendizaje matemático en los alumnos de la institución, asimismo, se evidenció en el pretest, que el promedio fue de 6.73 puntos en el nivel inicio, luego de implementarse dichas estrategias, el promedio se trasladó a 14.67 puntos estando en la ubicación de nivel logrado en el aprendizaje.

- **Local**

Martínez (2021) realizó la investigación Juego Gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa pública N°39009/ El Maestro - Ayacucho, 2019, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Investigación de diseño preexperimental, nivel de explicativo, tuvo como muestra 17 alumnos. Concluyó en que, existe una influencia positiva significativa del juego gusanito hacia la resolución de problemas de cantidad en los alumnos de la institución abordada (p-valor = 0,000), también corroboró mediante el pre y postest, pues antes de la implementación el 47 % se hallaba en nivel inicio respecto a dicha competencia; luego de

implementarse las sesiones del juego, el 35 % alcanzó el nivel logro esperado. Cabe mencionar que, las estrategias lúdicas también generaron un efecto positivo en las capacidades inmersas en dicha competencia, tales como: “Traduce cantidades a expresiones numéricas”, “Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones”, “Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”.

Mallqui y Ochoa (2017) llevaron a cabo la investigación Actividades Lúdicas para la

mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°38030 "San Martín de Porres - Ayacucho, 2016 en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Investigación de diseño preexperimental y enfoque cuantitativo, tuvo una muestra de 34 niños, utilizó la técnica de la observación. Tras los resultados evidenció que, en el pretest el 50 % estuvo en nivel de proceso y otros 50 % en nivel logro, luego de haberse implementado los talleres se constató en el postest que el 100 % se halló en el nivel logro. Tras el desarrollo inferencial concluyó que existe una influencia de estas actividades hacia las habilidades motrices finas, debido a que el p valor fue equivalente a 0 siendo menor al nivel de significancia en la prueba estadística de Wilcoxon.

Bases Teóricas

Estrategias Lúdicas

Definición de estrategias lúdicas

La palabra lúdico etimológicamente tiene origen *ludus*, lo cual en términos sencillos significa juego. Asimismo, a pesar de que el juego es un término asociado con la recreación y diversión, aporta también a favor de la educación, no obstante, estos factores son relativos en el aprendizaje y en la convivencia de otros factores, lo que propicia la mejora continua del conocer y hacer. Es por tanto que se fomenta la tolerancia y aceptación en la cooperación y trabajo en equipo para la solución de problemas mediante la creatividad. Las actividades lúdicas se orientan en la formación integral necesaria para el desarrollo humano, además dinamiza los

ambientes de aprendizaje, sin embargo, es importante que los docentes se sensibilicen y capaciten en representatividad y comunidad general para garantizar el éxito (Shubert, 2018).

Igualmente, el juego es definida como actividades recreacionales que permiten al menor en tiempos determinados distraerse y entretenerse mientras entra en un proceso de aprendizaje sobre diversos puntos que establece el docente, por ende, es una animación sociocultural, compuesta por un paradigma de cambio de actitud, comportamiento teniéndose un lugar durante el tiempo de ocio o dentro de la malla educacional, el juego permite ser una actividad satisfactoria y placentera para el niño y niña (Benítez et al., 2015).

Entonces, se define como una actividad placentera, natural e innata, la cual repercute en el transcurrir de la infancia. Por otra parte, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición en el aprendizaje. Asimismo, es algo innato en el ser humano al expresarse en forma natural permitiendo la comunicación y relación con los demás, por tanto, ideales dentro del aprendizaje, en ese sentido se conceptúa al juego como una agrupación de actividades en constante interacción fortaleciendo a la creatividad, vivencias en el proceso integral de la persona (Caballero, 2021).

Además, respecto a las actividades lúdicas, el juego es una herramienta necesaria en el desarrollo integral del infante, ya que le permite absolver fácilmente los conocimientos y habilidades, brindándose oportunidad de conocerse así mismo, y el entorno que lo rodea, por tanto, es indispensable que el docente este en constante actualización sobre estas actividades a fin de que contribuya en la adaptación social del alumno. Además, estas actividades fomentan a que el niño pueda expresarse creativamente y ser participativo en el desarrollo de las clases (Parra, 2020).

Características de las estrategias lúdicas

Las características de las estrategias lúdicas dentro del aspecto educacional se presentan en los siguientes puntos de acuerdo con lo indicado por Serrada (2007):

- a) Sensorio motriz. Surge en las primeras etapas del desarrollo, aquí los infantes entran en un proceso de auto contacto y con el entorno donde se encuentren, experimentando estímulos visuales, táctiles, auditivo y cenestésicos; cuando el menor va madurando esta percepción sensorial, va diferenciando cada vez más diversos aspectos junto con la complejidad.
- b) Intelectual. El juego permite al menor comprender con mayor facilidad el entorno ambiental en función a las actividades que acciona, así también potencia diversos aspectos abocados al desarrollo de su intelecto como el lenguaje, abstracción, relaciones determinadas al espacio, entre otras.
- c) Social. El juego conlleva a que el menor pueda tener contacto directo con otro infante lo que otorga la necesidad de relacionarse, y juntos resolver los problemas que acontecen, también aprenden respecto al rol sexual que les corresponde en la sociedad.
- d) Autoconciencia. Ya en la práctica del juego, el infante aprende respecto a la constitución de su cuerpo, capacidades y rol.
- e) Moral. Con el desarrollo del juego, el menor aprende a ensayar y aprender sobre los límites respecto a las normas morales, ya que dentro de los juegos se inculca a respetar las reglas y normativas, lo que fomenta a que los niños acaten dichas órdenes.

Tipos de estrategias lúdicas

A continuación, se describen los tipos de juego en intención de mejorar el aprendizaje matemático detallado a continuación:

- a) Juegos de los ganchos. En esta actividad el docente busca que los infantes se sitúen en semicírculo, estableciendo normativas de convivencia para desarrollarse

una asamblea, donde el alumno al querer hablar, levanta la mano, espera su turno y respeta la opinión del compañero, al desarrollarse el juego netamente, se escucha una canción y al momento los niños observan el juego de ganchos donde se abre y cierra, abre y cierra, dichos ganchos son de colores; los niños descubren la cantidad y colores de los ganchos.

- b) Juegos de las ruletas de colores. Se desarrollan las actividades cotidianas en forma acuática, en ese sentido la docente invita a los infantes a hacer un círculo tomados de la mano, luego cantan la canción de la ronda de colores, teniendo 6 lados, en cada lado se tiene puntos negros, allí el niño aprende a contar los lados.
- c) Juego de hacer tren. Para este juego se toman a los números ordinales para establecer la posición del niño al momento de jugar al tren haciendo una cola entre ellos.
- d) Juego de identificar formas. En esta actividad, los niños salen al patio y forman una ronda, donde se les motiva cantando describiendo formas geométricas, como "tengo 4 lados, quien soy yo", luego de ello, se le invita al infante a ver alrededor del patio y escoger que formas geométricas observan, mencionándolos.
- e) Juego de comparar tamaños con objetos. En este juego se propone que los infantes se sienten en semicírculo y se refiere normas de convivencia para desarrollar una asamblea, del mismo modo, el alumno aprende a respetar turno y opiniones al momento de hablar, motiva a los alumnos presentando un cuento que les trajo su hada madrina llamada "Ricitos de Oro". La docente indica a los niños el aprendizaje de comparar tamaños grandes, medianos y pequeños.
- f) Juego dentro y fuera. En ese juego se toma en expresión de espacio, arriba, abajo, dentro y fuera, a su vez se muestran las relaciones establecidas en su cuerpo y con los objetos de su entorno.
- g) Juego del calendario aprendiendo a contar. Se toman distintas formas de resolución ante una situación determinando como la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

- h) Juego de encontrar diferencia. Este juego realiza actividades creativas tomando objetos de entorno
- i) Juego de recordar y libertad. Este juego realiza actividades creativas tomando objetos de entorno.
- j) Juego de Simón dice. En este juego se hace un conteo de hasta cinco, bajo el sentido de relatar situaciones cotidianas, empleando material concreto o su propio cuerpo.
- k) Juego de encontrar el camino. Se toma a sí mismo, selecciona objetos en el espacio en el que se encuentra, y en favor de ello se organizan movimientos y acciones para el desplazamiento. Para ello se usan expresiones de arriba abajo, dentro, fuera, delante detrás, entre otros, el fin es mostrar las relaciones que existen en el cuerpo, espacio y objetos del entorno.
- l) Juego de búsqueda de tesoro. En este juego se establece la correspondencia de hallar objetos partiendo situaciones cotidianas.

Importancia de las estrategias lúdicas

La estrategias lúdica es importante porque aporta al desarrollo de la autoconfianza en el alumno, así como también en la autonomía y la formación de la personalidad, considerándose así como una de las actividades de mayor recreación y a la vez educativa en la enseñanza; otro aspecto a considerar que es que la importancia del juego se toma indirectamente desde épocas antiguas, especialmente en la formación de culturas en esencia natural y espontánea, por lo que, para su estimulación se hace indispensable que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para generar estos compartimientos. Por tanto, estas actividades con el pasar del tiempo se volvieron aspectos importantes dentro de las estrategias de la aplicación de aprendizaje ya que se evidenció que al restar estos juegos en las mayas educacionales conlleva a un bajo desempeño del alumno, no aportando en sus destrezas. Asimismo, el juego entre otros de sus beneficios

aporta al fomento de interpretación de señales y socialización (Candela y Benavides, 2020).

Teorías asociadas a las estrategias lúdicas

A) Teoría de Vygotsky

La teoría plasma que el infante, puede aprender de mejor forma las disciplinas de la enseñanza educacional, partiendo por su propio criterio, ello es posible mediante actividades didácticas que fomente el interés en el menor, de ese modo estando en un entorno apropiado para ello, el niño puede copiar las actitudes que observa y en ese sentido ejercer de mejor forma las actividades, aprendiendo y estando en una circunstancia recreativa a su vez (Vigotsky, 2014).

Asimismo, de acuerdo con la teoría de Vygotsky (citado por Guzmán, 2018), el juego es tomado como un instrumento trascendente en el aprendizaje tanto para lo académico como para la vida misma, por ende es un instrumento importante en la educación; para ello es importante que se cumplan los siguientes requisitos, los cuales son: a) El juego debe permitir que el niño crezca y se desarrolle globalmente mientras al mismo tiempo siente placer y diversión por la actividad, b) debe ser un camino en la ruta de aprendizaje del comportamiento cooperativo, generando que se desarrollen contexto donde se fomente la responsabilidad personal, valores de respeto y solidaridad hacia los demás, c) Se propician situaciones que exigen el cumplimiento de un reto acorde a la edad del menor, d) Se busca la diversificación en el juego a favor de que todos los niños puedan alcanzar los objetivos y no solo un grupo destacado, e) Otorgarles un espacio donde las experiencias pueden enriquecerlos, ampliando sus conocimientos, f) estímulo constante en el aprendizaje y curiosidad por aprender más, g) caracterización de ser oportunidades planificadas y espontáneas, h) Tiempo para la continuación de la apertura del juego, i) se les brinda tiempo para que puedan tener exploración por medio del lenguaje y de ese modo explicar lo que sintieron, j) otorgar oportunidades para el juego en parejas, grupos y sub grupos así como también con adultos, k) utilizar al juego como

una metodología pedagógica que permitan al niño desarrollar proceso de socialización e interacción en el fortalecimiento social de relaciones interpersonales con educación social.. Asimismo, las actividades lúdicas deben brindar la libertad creativa, imaginativa y espontaneidad, además deben estar dirigidas en el sentido que se otorgue el desarrollo intelectual y afectivo motriz.

