



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



Línea de Investigación:

ENSEÑANZA APRENDIZAJE

**MÉTODO DE JUEGO “LA TIENDITA” PARA DESARROLLAR
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 164 “SEÑOR DE
LOS MILAGROS” – CUSCO 2023.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

VEGA HUAMAN Claudia Angélica

ASESOR(A):

VELÁSQUEZ DÍAZ Laura Miluska

CUSCO, 2023



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA





INTRODUCCIÓN.

La presente investigación: Método de juego “la tiendita” para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – cusco 2023. Se realiza con la intención de mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la matemática en niños, debido a los bajos resultados evidenciados en los últimos años. Después de la educación remota a raíz de la pandemia los niños presentaron mayores dificultades. Este proyecto de investigación buscara lograr que los estudiantes tengan experiencias más significativas y así poder salir de la enseñanza mecánica a una enseñanza divertida y vivencial, donde los estudiantes puedan experimentar a partir del juego, en contextos y situaciones reales, haciendo el uso de su cuerpo y diversos materiales concretos reales. La presente investigación contribuirá a que docentes, investigadores y estudiantes en formación inicial puedan considerar y tomar en cuenta la aplicación de este método de juego “la tiendita” para desarrollar las competencias matemáticas para un aprendizaje significativo y que este sea para toda la vida, permitiendo la capacidad de resolución de problemas. Con esta investigación también motivamos a poder utilizar el juego tanto cognitivo como social que están dentro de este método y que estos son parte del aprendizaje .



ÍNDICE

| | |
|-------------------|---|
| INTRODUCCIÓN..... | 3 |
|-------------------|---|

CAPITULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

| | |
|--|----|
| 1.1 Descripción del problema..... | 6 |
| 1.2 Formulación del problema..... | 8 |
| 1.2.1 Problema general..... | 8 |
| 1.2.2 Problemas específicos..... | 8 |
| 1.3 Objetivos de la investigación..... | 8 |
| 1.3.1 Objetivo general..... | 8 |
| 1.3.2 Objetivos específicos..... | 8 |
| 1.4 Justificación e importancia del estudio..... | 9 |
| 1.5 Delimitación de la investigación..... | 10 |
| 1.5.1 Delimitación espacial..... | 10 |
| 1.5.2 Delimitación temporal..... | 10 |
| 1.6 Limitación de la investigación..... | 10 |

CAPITULO II:

MARCO TEORICO

| | |
|--|-------------------------------|
| 2.1. Antecedentes de estudios..... | 11 |
| 2.1.1. Antecedentes Internacionales..... | 11 |
| 2.1.2. Antecedentes Nacionales..... | 12 |
| 2.2. Bases teórico científicas..... | 15 |
| 2.2.1. La Tiendita..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| 2.2.2. Competencias Matemáticas..... | 17 |
| 3.1 Definición de términos..... | 19 |

CAPITULO III:

MARCO METODOLÓGICO

| | |
|---|----|
| 3.1. Hipótesis de la investigación..... | 21 |
| 3.1.1. Hipótesis general..... | 21 |
| 3.1.2. Hipótesis específicas..... | 21 |
| 3.2. Variables de la investigación..... | 21 |



| | |
|--|----|
| 3.2.1. Variable independiente | 21 |
| 3.2.2. Variable dependiente | 21 |
| 3.2.3. Operacionalización de variables | 22 |
| 3.3. Método de investigación..... | 28 |
| 3.3.1. Enfoque de investigación..... | 28 |
| 3.3.2. Tipo de investigación..... | 28 |
| 3.3.3. Alcance o nivel de investigación. | 28 |
| 3.3.4. Diseño de investigación..... | 28 |
| 3.4. Población y muestra del estudio | 29 |
| 3.4.1. Población | 29 |
| 3.4.2. Muestra | 29 |
| 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 29 |
| 3.5.1. Técnica de recolección de datos | 29 |
| 3.5.2. Instrumento de recolección de datos..... | 30 |
| 3.6. Técnica de procesamiento de datos | 30 |
| 3.7. Aspectos éticos. | 30 |
| CAPITULO IV | |
| ASPECTO ADMINISTRATIVO | |
| 4.1. Presupuesto o costo de proyecto..... | 31 |
| 4.2. Cronograma de actividades..... | 31 |
| 4.3. Control y evaluación del proyecto..... | 32 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 33 |
| ANEXOS | 35 |



CAPITULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Es conocido en todo el mundo que la pandemia debido a la Covid 19 y confinamiento de 2 años trajo diversos problemas psicopedagógicos en los estudiantes y que ahora en la prespecialidad se aprecian diversas dificultades en el desarrollo de algunas áreas como Matemática específicamente en los niños. En la actualidad se considera que la resolución de problemas debe ser eficaz desde una mirada crítica y reflexiva, la mayoría de personas muestran dificultad para resolver problemas porque durante la enseñanza del área de matemática esta se consideró como una asignatura más que debe de ser aprobada, sin dar cuenta que se trata de aprender para la vida, este problema se viene arrastrando desde hace mucho.

La UNESCO (2017) afirma que el Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) reveló que a nivel mundial más de 617 millones de niños y adolescentes no logran alcanzar los niveles mínimos de conocimientos en matemática requeridos. Esto se debe a que el modo de enseñanza de esta materia no es muy significativo para los estudiantes a nivel internacional, no se recurren a métodos de enseñanza dinámicos y creativos donde permitan al estudiante desenvolverse competentemente.

Por otra parte, el Banco Interamericano de Desarrollo BID (2019) muestran los resultados de las pruebas (PISA) Programa de Evaluación Internacional de los Alumnos, que se llevan a cabo cada tres años, realizados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

En el Perú, el Ministerio de Educación MINEDU (2020) evidencia los resultados de las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje que se tomaron en el año 2019 en el área de matemática en las que participaron más 800 mil estudiantes de escuelas públicas y privadas, resultado donde se evidencian mejoras leves no mayores de 3 puntos. Esto evidencia que los docentes no están desarrollando estas competencias de manera significativa y que continuamos en la misma brecha de limitación al aprendizaje dinámico.

El contexto cambia después de entrar a una educación remota donde los estudiantes dificultaron en el desarrollo de competencias matemáticas debido a diversas brechas y limitaciones como la falta de acceso a internet, dificultad en el manejo de las TIC, entre otras limitaciones que impidieron el adecuado desarrollo del



aprendizaje, si los estudiantes antes presentaban dificultad en cuanto al desarrollo de competencias matemáticas ahora la situación es mucho más compleja.

Según la República (2022) A nivel local se realizó una evaluación a los estudiantes y más del 85 % presentan problemas en el área de matemática debido a la educación remota y las dificultades de los 2 años de educación virtual. Esto era de apreciarse ya que los estudiantes del Cusco en su mayoría, no contaban con los insumos necesarios ni capacitación para poder asistir a sus clases virtuales, así mismo los docentes también mostraron dificultades en cuanto al manejo de estas herramientas por ende no se logró en su totalidad la enseñanza correcta del área de matemática, debido a ello se observan los bajos resultados.

La Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros no es la excepción ya que sus estudiantes de 3, 4, y 5 años evidencian gran dificultad en el desarrollo de competencias matemáticas. Específicamente los estudiantes de 5 años de esta institución evidencian no saber de estas competencias ya que en los 2 años anteriores de educación virtual no lograron alcanzar sus estándares de aprendizaje en esta área.

A futuro, de no darle una solución adecuada a esta problemática, se presentarán dificultades irreversibles que afectaran a lo largo de sus procesos de aprendizaje en cuanto a las competencias matemáticas en primaria y secundaria, por ende, seguiremos observando los bajos resultados de nuestros estudiantes en las diferentes pruebas que se realizan a nivel internacional, nacional y local. Es por ello que debemos de ser conscientes de la importancia que tiene el enseñar estas competencias a los niños de manera significativa de lo contrario se les limitara la capacidad de resolución de problemas en contextos reales, la exploración e imaginación.