Dimensiones de las estrategias lúdicas

- ***Estrategias lúdicas libres***

Las actividades libres se caracterizan por la disposición del menor en el juego, ejerciendo su creatividad, imaginación y espontaneidad, por tanto, es representada por una diversidad de opciones que fomente además la actividad físico deportiva y recreativa, habiéndose de entender como una perspectiva global e interdisciplinar (Benítez et al., 2015). Es, por tanto, que los juegos lúdicos libres fomentan el desarrollo de la personalidad y creatividad en el niño, ya que amplían la gama de oportunidades para llevar a cabo toda actividad, sin embargo, estos juegos indirectamente deben estar orientados a la adquisición de saberes, pues es rica en ambientes facilitadores de experiencias vivenciales (Oñate, 2020).

- ***Estrategias Lúdicas Dirigidas***

Este tipo de actividades son establecidas en el sentido que “se busca la regeneración de las capacidades humanas a través de la implicación lúdica en actividades en grupo, guiadas por un animador” (Benítez et al., 2015, p.53), por ende, estas actividades van coordinadas y dirigidas por una autoridad sobre los niños y niñas bajo el fin de que puedan respetarse las reglas y se oriente hacia el objetivo deseado, cabe indicarse que dentro de estos juegos se fomenta el desarrollo intelectual al generar gusto y curiosidad en el alumno, así como también el aspecto afectivo motriz, el cual es un factor importante donde se busca el desarrollo del niño en sus actividades de movimiento y desplazamiento, así como su concentración. Asimismo, las actividades lúdicas dirigidas son consideradas en cómo actividades bajo la supervisión de un docente que permita ser guía en el

proceso de aprendizaje de modo lúdico, dando sentido a lo aprendido; de allí la lúdica como experiencia cultural, donde fomentan el desarrollo intelectual y el afectivo motriz (Oñate, 2020).

Resuelve problemas de cantidad

Definición de resuelve problemas de cantidad.

Es una competencia inmersa dentro del aprendizaje de matemática, que se encuentra orientada a que un niño sea capaz de resolver problemas referidos a relacionar objetos de su entorno de acuerdo a sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar, comparar cantidades de objetos y pesos, efectuar representaciones empleando materiales o su propio cuerpo, y otros (Ministerio de Educación, 2016).

Asimismo, dentro de esta competencia, el alumno logra traducir ciertas cantidades a expresiones numéricas, por tanto, comunica su comprensión respecto a los números y operaciones, además toma en consideración ciertas estrategias y procesos de estimación, cálculo y argumenta afirmaciones sobre las relación cuantitativas y operacionales en base al sentido numérico y por las actividades creativas en clase (Ministerio de Educación, 2017). Por tanto, es posible referir que por medio de la resolución de problemas respecto a las cantidades, el niño puede de lo aprendido identificar, cuando una cantidad es poca, mediana o mucha, teniendo criterio al aplicar el saber en la realidad (Sánchez, 2020).

Aprendizaje en el área de matemática.

El aprendizaje en el área de matemática es definida como el acto de desarrollar la habilidad analítica de poder determinar la cuantificación de los aspectos cotidianos que suscita una persona, por ello es que surge por la necesidad del ser humano en su proceso de civilización, puesto que antes no tenían los conocimientos para contar, numerar y relacionarse con otros; a medida que los tiempo fue pasando, se pudieron perfeccionar estos conocimientos, determinándose no solo como una constitución del saber sino como una disciplina

para la vida, perteneciendo directamente en la cultura, en ese sentido a la actualidad se estableció necesario estimular estos aprendizajes progresivamente desde las edades más tempranas a fin que de fortalecer dichas capacidades, estando condicionado en base a las estimulaciones que se dé en cada persona, ya que si el docente logra inculcar adecuadamente esta disciplina, conlleva a que el alumno pueda desarrollar un pensamiento lógico adaptando los saberes a la realidad y así poder resolver dichos problemas de la vida cotidiana, conllevando al desarrollo de mejores soluciones y planteando nuevas propuestas o metodologías para el aprendizaje (Guaypatin et al., 2021).

Asimismo, el aprendizaje de matemática es definido como la enseñanza impartida en el sistema educativo para fortalecer y generar un progreso en el desarrollo del menor al razonar y tener lógica en la vida cotidiana (Ministerio de Educación, 2017). Por tanto los niños desde edades tempranas recopilan información referente a las disciplinas académicas aceptadas por la educación universal, estando entre ellas las matemáticas, no obstante, es necesario que el menor si interesa por ello para así tener una disposición en el dominio de su pensamiento matemático, cabe añadirse que los infantes al participar desde situaciones comunes, continúan promoviendo el desarrollo de habilidades, percepciones, estrategias, representaciones, actitudes, construcciones y operaciones vinculadas con una serie de conceptos relacionados a la matemática. En ese sentido se evidenció que los niños desde el nacimiento hasta los cinco años de edad, desarrollan un aprendizaje óptimo hacia las matemáticas (Malaspina, 2017).

Importancia de la competencia resuelve problemas de cantidad.

La importancia de la matemática para el ser humano se establece porque mediante a ello se impulsa el desarrollo científico y bienestar social; asimismo dieron origen a grandes ciencias como los avances tecnológicos que han automatizado diversas labores que realiza la humanidad. No obstante, el área de

este conocimiento es percibida como la más complicada tanto en el aprendizaje como en la enseñanza, por tanto, es prioritario al momento de efectuarse el aprendizaje de matemática es importante inculcar la crítica y reflexión en el estudiante, conllevando a que el alumno desarrolle competencias en la resolución de problemas vinculados en la vida diaria, por lo cual es importante que las instituciones de educación básica los niños desarrollen habilidad en el pensamiento matemático para alcanzar soluciones de problemas en la vida diaria (Jiménez y Jiménez, 2017).

igualmente es importante inculcar el aprendizaje de matemáticas en los alumnos menores, porque se vincula con el desarrollo de sus competencia, su habilidad en resolver determinados inconvenientes de la vida diaria mezclada con aspecto cuantitativos y operacionales, por tanto el aprendizaje en el alumno es entendido como la comprensión del niño con los significados involucrados en símbolos de números y cantidades, entonces, los niños en escuela deben de formarse en el sentido de abarcar juicios críticos que le permitan argumentar apropiadamente aspectos en clase comunicándolos de modo eficiente, de ese modo optimizará su actuación en el medio posibilitando a su vez mejores oportunidades de desarrollo personal (Benavides et al., 2020).

Pedagogía docente en matemáticas.

La pedagogía docente parte por ser la enseñanza orientada a la gestión reflexiva y contextual, porque se incluye una serie de capacidades y herramientas necesarias que puedan elaborar propuestas de enseñanza otorgando garantía en el sentido de ajuste dentro de las ofertas institucionales escolares y necesidades locales. Asimismo, es el campo teórico y práctico de la educación junto con los valores, entonces es definido como el rol de la coordinación de acciones y recursos para potenciar el proceso pedagógico y didáctico en la realización de los profesores en colectivo, buscándose el cumplimiento de los objetivos educativos. Por consiguiente, cuando es buena la pedagogía, permite que los alumnos tengan una

mejor captación en la enseñanza y mejoramiento de las actividades que facilitan la adquisición, almacenamiento y uso de información (Bravo et al., 2020).

Proceso de las Nociones Matemáticas

Las nociones matemáticas establecidas en la conservación, clasificación y seriación son determinantes en la enseñanza estudiantil, ya que mediante estos aspectos los niños pueden abarcar el ejercicio de llevar a la práctica diversos aspectos teóricos, solucionando así problemáticas diarias; entonces las nociones matemáticas, en cuanto a ser una categoría formal, obtiene un proceso de abstracción conllevado hacia la realidad, en ese sentido es importante que el menor desde los estudios de inicial aprenda y supere la etapa concerniente al desarrollo cognoscitivo, abarcado desde la educación inicial para que de ese modo pueda desarrollar apropiadamente la etapa pre operacional, implicando dentro de ello, que los docentes ejerzan las estrategias de experimentación y manipulación (Terrazo y Riveros, 2020).

Estándares del aprendizaje de competencias matemáticas.

Los estándares de aprendizaje son definidos como los parámetros buscados a favor de demostrar que el alumno aprendió las enseñanzas de la clase al finalizar los ciclos escolares; sin embargo, se precisa que dichos objetos son personalizados por cada grado escolar, habiéndose un a diversidad de niveles de aprendizaje, entonces estos estándares son útiles en el sentido de poder identificar en comparativas la situación del alumno en su trayecto educacional, respecto a una determinada competencia, por tanto, son referentes en la evaluación tanto en el aspecto de aula como a nivel nacional específicamente por medio de las evaluaciones nacionales y censales, otorgando de ese modo información oportuna para la retroalimentación a los alumnos y ser apoyo para el avance, así como para adecuar la enseñanza a los requerimiento de las necesidades del aprendizaje. Cabe indicar por último que los estándares de aprendizaje son distintos al a uniformización de procesos pedagógicos, puesto que, deberían ser variados para

el alcance a los niveles esperados en las competencias, asimismo los docentes deben utilizar una serie de herramientas y medios pedagógicos por cada grupo en particular, para así desplegar sus estilos de aprendizaje, interés y talentos particulares (Ministerio de Educación, 2017).

Teorías asociadas al aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Jean Piaget (1991) citado por Rodríguez (2017), refirió en su teoría que, dentro de la etapa de desarrollo mental, el niño puede obtener mejores conocimientos concretamente, esto es posible desde las edades de 7 a 12 años, tomando como principal herramienta a la lógica, secuencialmente, luego de esa edad hasta la etapa adulta, las operaciones que genera son netamente formales, llegando a conclusiones abstractas donde puede reflexionar lo sobre pensado, asimismo formula hipótesis, entre otros aspectos. En ese sentido, la educación en la actualidad solicita que los alumnos desarrollen estas capacidades críticas, analíticas, reflexivas todo por medio del desarrollo del pensamiento. Una persona con un desarrollo intelectual capacitado, podrá interpretar, argumentar, proponer, plantear y resolver problemas en distintos aspectos, en efecto, para la adquisición respecto a las matemáticas es prioritario que los infantes mediante el juego en situaciones significativas estimulen este tipo de inteligencia fomentando a su vez la imaginación, en ese sentido para que el niño pueda corresponder al aprendizaje de matemática, debe saber resolver problemas de forma, movimiento y localización, resolver problemas de cantidad, de gestión de datos e incertidumbre y la resolución de problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

Competencias del Aprendizaje en el Área de Matemática

El Ministerio de Educación (2017) indica que, el aprendizaje en el Área de Matemática implica 4 competencias básicas, siendo las siguientes:

A. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

En este apartado, se moldea los objetos respecto a las formas geométricas y sus transformaciones, también comunica su comprensión respecto a las formas y relaciones geométricas, por lo cual toma estrategias y procesos para la orientación en el espacio, argumentando afirmaciones respecto a dichas relaciones (Ministerio de Educación, 2017).

B. Resuelve problemas de cantidad

En este apartado, el alumno logra traducir ciertas cantidades a expresiones numéricas, por tanto, comunica su comprensión respecto a los números y operaciones, además toma en consideración ciertas estrategias y procesos de estimación, cálculo y argumenta afirmaciones sobre las relación cuantitativas y operacionales en base al sentido numérico y por las actividades creativas en clase (Ministerio de Educación, 2017).

C. Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre

Para este alcance, el alumno desarrolla por medio de datos con gráficos y medidas cuantificadas, así también comunica la comprensión de conceptos en base a medidas de relación y expresión espacial, además toma estrategias para recopilar y procesar datos a fin de sustentarlo con conclusiones o decisiones basado en información obtenida (Ministerio de Educación, 2017).

D. Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio

En este accionar, el alumno logra traducir datos y expresiones cuantitativas, asimismo, comunica su comprensión respecto a las relaciones, toma estrategias y procesos para hallar reglas generales, por último, argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia (Ministerio de Educación, 2017).

Es importante manifestar que, en el presente estudio se abordará en mayor medida la segunda competencia, ello debido a que es materia de interés del investigador.

Dimensiones de resuelve problemas de cantidad.

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Esta capacidad se encuentra orientada a que los niños empleen expresiones que demuestren que comprenden lo referente a las cantidades, el tiempo y el peso; estando dentro de ellos los términos: “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– ello en situaciones propias de la cotidianidad. Ejemplificando esta capacidad, se daría en un contexto en que un niño manifieste: “Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos” (Ministerio de Educación, 2016).

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Esta capacidad busca que el niño demuestre la destreza de poder contar hasta 5, ello en situaciones propias de la cotidianidad en las que sea necesario contar, haciendo uso de materiales concretos, o su propio cuerpo. Ejemplificando esta capacidad, se tiene un contexto en que un niño cuenta los huevos puestos por su gallina, y al ir a la IE comparte con toda el aula lo siguiente: “mi gallina ha puesto cinco huevos” (Ministerio de Educación, 2016).

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Dentro de esta capacidad se busca que los niños efectúen seriaciones de acuerdo a la dimensión de objetos, siendo por lo menos unos 3. Ejemplificando dicha capacidad se tendría el contexto en el que Luisa apoya a su madre ordenando los vasos en la cocina, por lo cual ella decide colocarlos de acuerdo a su tamaño, empezando por los grandes, seguido por los medianos y concluyendo con los más pequeños (Ministerio de Educación, 2016).

Bases conceptuales

Estrategias lúdicas

Son una serie de actividades vinculadas al placer y satisfacción por su forma natural e innata con el desarrollo infantil, por tanto, son pertenecientes a las etapas evolutivas del

ser humano siendo importante su desarrollo en la infancia del niño tanto para su aprendizaje como recreación.

Actividades lúdicas libres

Son actividades de recreación promovidas libremente a favor de desarrollar la creatividad e imaginación en el niño o niña, cabe resaltar, que a pesar de estar a libre disposición se busca indirectamente que el alumno rescate y exprese determinados conocimientos ya enseñados.

Actividades lúdicas dirigidas

Son actividades determinadas con mayor orientación y autonomía por el docente, bajo la finalidad de que se pueda obtener un desarrollo intelectual y motivación hacia los alumnos por el gusto de aprender y experimentar más, el docente orientando obtiene los fines educativos de cada juego

Resuelve problemas de cantidad

En este apartado, el alumno traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, toma alternativas como procesos a desarrollar e indica afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Esta capacidad se encuentra orientada a que los niños empleen expresiones que demuestren que comprenden lo referente a las cantidades, el tiempo y el peso; estando dentro de ellos los términos: “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– ello en situaciones propias de la cotidianidad. Ejemplificando esta capacidad, se daría en un contexto en que un niño manifieste: “Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos” (Ministerio de Educación, 2016).

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Esta capacidad tiene como propósito de que el niño demuestre la destreza de poder contar hasta 5, ello en situaciones propias de la cotidianidad en las que sea necesario

contar, haciendo uso de materiales concretos, o su propio cuerpo. Ejemplificando esta capacidad, se tiene un contexto en que un niño cuenta los huevos puestos por su gallina, y al ir a la IE comparte con toda el aula lo siguiente: “mi gallina ha puesto cinco huevos” (Ministerio de Educación, 2016).

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Dentro de esta capacidad se busca que los niños efectúen seriaciones de acuerdo a la dimensión de objetos, siendo por lo menos unos 3. Ejemplificando dicha capacidad se tendría el contexto en el que Luisa apoya a su madre ordenando los vasos en la cocina, por lo cual ella decide colocarlos de acuerdo a su tamaño, empezando por los grandes, seguido por los medianos y concluyendo con los más pequeños (Ministerio de Educación, 2016).

III. METODOLOGIA

Formulación de hipótesis

Hipótesis general

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Hipótesis específicas

H1. Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

H2. Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

H3. Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Variables

Variable 1: Estrategias lúdicas

Dimensión

- Estrategias lúdicas libres
- Estrategias lúdicas dirigidas

Variable 2: Resuelve problemas de cantidad

Dimensiones:

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

Operacionalización de variables Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Es definida el juego como actividades recreacionales que permiten al menor en tiempos determinados distraerse y entretenerse mientras entra en un proceso de aprendizaje sobre diversos puntos que establece el docente (Benítez et al., 2015).	Se realizó sesiones vinculadas a las estrategias lúdicas, donde sus dimensiones se compondrán de actividades lúdicas libres y dirigidas.	Estrategias lúdicas libres	Creativa Imaginación Espontaneidad Desarrollo intelectual	Sesiones de estrategias lúdicas
			Estrategias lúdicas dirigidas	Afectivo Motriz	
Resuelve problemas de cantidad	Es una competencia inmersa dentro del aprendizaje de matemática, que se encuentra orientada a que un niño sea capaz de resolver problemas referidos a relacionar objetos de su entorno de acuerdo a sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar, comparar cantidades de objetos y pesos, efectuar representaciones empleando materiales o su propio cuerpo, y otros (Ministerio de Educación, 2016).	Se empleó la técnica de observación para corroborar mediante el pre y post test la competencia resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre cantidades	Ordinal En inicio En proceso Logro esperado Logro destacado
				Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre tiempo	
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre peso	
				Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas, con materiales concretos	
Usa estrategias y procedimientos de	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas, con el uso de su propio cuerpo				
				Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos	

estimación y
cálculo

Tipo y nivel de investigación

Tipo

La investigación es aplicada. Al respecto Neill y Cortez (2018), mencionan que “se caracteriza porque toma en cuenta los fines prácticos del conocimiento en base a los resultados teóricos, es posible el avance de las aplicaciones prácticas” (p.31).

Nivel

La investigación se ubicó en el nivel aplicativo, asimismo Neill y Cortez (2018), menciona que “permite conocer el por qué se produce o no un determinado fenómeno. Es decir, consiste en interpretar la realidad, en indicar cuales son los motivos de determinada situación” (p.33).

Métodos

El método es el hipotético deductivo, al respecto Oré (2015) menciona que es un “procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad hipótesis, deduciendo de ella conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p.98), por tanto, partiendo de las teorías de Vygotsky y Piaget, más las bases conceptuales, se buscará ir de aspectos generales a un ámbito específico, que es lo que se evidencia en la realidad local.

Diseño de investigación

El estudio es de diseño preexperimental, según Tacillo (2016) este diseño se caracteriza dado que “existe un solo grupo para conocer la variación de la variable dependiente, se aplica una pre prueba y post prueba, sea antes y después del tratamiento o aplicación de la variable independiente (p.85)”

GE : 01 X 02

G.E. = Grupo de estudiantes que participaran en el módulo experimental

X = Estimulo experimental (estrategias lúdicas)

01 = Pre test

02 = Post test

Población y muestra

Población

Según Hernández et al. (2014) "es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (p.174). En concordancia con lo anterior, se consideró como marco poblacional a la totalidad de niños de la Institución Educativa 353/ MX – P Señor de Arequipa, representando por 75 alumnos de 4 salones de clase.

Muestra

Hernández et al. (2014) menciona que es un "sub grupo de la población, es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población" (p.175), en ese sentido, se estableció como muestra únicamente a los niños de 4 años, siendo un total de 24 infantes de la Institución Educativa 353/ MX – P Señor de Arequipa.

Técnica de muestreo

Carrasco (2018) plantea que las técnicas de muestreo vienen a ser técnicas que permiten ejercer la selección de una muestra representativa de la población, misma que la representa y pueda ser extrapolada o inferida. La pesquisa abordada empleó el muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia, razón por la cual se ciñó al criterio y acceso a información de la investigadora.

Técnicas e instrumentos

- **Técnica**

Se empleó la técnica de observación. Al respecto Oré (2015) sostiene que "es el registro visual del comportamiento del objeto de estudio en una situación real, clasificándolo y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto, según el problema y objetivo se investiga" (p.221).

- **Instrumento**

Se empleó como instrumento la ficha de observación. Neill y Cortéz (2018) aseveran que, la ficha de observación es el medio utilizado por la que, el investigador complementa el proceso de observación con elementos técnicos que guíen y ayuden a

sistematizar los datos obtenidos. A continuación, se evidencia la ficha técnica del instrumento.