Proporcionar una solución a esta problemática conlleva a abordar en el presente proyecto una solución o estrategia sobre el uso e implementación de la tiendita, abarcando la exploración en contextos reales, la identificación de características en base a la recolección de objetos, Organización e implantación, Representación de la cantidad y valor, así mismo la ejecución a partir del juego cooperativo. Todo ello dirigido a mejorar la enseñanza de la matemática en base al uso de su cuerpo, materiales concretos reales, materiales gráficos y sobre todo de una manera divertida y satisfactoria para fortalecer el desarrollo de estas competencias en niños de la I.E.I N° 164 Señor De Los Milagros.



Desarrollar las competencias matemáticas de los estudiantes a muy temprana edad es favorable en un futuro ya que según Niss (2020) estos tendrán la habilidad para comprender, juzgar, hacer y usar las matemáticas en una variedad de contextos y situaciones en las que las matemáticas juegan o pueden desempeñar un papel.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de “Cantidad” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?

¿Qué impacto tiene el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática “forma” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?

¿Cómo influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática “Movimiento” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?

¿Qué impacto tiene el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática “Localización” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar cómo influye el método de Juego “la tiendita” en la competencia matemática de: “cantidad” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.



Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “forma” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.

Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “Movimiento” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.

Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “Localización” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.

1.4 Justificación e importancia del estudio

Justificación teórica

La presente investigación busca mejorar la enseñanza de la matemática en estudiantes de 5 años mediante el método de Juego “la tiendita”. esta es una estrategia lúdica que permite lograr que los estudiantes tengan experiencias más significativas al desarrollar estas competencias y así poder salir de la enseñanza mecánica a una enseñanza divertida, donde los estudiantes puedan experimentar a partir del juego en diversos contextos y situaciones reales, haciendo el uso de su cuerpo y diversos materiales concretos reales. Si bien es cierto, esta estrategia ya se utiliza en el proceso de enseñanza, está incluida dentro de la planificación de los docentes. Pero esta se realiza en muchas instituciones durante 1 o 2 semanas, lo cual es un tiempo muy corto para que los niños en realidad puedan aprender significativamente. En muchas instituciones esta estrategia se realiza de una manera básica, ya que solo piden a los estudiantes traer envolturas de productos, monedas etc. Muchas veces los niños no son partícipes de la implementación de esta estrategia, lo cual parte desde aplicar las primordiales nociones básicas de matemática, hasta el desarrollo de las competencias matemáticas. Esto es muy difícil de lograr en 1 o 2 semanas. Es por ello que esta propuesta parte más allá de jugar a la compra y venta de envolturas, donde los niños no son partícipes de esta experiencia. Esta propuesta se basa en utilizar materiales concretos o reales con los estudiantes, facilitándoles los espacios adecuados



para que ellos mismo puedan implementar “La tiendita” basándose en el desarrollo de las competencias matemáticas, considerando el tiempo apropiado para que esta estrategia sea significativa. La presente investigación contribuirá a que los docentes, investigadores y estudiantes en formación inicial puedan considerar y tomar en cuenta la aplicación de la tiendita para desarrollar las competencias matemáticas para un aprendizaje significativo y que este sea para toda la vida, permitiendo la capacidad de resolución de problemas. Con esta investigación también contribuimos a salir fuera de lo común ya que no es frecuente utilizar esta estrategia por largo tiempo, así mismo poder sacar provecho a todo este proceso.

Justificación práctica

La presente investigación permitirá a los docentes incrementar al desarrollo del aprendizaje de los niños en matemática, ya que con todo el procedimiento que se aplicará estaremos construyendo los cimientos para un proceso óptimo.