Tabla 1

Ficha técnica

Autor	Huamaní Rojas, Pamela Sheyla
Adecuación	Karen Melina Flores Bautista
Título de investigación	“Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023”
Año de creación	2022
País de origen	Chimbote, Perú
Objetivo del instrumento	Medir la competencia resuelve problemas de cantidad en niños
Técnica	Observación
Instrumento	Guía de observación
Escala de medición	En inicio (1), En proceso (2), Logro esperado (3) y Logro destacado (4)
Dimensiones	Traduce cantidades a expresiones numéricas (1-6 ítems) Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (7-8 ítems) Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (9-10 ítems)
Duración	De una hora (1h)
Muestra piloto	20 alumnos
Validez	Fue desarrollado por medio del juicio de 3 expertos, los cuales manifestaron que el instrumento cumple los aspectos de suficiencia y factibilidad para su aplicación.
Confiabilidad	Se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach (0,951), lo cual indicó que el instrumento presenta una elevada confiabilidad.
Validadores	<ul style="list-style-type: none"> - Roberto Toscano Sotomayor - Delia Ayala Esquivel - Jean Carlos Palomino Yarihuaman

Validez y confiabilidad de instrumentos

Validez

Para hallar la validez del instrumento se recurrió al juicio de expertos; es decir, profesionales de alta experiencia, que lleven a cabo la revisión del instrumento y valorar su composición.

Tabla 2

Jueces expertos y validación del instrumento											
EXPERTOS	ITEMS										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Roberto Toscano Sotomayor	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95	95%
Delia Ayala Esquivel	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85%
Jean Carlos Palomino Yarihuaman	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85%
Promedio de ponderación											88.3%

De acuerdo al promedio de ponderación, equivalente a 88.3%, fue posible confirmar que el instrumento es adecuado, lo cual garantiza y verifica que los resultados obtenidos durante el proceso de recojo de datos presentaron coherencia con la realidad.

Confiabilidad

Para hallar la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto a 20 estudiantes; cuyos resultados, posteriormente, fueron procesados mediante el estadígrafo Alpha de Cronbach. A continuación, se muestran los resultados correspondientes a dicha prueba:

Tabla 3

Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
,951	10

De acuerdo al resultado emitido por el estadígrafo, de 0.951, se logró conocer que el instrumento posee una elevada confiabilidad, razón por la cual fue factible su aplicación en la muestra de estudio.

Técnicas de procesamiento de datos

Tras la aplicación de las sesiones de aprendizaje y la lista de cotejo, se procedió a efectuar el ordenamiento y clasificación de datos, teniéndose como herramienta al paquete estadístico SPSS V. 26. Contando con dicha herramienta se realizó el análisis descriptivo, mediante la exposición de resultados en tablas y figuras por cada variable y dimensiones. Además, para la corroboración de las hipótesis se hizo uso de la estadística inferencial, recurriéndose al estadígrafo Wilcoxon, mismo que permitió cumplir con los objetivos planteados.

Aspectos éticos

Para el abordaje investigativo se tomó en consideración el desarrollo de los principios éticos. Aragón (2015) sitúa los siguientes puntos:

- a) Autonomía. En este principio implica que el docente y la dirección se encontraron informados con los fines de la investigación, permitiendo llevar a cabo las actividades lúdicas y cumplir los objetivos planteados en la pesquisa.
- b) Beneficencia. Se tuvo como prioridad principal que la información generada mediante la pesquisa sea útil tanto para el objeto de estudio, como para la plana docente, siendo un material que contribuya a la mejora de las capacidades de los estudiantes. En ese sentido, se buscó solo generar aspectos positivos y no negativos mediante el desarrollo de la presente.
- c) Justicia. La investigación en todo momento respetó todos los derechos humanos correspondientes a la dirección, cuerpo docente y alumnos.
- d) Reconocimiento de autor. Se tuvo un estricto respeto de los autores teóricos y conceptuales a los que se recurrió en la presente investigación, razón por la cual fueron adecuadamente citados y referenciados, ello en función a las normas APA 7ma edición.

IV. Resultados y discusión

Resultados a nivel descriptivo

Respecto a la variable: resuelve problemas de cantidad

Tabla 4

Nivel de resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	20,8	0	0
Proceso	15	62,5	0	0,0
Logro previsto	4	16,7	13	54,2
Logro destacado	0	0,0	11	45,8
Total	24	100,0	24	100,0

En la tabla 5, se observa que antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 62.5% (15) de los niños alcanzó un nivel de “en proceso” en la competencia resuelve problemas de cantidad, según los indicadores medidos en la ficha de observación; después de la aplicación de estrategias lúdicas, el 54.2% (13) de los niños alcanzó un nivel de “logro previsto”.

Estos resultados permiten concluir en que la intervención de estrategias lúdicas tiene un efecto positivo en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Respecto a la dimensión: traduce cantidades a expresiones numéricas

Tabla 5

Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	25,0	0	0,0
Proceso	15	62,5	2	8,3
Logro previsto	3	12,5	13	54,2
Logro destacado	0	0,0	9	37,5
Total	24	100,0	24	100,0

En la tabla 6, se observa que antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 62.5% (15) de los niños alcanzó un nivel de “en proceso” en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas, según los indicadores medidos en la ficha de observación; después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 54.2% (13) de los niños alcanzó un nivel de “logro previsto”.

Estos resultados permiten concluir en que la intervención de estrategias lúdicas tiene un efecto positivo en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Respecto a la dimensión: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

Tabla 6

Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	4,2	0	0,0
Proceso	17	70,8	0	0,0
Logro previsto	3	12,5	11	45,8
Logro destacado	3	12,5	13	54,2
Total	24	100,0	24	100,0

En la tabla 7, se observa que antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 70.8% (17) de los niños alcanzó un nivel de “en proceso” en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, según los indicadores medidos en la ficha de observación; después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 54.2% (13) de los niños alcanzó un nivel de “logro destacado”

Estos resultados permiten concluir en que la intervención de estrategias lúdicas tiene un efecto positivo en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en su

dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Respecto a la dimensión: usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Tabla 7

Nivel de resuelve problemas de cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	20,8	0	0
Proceso	14	58,3	0	0,0
Logro previsto	4	16,7	12	50,0
Logro destacado	1	4,2	12	50,0
Total	24	100,0	24	100,0

En la tabla 8, se observa que antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 58.3% (14) de los niños alcanzó un nivel de “en proceso” en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, según los indicadores medidos en la ficha de observación; después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 50.2% (12) de los niños alcanzó un nivel de “logro previsto”, y otro tanto, “logro destacado”.

Estos resultados permiten concluir en que la intervención de estrategias lúdicas tiene un efecto positivo en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la I.E. 353/MX- P Señor de Arequipa Ayacucho, 2023.

Resultados a nivel inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad Shapiro - Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resuelve problemas de cantidad 1	,881	24	,009
Resuelve problemas de cantidad 2	,824	24	,001

La tabla 9 evidencia la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk. Es importante indicar que se usó esta prueba debido al tamaño de la muestra ($n < 50$). Los resultados de la prueba de normalidad dan evidencia que los p-valor son menores al nivel de significancia ($p < 0.05$), lo cual indica que la distribución de los datos no es normal, por lo cual resultará necesario el uso de una prueba estadística no paramétrica para contrastar las hipótesis, siendo así la Prueba de Wilcoxon

Contrastación de hipótesis

Contrastación de hipótesis general

a) Sistema de hipótesis

H_0 : Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

H_1 : Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0.05$

c) Estadístico

Wilcoxon

d) Resultado

Tabla 9

Resultados de la prueba estadística de la hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

	Resuelve problemas de cantidad 2 - Resuelve problemas de cantidad 1
Z	-4,116 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} > \alpha$; No se rechaza la hipótesis nula.

Si $p\text{-valor} < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

f) Decisión

Dado que la prueba estadística evidencia un $p\text{-valor} = 0.000$ menor a 0.05 (nivel de significancia), existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula. Por lo cual, se afirma que la competencia resuelve problemas de cantidad es diferente entre el antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos lúdicos.

En ese sentido, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

Contrastación de hipótesis específica 1

a) Planteamiento de hipótesis

H_0 : Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

H_i : Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0.05$

c) Estadístico

Wilcoxon

d) Resultado

Tabla 10

Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 1

Estadísticos de prueba^a

	Traduce cantidades a expresiones numéricas 2 - Traduce cantidades a expresiones numéricas 1
Z	-4,126 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Criterio de decisión

Si p-valor > α ; No se rechaza la hipótesis nula.

Si p-valor < α ; se rechaza la hipótesis nula.

f) Decisión

Dado que la prueba estadística evidencia un p-valor = 0.000 menor a 0.05 (nivel de significancia), existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula. Por lo cual, se afirma que la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas es diferente entre el antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos lúdicos.

Por tanto, las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

Contrastación de hipótesis específica 2.

a) Planteamiento de hipótesis

H₀: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la capacidad comunicativa su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

H_i: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad comunicativa su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0.05$

c) Estadístico

Wilcoxon

d) Resultado

Tabla 11

Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 2

Estadísticos de prueba^a

	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 2 - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 1
Z	-3,983 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} > \alpha$; No se rechaza la hipótesis nula.

Si $p\text{-valor} < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

f) Decisión

Dado que la prueba estadística evidencia un $p\text{-valor} = 0.000$ menor a 0.05 (nivel de significancia), existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula. Por lo

cual, se afirma que la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones es diferente entre el antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos lúdicos.

Por tanto, las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023

Contrastación de hipótesis específica 3.

Planteamiento de hipótesis

H₀: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

H_i: Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 5\% = 0.05$

c) Estadístico

Wilcoxon

d) Resultado

Tabla 12

Resultados de la prueba estadística de la hipótesis específica 3

Estadísticos de prueba^a

	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 2 - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 1
Z	-4,010 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} > \alpha$; No se rechaza la hipótesis nula.

Si $p\text{-valor} < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

f) Decisión

Dado que la prueba estadística evidencia un $p\text{-valor} = 0.000$ menor a 0.05 (nivel de significancia), existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula. Por lo cual, se afirma que la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo es diferente entre el antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos lúdicos.

Por tanto, las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.

Discusión de resultados

Desarrollado y evidenciado cada uno de los hallazgos acorde con los objetivos establecido, en este apartado se lleva a cabo la discusión de los mismos, ello con el marco teórico abordado previamente.

El objetivo general que se estableció fue identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad', en infantes de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023. Es importante indicar que, las estrategias lúdicas vienen a ser herramientas necesarias en el desarrollo integral del infante, porque le permite absolver fácilmente los conocimientos y habilidades, brindando la oportunidad de conocerse a sí mismo y el entorno social, por tanto, es indispensable que el docente esté en constante actualización acerca de estas actividades, con el fin de que contribuya en la adaptación social del alumno. Además, estas actividades fomentan a que el niño pueda expresarse creativamente y ser participativo en el desarrollo de las clases (Parra, 2020). Y, en cuanto a la competencia 'Resuelve problemas de cantidad', resulta ser una competencia inmersa dentro del aprendizaje de matemática, que se encuentra orientada a que un niño sea capaz de resolver problemas referidos a relacionar objetos de su entorno de acuerdo con sus características perceptuales, agrupar, ordenar, seriar, comparar

cantidades de objetos y pesos, efectuar representaciones empleando materiales o su propio cuerpo, y otros (Ministerio de Educación, 2016).

A través de los hallazgos descriptivos se pudo conocer que, antes de la intervención, el 62.5 % (15) de los infantes se encontró 'en proceso', en la competencia 'Resuelve problemas de cantidad'. Luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, el 54.2 % (13) logró alcanzar el nivel de 'logro previsto' y el 45.8 %, 'logro destacado', que evidencia las mejoras antes y después de efectuar las estrategias lúdicas. Este fenómeno también se corroboró mediante la estadística inferencial, porque el estadígrafo Wilcoxon emitió un p -valor=0.00, inferior al nivel de significancia (5 %), por lo cual se confirmó que, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad'. Este hallazgo tiene concordancia con el de Chango (2021), quien en su pesquisa consiguió demostrar que las actividades lúdicas son una estrategia valiosa pues tiene influencia significativa en el razonamiento matemático en los estudiantes, principalmente en la resolución de problemas. Del mismo modo, Ayala (2018) concluyó que tras la aplicación de los talleres lúdicos se mejoró el interés del alumno en su motivación por el proceso de aprendizaje matemático, esto fue corroborado, debido a que el 63,62% de la media de alumnos que tenían motivación en matemática, tras la implementación de los talleres lúdicos en el post test ascendió a 69,71%. Barrutia (2022) también concluyó en que, los juegos influyen significativamente en el aprendizaje matemático, específicamente en la resolución de problemas de cantidad y demás capacidades involucradas. De modo similar, Huallpa (2022) concluyó en que, dichas actividades aportaron en el mejoramiento del nivel de 'logro previsto' y 'destacado' en los alumnos de 4 años en el área de matemática, esto debido a que se pudo evidenciar que, en el pretest el 60 % se encontraron en el nivel de 'inicio' y el 40 %, 'en proceso' respecto al aprendizaje matemático, tras la implementación lúdica en el postest el 53 % alcanzó el 'logro esperado' y el 7 %, 'logro destacado'. Martínez (2021) , de similar manera, mediante su estudio, llegó a demostrar que existe una influencia positiva de los juegos lúdicos, como 'el gusanito', hacia la resolución de problemas de cantidad en los alumnos de la institución abordada (p -valor=0,000), este caso corroboró mediante el pre y postest, porque

antes de la implementación el 47 % se hallaba en nivel 'inicio' respecto a dicha competencia; luego de implementarse las sesiones del juego, el 35 % alcanzó el nivel 'logro esperado'. El primer objetivo específico que se estableció en la pesquisa fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad 'Traduce cantidades a expresiones numéricas', en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023. Es importante indicar que la capacidad 'Traduce cantidades a expresiones numéricas' se refiere a que los niños empleen expresiones que demuestren que comprenden referente a las cantidades, el tiempo y el peso; estando dentro de ellos los términos: "muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones propias de la cotidianidad. Ejemplificando esta capacidad, se daría en un contexto en que un niño manifieste: "Nos toca comer los alimentos que hemos traído, pero antes tenemos que lavarnos las manos" (Ministerio de Educación, 2016).

Mediante los hallazgos de carácter descriptivo se pudo conocer que, antes de la aplicación

de estrategias metodológicas, el 62.5 % (15) de niños se encontraba en el nivel 'en proceso' en la dimensión 'traduce cantidades a expresiones numéricas', según los indicadores medidos en la ficha de observación. Después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 54.2 % (13) de niños alcanzó un nivel de 'logro previsto' y el 37.5 % (9), alcanzó el 'logro destacado'. Entonces, dicho aspecto reveló que las estrategias lúdicas resultan ser un óptimo mecanismo pedagógico, dado que existieron mejoras antes y después de la implementación en el aula. Este resultado se corroboró, a través de la estadística inferencial, porque el estadígrafo Wilcoxon emitió un $p\text{-valor}=0.00$, inferior al nivel de significancia (5 %), por lo cual se confirmó que, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad 'Traduce cantidades a expresiones numéricas'. Este hallazgo tiene concordancia con planteamiento de Martínez (2021), quien en su estudio concluyó que los juegos o estrategias lúdicas tienen un efecto positivo en el desarrollo de la capacidad "Traduce cantidades a expresiones numéricas" en los alumnos de la institución abordada (p-

valor=0,000). Entonces, resulta preciso sugerir la consideración de dicha estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, dado que se ha demostrado su efectividad.

El segundo objetivo específico de la pesquisa se orientó a: Determinar la influencia de las estrategias lúdicas influyen en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la I.E. Es importante indicar que la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, busca que el niño demuestre la destreza de poder contar hasta 5, ello en situaciones propias de la cotidianidad en las que sea necesario contar, haciendo uso de materiales concretos, o su propio cuerpo. Ejemplificando esta capacidad, se tiene un contexto en que un niño cuenta los huevos puestos por su gallina, y al ir a la IE comparte con toda el aula lo siguiente: “mi gallina ha puesto cinco huevos” (Ministerio de Educación, 2016).

A través de la estadística descriptiva se puso en evidencia que, antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 70.8% (17) de los infantes presentaba un nivel de “en proceso” en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, según los indicadores medidos en la ficha de observación; después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 54.2% (13) de los niños alcanzó un nivel de “logro destacado y el 45.8% (11) un logro previsto. Este aspecto proporciona para confirmar que las estrategias lúdicas resultan ser un óptimo mecanismo pedagógico, dado que existieron mejoras antes y después de la implementación en el aula. E resultado anterior se corroboró, a través de la estadística inferencial, porque el estadígrafo Wilcoxon emitió un p-valor=0.00, inferior al nivel de significancia (5 %), por lo cual se confirmó que, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad ‘Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones’. Este hallazgo es concordante con el acierto de Martínez (2021), quien en su estudio concluyó que, los juegos o estratégicas lúdicas tienen un efecto positivo en el desarrollo de la capacidad ‘Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones’, en los alumnos de la institución abordada (p-valor=0,000). Entonces, resulta preciso sugerir la consideración de dicha estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, dado que se ha demostrado su efectividad.

El tercer objetivo específico estuvo dirigido a determinar la influencia de las estrategias lúdicas influyen en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor de Arequipa, Ayacucho, 2023. Es importante mencionar que, la capacidad 'Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo', logra que los niños efectúen seriaciones de acuerdo con la dimensión de objetos, siendo por lo menos unos 3. Ejemplificando dicha capacidad se tendría el contexto en el que Luisa apoya a su madre ordenando los vasos en la cocina, por tal cual ella decide colocarlos de acuerdo con su tamaño, empezando por los grandes, seguido por los medianos y concluyendo con los más pequeños

(Ministerio de Educación, 2016).

Por medio del análisis descriptivo fue posible conocer, respecto a esta capacidad que, antes de la aplicación de estrategias metodológicas, el 58.3 % (14) de niños se encontraba en el nivel de 'en proceso' en la dimensión 'Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo', según los indicadores medidos en la ficha de observación. Después de la aplicación de sesiones de estrategias lúdicas, el 50 % (12) de niños alcanzó un nivel de 'logro previsto', y el otro 50 % (12), 'logro destacado'. Este resultado evidencia que las estrategias lúdicas resultan ser un óptimo mecanismo pedagógico, dado que existieron mejoras antes y después de la implementación en el aula. Además, se corroboró a través de la estadística inferencial, porque el estadígrafo Wilcoxon emitió un p -valor=0.00, inferior al nivel de significancia (5%), por lo cual se confirmó que, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad 'Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo'. Este hallazgo es concordante con el de Martínez (2021), quien en su estudio concluyó que los juegos o estrategias lúdicas tienen un efecto positivo en el desarrollo de la capacidad "Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo" en los alumnos de la institución abordada (p -valor=0,000). Entonces, resulta preciso sugerir la consideración de dicha estrategia en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños, dado que se ha demostrado su efectividad en dicha capacidad y competencia correspondiente al área de matemática.

CONCLUSIONES

1. Se identificó que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la I.E. 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023 (p-valor=0.00). Ello se corroboró mediante el estadígrafo Wilcoxon, pues existieron diferencias significativas en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes y después de la intervención mediante sesiones de aprendizaje.
2. Se determinó que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023 (p-valor=0.00). Ello fue corroborado mediante el estadígrafo Wilcoxon, pues se presentaron diferencias significativas en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, antes y después de la intervención mediante sesiones de aprendizaje.
3. Se pudo determinar que las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023 (p-valor=0.00). Ello se comprobó mediante el estadígrafo Wilcoxon, pues se presentaron diferencias significativas en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, antes y después de la intervención mediante sesiones de aprendizaje.
4. Y, se determinó las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023 (p-valor=0.00). Ello se comprobó mediante el estadígrafo Wilcoxon, pues se presentaron diferencias significativas en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, antes y después de la intervención mediante sesiones de aprendizaje.

RECOMENDACIONES

1. Al Ministerio de Educación, a que priorice dentro de las currículas educativas, la inserción de sesiones de aprendizaje didácticas, en las cuales se desarrollen estrategias innovadoras, como las actividades lúdicas, exigiendo de ese modo a los docentes que se capaciten con mayor continuidad y que los estudiantes puedan adquirir y mejorar sus competencias y capacidades.
2. A los directores de las Instituciones Educativas que gestionen el desarrollo de mayores capacitaciones dirigidos a los docentes, con la intención de que puedan afianzar y mejorar sus conocimientos y capacidades respecto a nuevas estrategias, tales como las actividades lúdicas, que permitan desarrollar sus enseñanzas con mayor didáctica y ello se refleje en el nivel de aprendizaje de los educandos.
3. A los docentes de las Instituciones Educativas que busquen afianzar sus conocimientos, capacidades y destrezas respecto a nuevas estrategias y didácticas de enseñanza, tales como las actividades lúdicas, que permitan desarrollar sus lecciones y ello repercuta en el nivel de aprendizaje de los educandos.
4. A los investigadores, a que aborden temas de similar naturaleza, generando una contribución para los educandos, docentes e institución, desarrollando estrategias pedagógicas innovadoras y determinar su eficiencia y efectividad.
5. A los padres de familia que promuevan el aprendizaje de las matemáticas en casa a través de los juegos simples que involucren contar y clasificar objetos, deben estar dispuestos a trabajar en conjunto con los docentes para fomentar el desarrollo de las competencias de calidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- An, T., & Graham, C. (2022). *Banco Interamericano de Desarrollo*. Obtenido de Rediseñar la Educación en Matemáticas:
<https://www.iadb.org/es/mejorandovidas/redisenar-la-educacion-en-matematicas>
- Aragón, L. (2015). La ética de la investigación científica (Con énfasis en las ciencias del movimiento humano) (versión original en español). *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 13(1), 1-29. Obtenido de
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5296867>
- Ayala, L. (2018). *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática*. [Tesis de licenciatura], Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ayala-Luis.pdf>
- Barrutia, S. (2022). *Juego como estrategia de aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E.P. Vanguard Schools, San Martín de Porres, año 2021*. [Tesis de licenciatura], Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/88327/Barrutia_CSC-SD.pdf?sequence=1
- Benavides, A., Palacios, J., Fuster, D., & Hernández, R. (2020). Evaluación del desempeño docente en el logro de aprendizaje del área de matemáticas. *Revista de Psicología*, XVI(31), 48-57. Obtenido de <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/viewFile/3071/2937>
- Benítez, J., Cadenas, M., Campón, Ó., Espartero, A., & Muñoz, E. (2015). Evolución del concepto recreación y sus beneficios en diferentes poblaciones. *Revista Heducasport*(0), 49-62. Obtenido de

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59293529/Evolucion_del_concepto_de_recreacion20190517-82678-mlwvug.pdf?1558126512=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEVOLUCION_DEL_CONCEPTO_DE_RECREACION_Y_S.pdf&Expires=1673535805&Signature=LO4i5HHTZC

Bravo, J., Bocángel, G., & Bocángel, M. (2020). Gestión pedagógica y el rendimiento escolar en el área de matemática. *Investigación Valdizana*, XIV(1), 48-54.
doi:10.33554/riv.14.1.535

Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, VI(4), 862-878. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Cabrera, F. (2020). *Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la institución educativa privada Universo de Colores, Ayacucho, 2019*. [Tesis de licenciatura], Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/171117/JUEGOS_INFANTILES_PROBLEMAS_DE_CANTIDAD_CABRERA_SIMBRON_FLORENCIA.pdf?sequence=1

Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Rehuso*, V(3), 90-98. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>

Carrasco, S. (2018). *Metodología de la investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación* (Segunda ed.). Editorial San Marcos.