Justificación metodológica

. La presente investigación permitirá ayudar al investigador a comprobar que la aplicación del método de Juego “la tiendita” es de gran influencia en la enseñanza de las competencias matemáticas ya que, al utilizar todo el proceso que parte de la exploración en contextos reales, la identificación de características en base a la recolección de objetos, Organización e implantación, Representación de la cantidad y valor, así mismo la ejecución a partir del juego cooperativo ayuda a que la experiencia del niño sea significativo en relación a las competencias del área de matemática.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación espacial

La presente investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” Cusco, ubicado en el distrito de wanchaq.

1.5.2 Delimitación temporal

El presente proyecto se realizará en el año 2023 y su aplicación se efectuará en el mismo año.

1.6 Limitación de la investigación

Falta de información bibliográfica respecto al tema.

El tiempo en el que se efectuara la aplicación.



CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudios

2.1.1. Antecedentes Internacionales

A. A nivel internacional.

Fabián (2018) realizó su investigación: “La tienda escolar como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la competencia matemática resolución de problemas de los estudiantes del grado sexto de la institución educativa nuestra señora del Carmen.” En el año 2018 en San José de Cutuma. El tipo de investigación que el autor citado utiliza, es el de investigación acción orientado desde el enfoque en investigación cualitativa. El autor citado menciona en su objetivo general que con el uso de la tienda escolar busca fortalecer la competencia básica matemática de resolución de problemas en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa nuestra señora del Carmen. En sus objetivos específicos el autor menciona que primero identificara los saberes previos de sus estudiantes sobre la competencia matemática de resolución de problemas, para después diseñar la estrategia didáctica “la tienda escolar y finalmente implementar la estrategia didáctica y determinar los alcances de esta estrategia”. Las conclusiones a las que llega el autor son que la implementación de las estrategias didácticas en relación a la tienda escolar despierta el interés y la motivación de los estudiantes ya que el trabajo es con materiales concretos y estos son un centro de interés para fortalecer las competencias matemáticas. Así mismo el autor menciona que los objetivos planteados se lograron en un porcentaje alto y en la gran mayoría de estudiantes. La investigación consultada evidencia que esta estrategia didáctica “la tienda” despierta la motivación e interés no solo de estudiantes de inicial sino también de estudiantes de sexto grado, así mismo que el material concreto dentro de esta estrategia acompaña en el proceso de desarrollo de las competencias matemáticas.

(PIEDRA, 2023) “El Uso De Material Concreto Para Reforzar Las Operaciones De Suma Y Resta En Los Estudiantes De Tercero De Básica De La Unidad Educativa Articular Pio XII, Año 2022”. Esta investigación es de enfoque cuantitativo, de tipo no experimental, ya que no hay manipulación de variables.



En su objetivo general la autora citada plantea desarrollar una guía metodológica que promueva el uso de material concreto y así fortalecer la suma y resta en los estudiantes. Como objetivos específicos la autora primero plantea recopilar antecedentes sobre las estrategias lúdicas para reforzar estas operaciones matemáticas de suma y resta. Así mismo busca analizar y adaptar el material concreto para realizar actividades que integren la suma y la resta. Como tercer objetivo específico, la autora menciona que busca determinar el material concreto pertinente para desarrollar estas actividades y por último plantea aplicar la guía metodológica para reforzar el aprendizaje de la suma y resta. Las conclusiones a las que llega la autora mencionan que las estrategias lúdicas son pertinentes para ser utilizadas como parte de la pedagogía o didáctica, para reforzar operaciones de suma y de resta. Así mismo menciona que esta información fue avalada por los autores consultados para su investigación y según ello pudo analizar la propuesta del uso de material concreto para luego ponerlo a la práctica. La autora también menciona en sus conclusiones que logro concretar el fortalecimiento de los procesos lógico matemáticos en los niños y que alcanzo el dominio de la suma y resta gracias a la utilidad del material concreto.