- Chango, A. (2021). *Actividades Lúdicas para el Fortalecimiento del Razonamiento Matemática en los Estudiantes de noveno grado*. [Tesis de licenciatura], Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3220/1/77379.pdf>
- Cuello, A., Mestra, M., & Robles, J. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas matemáticos en Entornos Escolares. *Assensus*, 5(9), 110-131. Obtenido de <https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/assensus/article/view/2011/2839>
- Estadística de la Calidad Educativa. (2022). *Tendencias*. Obtenido de Alumnos que logran los aprendizajes del grado (% de alumnos de 2º grado de primaria participantes en evaluación censal): https://escale.minedu.gob.pe/ueetendencias2016?p_auth=qXCW4Szz&p_p_id=TendenciasActualPortlet2016_WAR_tendencias2016portlet_INSTANCE_t6xG&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-1&p_p_col_pos=1&p_p_col_count=3&_TendenciasActualPor
- Gabarda, V., Colomo, E., Ruiz, J., & Civico, A. (2022). El aprendizaje de las matemáticas mediante tecnología en Europa: revisión de literatura. *Linguagem e Tecnologia*, 15, 1-22. doi:10.35699/1983-3652.2022.40275
- Guaypatin, O., Fauta, S., Gálvez, X., & Montaluis, D. (2021). La Influencia de la Matemática en el Desarrollo del Pensamiento. *Boletín Redipe*, X(7), 106-112. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1352#:~:text=El%20pensamiento%20matem%C3%A1tico%20conlleva%20actitudes,a%20cada%20forma%20de%20pensamiento.>

- Guzman, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, XIV(64), 153-156. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-153.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Grill Hall. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Huallpa, J. (2022). *La actividad lúdica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la I.E.P. Señor de la Justicia, San Juan de Lurigancho, Lima 2022*. [Tesis de licenciatura], Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29273/APRENDIZAJE_ACTIVIDAD_LUDICA_HUALLPA_HUALLPA_JENNY_ZULIYMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huamaní, P. (2022). *Materiales reciclados como recurso de aprendizaje para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de cinco años de la institución educativa privada Happy Kids de la provincia de Satipo, 2022*. [Tesis de pregrado], Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29852/RECURSO_DE_APRENDIZAJE_HUAMANI_ROJAS_%20PAMELA_SHEYLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jiménez, J., & Jiménez, S. (2017). GeoGebra, una propuesta para innovar el proceso enseñanzaaprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica sobre*

- Tecnología, Educación y Sociedad, IV(7), 1-17. Obtenido de*
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/654>
- Malaspina, M. (2017). El desarrollo de la matemática informal en los niños. *Revista de Investigación en Psicología, 1-7. doi:10.15381/rinvp.v20i2.14051*
- Mallqui, C., & Ochoa, M. (2017). *Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°38030 "San Martín de Porres" - Ayacucho, 2016. [Tesis de licenciatura], Universidad Nacional de San Cristobal de Humanga. Obtenido de*
http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/2604/1/TESIS%20EI38_Mal.pdf
- Marin, J., & Inga, R. (2022). *Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E.28109, Luis German Medonza Pizarro, Lámud, 2021. [Tesis de licenciatura], Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Obtenido de*
<http://52.9.121.169/bitstream/handle/20.500.14077/2897/Marin%20Ventura%20Johnatan%20Wilder%20-%20Inga%20Zuta%20Ruddy%20Hodalis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, D. (2021). *Juego Gusanito en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de la institución educativa pública N°39009/ El Maestro - Ayacucho, 2019. [Tesis de licenciatura], Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de*
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22238/GUSANITO_JUEGO_PROBLEMAS_DE_RESOLUCION_MARTINEZ_FLORES_DILCE.pdf?sequence=1

- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación inicial*. MINEDU. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Resolvemos problemas jugando*. Ministerio de Educación. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/webs/centro-herramientas-pedagogicas/fasciculo1-matematica-docentes.pdf>
- Navarro, E. (2015). *Aplicación de estrategias lúdicas para el mejoramiento del aprendizaje de la matemática de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E. "Absalón Vasquez Villanueva" del Caserío la Shita - Jesus - 2014*. [Tesis de licenciatura], Universidad Nacional de Cajamarca. Obtenido de <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/1601/APLICACION%20DE%20ESTRATEGIAS%20LUDICAS%20PARA%20EL%20MEJORAMIENTO%20DEL%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MATEMATICA%20DE%20LOS%20ES.pdf?sequence=1>
- Neill, D., & Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (Primera ed.). UTMACH. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Oñate, A. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, VI(1), 210-236. doi:10.35381/cm.v6i1.305

- Oré, E. (2015). *El ABC de la Tesis*.
- Parra, M. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Scientific*, V(XVII), 143–163. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/498
- Rodríguez, Y. (2017). El cuerpo y la lúdica: herramientas promisorias para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Sophia*, XIII(2), 52-56. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v13n2/1794-8932-sph-13-02-00046.pdf>
- Sánchez, C. (2020). Herramientas tecnológicas en la enseñanza de las matemáticas durante la pandemia COVID-19. *Hamutay*, VII(2), 46-57. doi:10.21503/hamu.v7i2.2132
- Serrada, M. (2007). Integración de Actividades Lúdicas en la Atención Educativa del Niño Hospitalizado. *Artículos Arbitrados*, XI(39), 639-648. Obtenido de <http://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art08.pdf>
- Shubert, P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, III(2), 93-108. Obtenido de [https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211#:~:text=Se%20identificaron%20aproximadamente%20m%C3%A1s%20de,la%20sociabilizaci%C3%B3n%20\(competencias%20ciudadanas\)](https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1211#:~:text=Se%20identificaron%20aproximadamente%20m%C3%A1s%20de,la%20sociabilizaci%C3%B3n%20(competencias%20ciudadanas)).
- Tacillo, E. (2016). *Metodología de la Investigación Científica*. Universidad Jaime Bausate y Meza. Obtenido de https://repositorio.bausate.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14229/36/Tacillo_Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Terrazo, E., & Riveros, D. O. (2020). Juegos Didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la institución educativa N°329 de Huancavelica.

Revista Conrado, XVI(76), 24-30. Obtenido de

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n76/1990-8644-rc-16-76-24.pdf>

Torres, Y. (2021). *Juegos lúdicos en el aprendizaje del área de matemática en niños de primer grado B de primaria, siervos de Dios Crucero - Puno 2021*. [Tesis de licenciatura], Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23973/APRENDAZAJE_JUEGO_TORRES_COAQUIRA_YENY_PILAR.pdf?sequence=1

Viera, M. (2021). *Uso de actividades lúdicas como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. 14860 Divino Corazón de Jesús Querecotillo - Sullana, año 2020*. [Tesis de licenciatura], Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30981/ACTIVIDADES_LUDICAS ESTRATEGIAS_VIERA_ROJAS_MIREYA_ALEJANDRIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vigotsky, L. (2014). *Pensamiento y Lenguaje*. Pueblo y Educación. Obtenido de

<https://books.google.com.pe/books?id=CGM0EAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=teoria+de+Piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjE6Kvcjpr8AhWIHrkGHeuIB0Q4HhDoAXoECAkQAg#v=onepage&q&f=false>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023?</p> <p>Problemas específicos ¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023?</p> <p>¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023?</p> <p>¿En qué medida las estrategias lúdicas influyen en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023?</p>	<p>Objetivo general Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Objetivos específicos Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p>	<p>Hipótesis General Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Hipótesis específicos Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en la capacidad usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en niños de 4 años en la Institución Educativa 353/Mx-P Señor De Arequipa Ayacucho, 2023.</p>	<p>Variable X1 Estrategias lúdicas</p> <p>Dimensiones Estrategias lúdicas libres Estrategias lúdicas dirigidas</p> <p>Variable X2 Resuelve problemas de cantidad</p> <p>Dimensiones Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental – longitudinal</p> <p>Población: 75 niños de la I.E.353/Mx-P “Señor De Arequipa” Ayacucho, 2023.</p> <p>Muestra: 24 niños 4 años de la I.E.353/Mx-P “Señor De Arequipa” Ayacucho, 2023.</p> <p>Muestreo: Muestreo no probabilístico de tipo por conveniencia.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p>

Anexo 2. Plan experimental

Metodología de la aplicación de las sesiones de aprendizaje:

1. Soporte teórico

Es definida el juego como actividades recreacionales que permiten al menor en tiempos determinados distraerse y entretenerse mientras entra en un proceso de aprendizaje sobre diversos puntos que establece el docente (Benítez et al., 2015).

2. Soporte teórico pedagógicos

Asimismo, de acuerdo con la teoría de Vygotsky (citado por Guzmán, 2018), manifiesta que el juego es tomado como un instrumento trascendente en el aprendizaje tanto para lo académico como para la vida misma, por ende es un instrumento importante en la educación; para ello es importante que se cumplan los siguientes requisitos, los cuales son: a) El juego debe permitir que el niño crezca y se desarrolle globalmente mientras al mismo tiempo siente placer y diversión por la actividad, b) debe ser un camino en la ruta de aprendizaje del comportamiento cooperativo, generando que se desarrollen contexto donde se fomente la responsabilidad personal, valores de respeto y solidaridad hacia los demás, c) Se propician situaciones que exigen el cumplimiento de un reto acorde a la edad del menor, d) Se busca la diversificación en el juego a favor de que todos los niños puedan alcanzar los objetivos y no solo un grupo destacado, e) Otorgarles un espacio donde las experiencias pueden enriquecerlos, ampliando sus conocimientos, f) estímulo constante en el aprendizaje y curiosidad por aprender más, g) caracterización de ser oportunidades planificadas y espontáneas, h) Tiempo para la continuación de la apertura del juego, i) se les brinda tiempo para que puedan tener exploración por medio del lenguaje y de ese modo explicar lo que sintieron, j) otorgar oportunidades para el juego en parejas, grupos y sub grupos así como también con adultos, k) utilizar al juego como una metodología pedagógica que permitan al niño desarrollar proceso de socialización e interacción en el fortalecimiento social de relaciones interpersonales con educación social..

Asimismo, las actividades lúdicas deben brindar la libertad creativa, imaginativa y espontaneidad, además deben estar dirigidas en el sentido que se otorgue el desarrollo intelectual y afectivo motriz.

3. Proceso de aplicación de las sesiones:

- **El propósito de la sesión:**

Es fomentar el desarrollo de la competencia 'resuelve problemas de cantidad' en niños de 4 años mediante el uso de estrategias lúdicas. La interacción con juegos y actividades prácticas permitirá a los niños aprender de manera divertida y natural a contar, comparar y resolver problemas básicos de cantidad.

- **Objetivo general:**

Desarrollar en los niños la capacidad para resolver problemas de cantidad mediante actividades lúdicas que fomenten el conteo, la suma y la comparación de objetos.

- **Objetivos específicos:**

- Estimular el conteo y la comparación de cantidades utilizando materiales concretos.
- Fomentar la resolución de pequeños problemas matemáticos a través de juegos y dinámicas grupales.
- Promover la participación activa y la interacción entre los niños en actividades lúdicas.

4. Duración de sesión

La sesión tendrá una duración de 45 minutos, divididos en 10 actividades de aprendizaje que permitan la participación activa de los niños.

5. Materiales

- Fichas de colores bloques de construcción (para contar y comparar cantidades).
- Dados con números.
- Tarjetas con imágenes (de números).

- Pizarras
- papel grande para dibujar y resolver problemas.
- Títeres y muñecos (si se usan para contar historias y realizar juegos).
- Objetos de frutas de plástico, bloques, globos (para contar y comparar cantidades)
- Papelotes
- Imágenes grandes de payasos

Paso 01

Iniciamos con una breve conversación sobre los números y las cantidades y les hago algunas preguntas como: ¿Cuántos dedos tenemos en las manos?, ¿Ustedes conocen a los números? ¿ustedes saben diferenciar los objetos mucho, poco-ninguno? Entre otras preguntas para captar su atención y motivarlos a participar.

Presento el objetivo de la actividad de forma sencilla y clara, usando un lenguaje apropiado para su edad: "Hoy vamos a jugar a reconocer los números y ver hasta cuánto podemos contar".

Paso 02

Con ayuda de títeres, buffer, imágenes, bloques, dados, globos, entre otros objetos jugaremos con los niños en cada actividad y mientras se recrean aprenderán, se da las indicaciones de cada juego con los números.

Paso 03

A medida que avanza la actividad, planteo preguntas sencillas de suma y resta, ¿si tengo 2 manzanas y aumento 1 cuantos tengo? ¿Cuántos números tenía el dado?

Paso 04

Se les da una hoja de aplicación después de cada sesión

Paso 05

Finaliza la sesión con una breve reflexión se les pregunta a los niños qué actividades les gustaron más, qué aprendieron y cómo se sintieron al contar y resolver problemas de cantidad.

Paso 06

Evaluare el progreso de los niños en cada sesión de aprendizaje para ver el logro previsto, logro destacado, inicio y proceso, la evaluación se llevará a cabo de forma observacional, tomando en cuenta la capacidad de los niños para identificar, contar y comparar cantidades. Se observará su participación activa en las actividades y cómo resuelven los problemas planteados durante las sesiones.

Tema de las sesiones:

Sesión 1: “jugamos a contar los números”

Sesión 2: “muchos -pocos-ninguno”

Sesión 3: “conteo de números con el dado”

Sesión 4: “contamos con las cajas grande-pequeño”

Sesión 5: “jugamos a contar con mis amigos con ayuda de las chapas y el dado”

Sesión 6: “Juego con materiales aprendiendo a sumar y restar”

Sesión 7: “Mercado de cantidades”

Sesión 8: “La carrera de los números”

Sesión 9: “canciones y rimas numéricas”

Sesión 10: “paseo de conteo”

Anexo 3. Matriz instrumental

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica	Instrumento	Ítems	Escala/valoraciones
Estrategias lúdicas	Estrategias lúdicas libres	<u>Creativa</u> <u>Imaginación</u> <u>Espontaneidad</u>				
	Estrategias lúdicas dirigidas	<u>Desarrollo intelectual</u> <u>Afectivo Motriz</u>			Sesiones de aprendizaje	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<u>Establece relaciones entre los objetos de su entorno</u> <u>Realiza seriación de hasta 3 objetos</u> <u>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas</u>	Observación	Ficha de observación	1-6	
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<u>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión de cantidad</u> <u>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión de peso</u> <u>Usa diversas expresiones que muestra su comprensión de tiempo</u>	Observación	Ficha de observación	7-8	Ordinal 1) Inicio 2) En proceso 3) Logro esperado 4) Logro destacado
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<u>Utiliza el conteo hasta el 5, en situaciones cotidianas</u> <u>Utiliza los números ordinales hasta el tercero</u> <u>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar, o quitar</u>	Observación	Ficha de observación	9-10	

Anexo 4. Instrumento de variable

FICHA DE OBSERVACION

Apellidos y nombres del estudiante:

Edad: 4 años

Fecha:

Hora:

Instrucciones: El presente instrumento será aplicado antes y después de la aplicación de la aplicación del programa experimental.

**INICIO = (C) PROCESO = (B) LOGRO PREVISTO = (A) LOGRO
DESTACADO = (AD)**

N°	Preguntas	En inicio	En proceso	Logro previsto	Logro esperado
Dimensión: Traduce cantidades a expresiones numéricas					
1	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre cantidades (muchos, muchas)				
2	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre cantidades (pocos, pocas)				
3	Comprende bien sobre lo referente al tiempo (antes, después)				
4	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre tiempo (antes, después)				
5	Comprende bien sobre lo referente al peso (pesa mucho, pesa poco)				
6	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión sobre peso (pesa mucho, pesa poco)				
Dimensión: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones					

7	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas, con materiales concretos				
8	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas, con el uso de su propio cuerpo				
Dimensión: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo					
9	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos				
10	Puede realizar varias series de objetos				

Anexo 5. Solicitud de autorización

SOLICITO PERMISO PARA APLICAR MI PROYECTO DE TESIS

SEÑOR DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SEÑOR DE AREQUIPA"



YO, FLORES BAUTISTA, Karen Melina con N° DNI 76180939, con código de estudiante N° 03180124 y con domicilio en JR. José Antonio de sucre, N° de celular 938421119 y e-mail karen.flores.03@unsch.edu.pe siendo estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial, ante Usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, teniendo previsto desarrollar la investigación titulada: "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA 353/MX- P SEÑOR DE AREQUIPA, AYA UCHO 2023"; solicito a su persona, dame permiso para poder ejecutar el proyecto de tesis en su institución.

Por lo expuesto, agradeceré Usted dar

Atención a mi pedido.

Ayacucho, 03 de julio de 2023


.....
FLORES BAUTISTA, Karen Melina
N° DNI 76180939

c. c
Archivo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
 Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 353/MX-P SEÑOR DE AREQUIPA AYACUCHO, 2023"

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje preciso																			85		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				85	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				85	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				85	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				85	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				85	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																				85	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				85	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				85	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				85	

85%

PROMEDIO DE VALORACION

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Andrés Roberto Toscano S.	DNI	
Título Profesional	Licenciado en Educación		
Especialidad	Pedagogía Infantil		
Grado Académico	Magister en Administración en la Educación		
Mención	Administración en la Educación		

Lugar y fecha: _____

[Firma]



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación
FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA
 RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
 353/MX-P SEÑOR DE AREQUIPA AYACUCHO, 2023"

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: ficha de observación

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Bueno					Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				85					
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																				85					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				85					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				85					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				85					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																									
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				85					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				85					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				85					

PROMEDIO DE VALORACION

85%

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Delia Ayala Esquivel	DNI	28443918
Título Profesional	LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL Y PSICOLOGÍA		
Especialidad			
Grado Académico	DOCTORA		
Mención	EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha:

Anexo 7. Sesiones de aprendizaje

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N.º 01

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. "SEÑOR DE AREQUIPA"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista
- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "muchos -pocos-ninguno"

FECHA: 14-07-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer las cantidades "muchos-poco-ninguno"

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre la cantidad 2muchos-pocos-ninguno, al responder, da a conocerlo que sabe acerca de ellos.	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen los números y contamos

<p>pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
ENFOQUE	<p>Indagación científica</p> <p>Alfabetización científica y tecnológica</p>		
VALOR	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
RECURSOS	<p>Imágenes, títere</p>		

I. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción sobre los ratoncitos</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes conocen los números? ¿Qué forma tiene el numero 2?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Se presentará los números del 1 al 10, haremos un pequeño juego con los niños con ayuda del títere para que puedan reconocer con facilidad cada numero</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas papelotes y jugaremos a contar con los niños</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-imágenes grandes de números</p> <p>-títere</p> <p>-hojas de aplicación</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N.º 02

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “muchos -pocos-ninguno”

FECHA: 14-07-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer las cantidades “muchos-poco-ninguno”

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre la cantidad 2muchos-pocos-ninguno, al responder, da a conocerlo que sabe acerca de ellos.	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen muchos-pocos-ninguno

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes, globos</p>		

II. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “mover y parar”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben que son las cantidades? ¿ustedes saben que son muchos-pocos y ninguno?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Se presentará unas imágenes del payaso con globos y haremos una comparación diferenciaron quienes tienen muchos globos y pocos globos</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños papelotes y jugaremos con los globos y diferenciamos las cantidades con los niños</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿Qué payasito tenía menos globos?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-globos</p> <p>-imágenes</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de</p> <p>aplicación</p> <p>-papelotes</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°03

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “conteo de números con el dado”

FECHA: 19-07-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer el conteo de números con el dado

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen el conteo de los números con el dado

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>	<p>expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno</p>		
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes</p>		

III. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “ratoncito tuis”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes pueden reconocer los números? ¿ustedes saben cuántos números tiene un dado?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Se presentará un dado grande cada uno de los niños tendrán que lanzar el dado y escribir en el papelote que número le salió</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas plumones</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿Qué número te toco en el juego?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-dado grande</p> <p>-hojas de aplicación</p> <p>-papelotes</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°04