En su investigación la autora consultada evidencia que el material concreto es muy funcional al trabajar la matemática en los niños, ya que este en realidad permite que las actividades sean más vivenciales y significativas, permitiendo que los niños manipulen, observen, analicen, comparen y utilicen diversas nociones básicas al desarrollo de la matemática.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

B. A nivel Nacional.

Merlit (2018) realizo su tesis : Mi Tienda Escolar Para Desarrollar Nociones Pre numéricas En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa N° 449 San Pedro,



Huánuco, 2017". La metodología de investigación que la autora utilizó se basa en el diseño Cuasi – Experimental con dos grupos no equivalentes. En sus objetivos la autora consultada plantea general la adquisición de las nociones pre numéricas mediante el empleo de la tiendita escolar. Así mismo desarrollar las nociones numéricas de clasificación, seriación y correspondencia. Así mismo menciona que con esta estrategia busca desarrollar la noción de comparación de objetos y por último desarrollar la conservación identificando cantidades como quitar y agregar objetos. Las conclusiones a las que llega la autora son que la estrategia de la tiendita para desarrollar las nociones matemáticas pudo cumplir y responder a los objetivos planteados. Mediante este el método de Juego se pudieron desarrollar las diversas nociones de manera divertida y concreta. En la prueba post test la autora menciona que hubo grandes cambios en relación al conocimiento de los estudiantes.

La investigación consultada evidencia que esta estrategia funciona de manera significativa en los estudiantes, ya que tuvo diversos cambios favorables en cuanto su aplicación. Es muy importante tomar en consideración estos cambios Podemos afirmar por los resultados obtenidos en el post test como se muestra en los cuadros N° 05 y 06 el incremento obtenido en el desarrollo de las nociones pre numéricas con el empleo de la tienda escolar un incremento de 17.4% a un 86% quedando afirmada dicha hipótesis.

Puelles, (2019) realizó su tesis: Actividad lúdica la tiendita en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños. La metodología que utilizó la autora en su investigación se basa al enfoque cuantitativo de tipo pre – experimental. En su objetivo general la autora plantea que con la estrategia lúdica la tiendita busca conocer su influencia en los niños del nivel inicial. Como objetivos específicos plantea identificar que actividades han desarrollado durante el juego de la tiendita, así mismo evaluar los resultados de esta actividad lúdica en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas. En las conclusiones menciona que la estrategia utilizada predominó en los estudiantes de manera progresiva a sus aprendizajes. Así mismo permitió a la autora evaluar los resultados de la actividad lúdica la tiendita en referencia a los aprendizajes de las competencias matemáticas. Así mismo la autora menciona permitir que los docentes puedan utilizar diferentes estrategias para lograr evaluaciones específicas en calidad de investigación, como aportes que no estén implícitas en los documentos oficiales del MINEDU porque



son a través de ellas que la enseñanza de las matemáticas se hace más puntual según el diagnóstico educativo de una sociedad determinada.

En relación a la autora citada se entiende que es necesaria la implementación de más juegos donde se permita integrar al niño a partir de un contexto real. El uso de la tiendita como estrategia de enseñanza es eficaz para el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes del nivel Inicial, puesto que los involucra en situaciones reales que ellos experimentan diariamente ya sea en la escuela o en su casa logrando que matematicen “situaciones, así podrá expresar problemas diversos en modelos matemáticos relacionados con números y las operaciones.

C. A nivel local

Machaca, (2017) Realizo su tesis: Influencia de la aplicación de juegos matemáticos cooperativos en las actitudes hacia el aprendizaje de las matemáticas del Centro de Educación Básica Alternativa “Humberto Luna” de Cusco. La metodología que utilizó la autora se basa al tipo de investigación aplicada experimental, ya que depende de los descubrimientos y avances de la investigación y se enriquece con ellos. En su objetivo general la autora plantea que busca comparar el grupo de control respecto a las actitudes en relación a la matemática, después de haber desarrollado las estrategias de juegos cooperativos. Como objetivos específicos plantea, primero identificar el grupo de control en cuanto al aspecto positivo y negativo del pre test. Y finalmente busca identificar el grupo de control y experimental en el post test. En sus conclusiones la autora citada menciona que es importante integrar a los estudiantes a realizar juegos cooperativos de manera activa influye en su aprendizaje. Existe diferencias significativas entre el grupo de control y el grupo experimental respecto a las actitudes hacia la matemática en el post test de haber aplicado la estrategia de juegos matemáticos en el segundo grupo, es decir en el grupo de control se obtiene el 11% y al concluir el experimento se obtiene un incremento sustantivo que es el 89% de estudiantes que logran actitudes más favorables hacia la matemática, en conclusión, la valoración es muy positiva.

La investigación consultada menciona que, si es adecuado integrar a los estudiantes a juegos cooperativos y que su influencia es de gran provecho para los estudiantes. Ya que el juego social como el juego cooperativo están de la mano, estos permiten que los estudiantes puedan interactuar entre ellos y aprender nuevas habilidades en

el desarrollo de las matemáticas, además que hace del aprendizaje un ambiente propicio, divertido y abierto al aprendizaje.

2.2.Bases teórico científicas

2.2.1. Método de Juego.

2.2.1.1. Concepto de Método de juego.

Según Aguaiza, (2022) dice que el metodo ludico o de juego es una estrategia de enseñanza de carácter participativo, impilsado por el uso creativo y pedagogico por medio de juegos recreativos, creados especialente para generar aprendizajes significativos tanto en terminos de conocimientos, habilidades, competencias, sociales cognitivas e incorporacion de valores. Estas ofrecen al estudiante la motivacion necesaria de despertar su creatividad, sentirse en un ambiente comodo y de confianza, debido a que el metodo de juego permite que perciban la informacion de una forma facil y divertida, dado que la ludica es interdisciplinario, se puede aplicar en difernetes materias, grupos, grados y edades.

2.2.1.2. Importancia de utilizar la tiendita como método de juego.

Perez, (2010) afirma que el niño se familiariza con la tienda por necesidad, pero es más necesario saber la real utilidad y funcionamiento de un “tienda” ya que si no somos propietarios seremos usuarios seguros. Según Perez, (2010) afirma que “Para muchos de ellos las tiendas son parte de las actividades económicas de sus familias, ya sea como propietarios, trabajadores o proveedores por lo tanto a la tienda escolar es necesaria para afianzar las habilidades matemáticas del niño partiendo del enfoque de resolución de problemas”. La tienda es la primera actividad social económica, que el niño participa, se da cuenta que el adulto acude con más frecuencia, el niño sabe que, en la tienda encontramos los elementos básicos para el suministro de elementos necesarios para el subsistir.

El niño en el ámbito escolar juega a la tienda, intercambia productos, da manejo comercial a sus cosas. Intercambia merienda, entonces teniendo en cuenta esas iniciativas se organiza la “tienda Escolar”. Según la autoras mencionada nos damos cuenta que todo aprendizaje surge de una necesidad e interes, y esta puede

responder a diversas estrategias como la tiendita. Esta se basa en cinco procesos importantes para su desarrollo como los siguientes:

2.2.1.3.Exploración en contexto real.

Según Bruner (s/f) Se entiende por aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, el que promueve que el aprendiente adquiera los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiente.

Como menciona el autor citado, los niños aprenden mediante el descubrimiento y exploración de la realidad, esta tiene que estar basado en un contexto natural para poder favorecer su desarrollo.

2.2.1.4.Identificación de características en base a la recolección de objetos.

Venegas, (2016) menciona que las actividades lúdicas son funcionales, se utilizan para implementar su tiendita del aula, recordando los precios, comparan reconocen monedas, además durante el juego de la tiendita interactúan con el vendedor dialogando, practicando los buenos modales y valores e imitan al comprador y vendedor a la vez que manifiesta sus deseos y preferencias, en sus juegos, en la tiendita los estudiantes compran dan vuelto y otros son vendedores.