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “contamos con las cajas grande-pequeño”

FECHA: 21-07-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer y contar medidas” grande-pequeño”

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen y cuentan grande -pequeño

<p>pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>cajas, buffer</p>		

IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “grande-pequeño”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben diferenciar cajas grandes, pequeños? ¿ustedes saben distinguir los objetos grandes y pequeños?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Se presentará unas cajas de diferentes tamaños y se les pedirá a cada niño que coloque hacia la derecha las cajas grandes y en la izquierda las cajas pequeñas, así mismo pediré a cada niño que me diga cuantas cajas pequeñas hay y cuantas cajas grandes</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿Qué tamaños de cajas había?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-cajas pequeñas</p> <p>-cajas grandes</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°05

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “jugamos a contar con mis amigos con ayuda de las chapas y el dado”

FECHA: 07 - 08 -2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer al jugar con sus amigos del aula con ayuda de las chapas y el dado

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre el material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones es parciales entre personas y objetos.	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen al jugamos a contar con mis amigos con ayuda de las chapas y el dado”

<p>pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes, buffer</p>		

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación: Cantaremos una canción de “los números”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben contar? ¿hasta cuanto saben contar?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Se presentará una caja de chapas y se les dará las indicaciones del juego, lanzarán el dado y según cuanto saquen tendrán que colocar en la canasta las chapas necesarias</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿Cuánto salió en el dado que lanzaste? ¿Cuántas chapas colocaste? ¿Qué objetos hemos utilizado?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-dado</p> <p>-canasta</p> <p>-chapas</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°06

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “Juego con materiales aprendiendo a sumar y restar”

FECHA: 11-08-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer que los niños resuelvan problemas de cantidad utilizando materiales tangibles.

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Resuelvan problemas de cantidad utilizando materiales tangibles

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nocion temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>	<p>material concreto, y elige una para lograr su propósito</p>		
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes, bloques, botones</p>		

VI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “la mochila”</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben que es una suma? ¿ustedes saben que es restar?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Los niños deberán contar y comparar cantidades. Por ejemplo: “¿Cuántas piezas hay en este grupo?” o “Si tienes 3 manzanas y yo te doy 2 más, ¿cuántas manzanas tienes ahora?”</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿pudieron sumar y restar? Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-bloques</p> <p>-botones</p> <p>-frutas de plástico</p> <p>-fichas de colores</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°07

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “Mercado de cantidades”

FECHA: 16-08-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Resolver problemas de cantidad

utilizando objetos concretos

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos,	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Resolver problemas de cantidad utilizando objetos

<p>realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>	<p>una para lograr su propósito</p>		
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes, buffer, objetos</p>		

VII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación: Contaremos un cuento de La moneda</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes fueron al mercado o la tienda a comprar? ¿ustedes saben contar las monedas?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción:</p> <p>Creamos un "mercado" dentro del aula con varios objetos. Explicare a los niños que deben "comprar" los objetos, pero tienen que contar cuántos pueden comprar según el dinero que tienen, los niños caminan por el mercado y eligen objetos, "Si tienes 5 monedas y algo cuesta 3, ¿cuántas monedas te quedan? "Luego, deben pagar el objeto, comparar cuántos objetos tienen al final.</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿Con cuantas monedas compraron en el mercadito? Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-Juguetes pequeños (pelotitas, bloques, fichas.)</p> <p>-Monedas o billetes ficticios</p> <p>-Carteles con precios de los objetos.</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°08

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista
- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “La carrera de los números”

FECHA: 18-08-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Aprenden a organizar números y secuencias.

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos,	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, y elige una para lograr su propósito	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Organización de números y secuencias

<p>realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
ENFOQUE	<p>Indagación científica</p> <p>Alfabetización científica y tecnológica</p>		
VALOR	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
RECURSOS	<p>Imágenes, buffer, tarjetas, conos</p>		

VIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “el auto feo”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben que es una carrera de coches? ¿ustedes saben que numero va antes que el 4 o antes que el 2?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción:</p> <p>Explicare que hoy jugarán a una carrera en la que deben ayudar a los números a llegar a su lugar en la línea de meta, los niños deben organizar las tarjetas numeradas de acuerdo a una secuencia creciente o decreciente, seguidamente Los niños colocan las tarjetas con los números en el orden correcto sobre la pista de carrera ¿qué número va después del 3?”.Los niños deben responder y colocar correctamente los números en la carrera.</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿aprendieron a ordenar los números?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-Tarjetas numeradas (del 1 al 10).</p> <p>-Cinta adhesiva para marcar una línea de salida y llegada.</p> <p>-Conos o marcadores para formar una pista de carrera.</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°09

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. "SEÑOR DE AREQUIPA"
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: "canciones y rimas numéricas"

FECHA: 23-08-2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reforzar conceptos de cantidad de forma divertida.

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reforzamiento de cantidad de forma divertida

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>	<p>concreto, y elige una para lograr su propósito</p>		
<p>ENFOQUE</p>	<p>Indagación científica Alfabetización científica y tecnológica</p>		
<p>VALOR</p>	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
<p>RECURSOS</p>	<p>Imágenes, buffer, títeres</p>		

IX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
DESARROLLO	<p>Motivación: Cantaremos una canción “el auto feo”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes saben contar con los dedos? ¿ustedes saben que es una rima? ¿ustedes saben sumar y restar?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Utilizaremos canciones y rimas con números que los niños puedan cantar mientras aprenden. Por ejemplo, canciones y rimas donde se sumen o resten objetos. Ejemplo: “Cinco manitos tengo yo” o “Hay 3 patitos en el agua”. Hacer que los niños realicen gestos con las manos y utilicen títeres para representar las cantidades.</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el juego? ¿aprendieron a sumar y restar con los objetos en los dedos? Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-títeres de dedo</p> <p>-buffer</p> <p>-hojas de aplicación</p>
CIERRE	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

PLANIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE N°10

DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.P. “SEÑOR DE AREQUIPA”
- **EDAD DE LOS NIÑOS:** 04 años
- **ALUMNA PRACTICANTE:** Karen Melina Flores Bautista

- **DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN:** caracolito

TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: “paseo de conteo”

FECHA: 25- 08 -2023

ÁREA: Matemática.

PROPÓSITO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Reconocer y contar los elementos de la vida diaria

Competencias/ Capacidad	Desempeño	Criterio de evaluación	Evidencia
MATEMÁTICA Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar	<ul style="list-style-type: none">• Hace preguntas que expresan su curiosidad sobre el material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones es parciales entre personas y objetos.	Expresa sus ideas al interactuar con sus compañeros.	Reconocen y cuentan los elementos de la vida diaria

<p>hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>			
ENFOQUE	<p>Indagación científica</p> <p>Alfabetización científica y tecnológica</p>		
VALOR	<p>Equidad y justicia, empatía</p>		
RECURSOS	<p>buffer, cinta</p>		

X. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

MOMENTOS	ESTRATEGÍAS	EVIDENCIAS
<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación: Cantaremos una canción de “me voy de caminata”.</p> <p>Familiarización del problema Se presentará la siguiente pregunta ¿Ustedes fueron de caminata? ¿Cuándo salen a la calle vieron cuantos colores tiene el semáforo?</p> <p>Búsqueda y ejecución de estrategias: Escuchamos sus respuestas.</p> <p>Elaboración de plan de acción: Nos vamos de caminata al parque con ayuda de la cinta los niños se agarran de la cinta y vamos ordenadamente, así mismo pediré a los niños que cuenten cosas que vean a su alrededor mientras se divierten, ejemplo: como árboles, flores, animales o coches. Luego, pueden comparar las cantidades y se expresaran: “Vimos 3 pájaros, se les hará algunas preguntas ¿hay más pájaros o más flores?</p> <p>Socializa su representación es: Los niños y niñas comparan las diferentes opiniones</p> <p>Reflexión y formalización Se les entregara a los niños y niñas una hoja de aplicación</p> <p>Planteamiento de otros problemas Se les hará las siguientes preguntas: ¿Qué cosas observaste en el parque? ¿Qué aprendimos?</p> <p>Seguidamente escuchamos sus respuestas</p>	<p>-imágenes</p> <p>-cinta</p> <p>-hojas de aplicación</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad al realizar el trabajo? ¿Te gustó lo que aprendiste?</p>	

Anexo 8. Evidencia de aplicación de instrumentos



- Explico a todos los niños de que trata el juego del dado



- Presento a mi amigo los números con la ayuda de un títere



- Se entrega a los niños una hoja de aplicación



- Jugamos el juego del dado y cada uno me tiene que decir que número salió



EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANCA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de la interesada, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la institución educativa 353/MX-P Señor de Arequipa, Ayacucho-2023**, presentado por la estudiante **Karen Melina FLORES BAUTISTA**, "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 29% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estimen conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 11 de noviembre de 2024 y boleta de venta electrónica N° 10-00019917.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cinco folios.

Ayacucho, 18 de diciembre de 2024

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANCA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAMÍREZ TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

Estrategias lúdicas para el
desarrollo de la competencia
resuelve problemas de
cantidad en niños de 4 años en
la institución educativa
353/MX-P Señor de Arequipa,
Ayacucho-2023

por Karen Melina FLORES BAUTISTA

Fecha de entrega: 13-dic-2024 05:10a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2551167352

Nombre del archivo: PORTADA_MEJORADOOO_CARATULAAA_word.docx (3.36M)

Total de palabras: 18404

Total de caracteres: 107350

Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la institución educativa 353/MX-P Señor de Arequipa, Ayacucho-2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

29%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

13%

PUBLICACIONES

25%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	14%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	1%

8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1 %
9	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad La Salle Trabajo del estudiante	<1 %

19

repositorio.unp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

20

repositorio.usanpedro.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Excluir bibliografía

Activo



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LA BACHILLER KAREN MELINA FLORES BAUTISTA, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL- ARTES PLÁSTICAS.

En la ciudad de Ayacucho, siendo a horas las diez de la mañana del día cuatro del mes de marzo del año dos mil veinticinco, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamani (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor y el Mg. Andrés Roberto Toscano Sotomayor (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años en la institución educativa 353/MX-P Señor de Arequipa, Ayacucho - 2023**, presentado por la bachiller en Ciencias de la Educación alumna **KAREN MELINA FLORES BAUTISTA**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Artes Plásticas.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por la recurrente, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a la aspirante al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por la sustentante en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de QUINCE (15).

Siendo a horas las once con veinte minutos de la mañana, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Dr. Víctor Raúl Tumbalobos Huamani (Presidente), la Dra. Brunihda Ailly Acosta Melchor y el Mg. Andrés Roberto Toscano Sotomayor (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 24 de marzo de 2025.

Registro N° 0367-2025
Recibo de Tesorería N°s 10-00027486
Libro N° 05, folios 139 y 140
VRTH/acc.

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Dr. VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANI
DECANO