Como menciona el autor, mediante esta estrategia se puede desarrollar la recolección de objetos, posteriormente se puede hacer la comparación, análisis y reflexión sobre sus características, abarcado de esta manera el desarrollo de competencias matemáticas.

2.2.1.5.Organización e implementación.

Según Venegas, (2016) Este proceso implica la adquisición y manejo de conocimientos matemáticos como: operaciones matemáticas y otros que se vayan relacionando, aquí la docente observa y al término en la asamblea los estudiantes manifiestan lo que jugaron, con quien jugaron y a que jugaron, los estudiantes para aclarar dudas e inquietudes y atender cualquier necesidad que se presente.

Como menciona el autor, este es un proceso que permite complementar el aprendizaje de las nociones matemáticas, en función a la forma, ubicación, tamaño etc.

2.2.1.6.Representación de la cantidad y valor.

Según el Currículo (2016) el proceso para el desarrollo de las competencias depende de la metodología que usa el docente para gestionar y acompañar el aprendizaje a esto la publicación del MINEDU sobre el currículo nacional advierte que el



desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, deliberada y consciente, propiciada por los docentes y las instituciones y programas educativos. Este desarrollo se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad.

2.2.1.7. Ejecución mediante juego de roles.

Según Venegas, (2016) afirma que los estudiantes realizan lo planeado con el juego de la tiendita, aquí se realizan las prácticas necesarias de los educandos, relacionadas con la compra y venta de productos, colocar precios, su peso y medida, así como su contabilidad y el balance que implica. Es importante tomar en cuenta, que los alumnos deben estar organizados por equipos, asimismo debe realizar trabajos a nivel individual.

A raíz del concepto citado decimos que en la ejecución es muy importante desarrollar el juego cooperativo, en este caso será de vendedor y comprador. Durante la ejecución de este proceso es muy importante motivar a los alumnos. Durante este proceso de ejecución mediante juego desarrollaran diversas competencias.

2.2.2. Competencias Matemáticas.

2.2.2.1. Concepto de Competencias Matemáticas.

El Ministerio de Educación define la competencia matemática como “un saber actuar deliberado y reflexivo que selecciona y moviliza una diversidad de habilidades, conocimientos matemáticos, destrezas, actitudes y emociones, en la formulación y resolución de problemas en una variedad de contextos” MINEDU (2016a) (p. 41).

Las competencias matemáticas incluyen muchos aspectos tales como pensar matemáticamente, plantear y resolver problemas matemáticos, analizar y diseñar modelos, razonar y representar objetos y situaciones matemáticas, comunicar sobre matemáticas y comunicarse con las matemáticas.

2.2.2.2. Importancia de desarrollar las competencias matemáticas en educación inicial.

Es fundamental para el estudiante desarrollar estas competencias ya que es uno de los pilares fundamentales en la educación de las niñas y los niños, ya que les permite desarrollar diversas habilidades de razonamiento para la resolución de problemas, la argumentación, el pensamiento crítico además que plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las



estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad. (Currículo Inicial, 2016).

2.2.2.3. Resuelve problemas de cantidad

Resuelve problemas de cantidad es una de las competencias que propone el diseño curricular de educación inicial. Esta competencia se manifiesta cuando los niños y niñas muestran interés por explorar objetos en su entorno, y descubren las características perceptivas de estos objetos, es decir, reconocen Su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de aquí que los niños comienzan a construir relaciones, que hacen que comparen, agrupen, clasifiquen, resten, sumen y cuenten, usando a sus propios estándares y de acuerdo a sus necesidades e intereses. todas estas acciones Permiten resolver problemas cotidianos relacionados con conceptos cuantitativos. Este aprendizaje se vuelve más complejo a medida que la mente se desarrolla. niño. Se amplían los estándares para establecer estas relaciones entre objetos Y cada vez son más precisos. Del mismo modo, en estas edades los niños y niñas desarrollan gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre las actividades que realizan y su temporalidad. Ellos saben que después de la lonchera viene la hora del recreo y que falta poco para la salida. Poco a poco, podrán ubicar mejor el “antes” de la lonchera o “después” del recreo, así también el “ayer” llovió, “hoy” estuvimos todos o “mañana” nos vamos de paseo. (Currículo Inicial, 2016).

Esta competencia posee tres capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

2.2.2.4. Resuelve problemas de forma movimiento y localización

Esta es la segunda competencia que propone el diseño curricular de educación inicial, donde detalla que El juego visualiza cuando se forma una relación entre un chico y una chica Tu cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que te rodean. Está dentro Los niños exploran e interactúan con el entorno en el que se mueven a través del espacio. Tocar y manipular objetos de interés o interactuar con personas. todos estos Las acciones les permiten construir primeros conceptos de



espacio, forma y medida. A estas edades, los niños desarrollan conceptos espaciales moviéndose y orientándose en diferentes lugares Posición, al moverse de un lugar a otro y posicionar un objeto en alguna parte. de esta forma, el niño puede estimar la posición y la distancia: si está "más cerca", se comunicarán Si tu lonchera está "lejos" de tu escritorio, o el maestro está "al lado" de la pizarra etc. En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de movimiento, forma y localización”, los niños y las niñas combinan, principalmente, las siguientes capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas, y Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. En esta competencia se desarrollaras tres capacidades: Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. (Currículo Inicial, 2016).

3.1 Definición de términos

Competencia: Por competencia se entiende que es la facultad que tiene la persona de actuar en situaciones complejas, movilizandoy combinando reflexivamente distintas capacidades con el fin de lograr un propósito y generar respuestas pertinentes a problemas, así como de tomar decisiones que incorporen criterios éticos. (Currículo Nacional, 2019)

Hay dos condiciones importantes dentro de esta definición que conviene resaltar. Por un lado, ser competente significa actuar reflexivamente, es decir, “leer la realidad y las propias posibilidades con las que cuenta uno para intervenir en ella”. Esto supone “identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito para luego tomar decisiones, y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada” (Ministerio de Educación, 2016).

Por otro lado, se trata de tomar decisiones en un marco ético. Por ello, la noción de competencia es “más que un saber hacer en cierto contexto, pues implica compromisos, disposición a hacer las cosas con calidad, raciocinio, manejo de fundamentos conceptuales y comprensión de la naturaleza moral y las consecuencias sociales de sus decisiones” (Ministerio de Educación, 2014a). Por ello, el desarrollo de las competencias puede ser comprendido como un aprendizaje



a lo largo de la vida, es decir, “una construcción constante, deliberada y consciente” (Ministerio de Educación, 2016).

Las competencias tienen una naturaleza sinérgica, es decir, trabajan en conjunto de forma sostenida y simultánea.

De lo manifestado por los autores se puede decir que una competencia es un conjunto de capacidades o habilidades que se irán fortaleciendo con la finalidad de cumplir un propósito, estas competencias son parte del aprendizaje para la vida.

Matemática: La matemática es una expresión de la mente humana, refleja la voluntad activa, la razón contemplativa y el deseo de perfección estética, tiene como elementos la lógica, análisis y construcción, generalidad y particularidad. (Herbert Robbins, 1955).

Como el autor menciona la matemática es parte de la naturalidad del humano, tiene diversos elementos que funcionan durante el proceso de comprensión como la lógica, análisis y construcción, generalidad y particularidad.

Resolución de problemas: Se basa en una perspectiva global y no restringida a un punto de vista matemático. Es decir, este autor plantea la Resolución de Problemas como una serie de procedimientos que, en realidad, utilizamos y aplicamos en cualquier campo de la vida diaria. (Polya, 1965).

Como menciona el autor citado la resolución de problemas se basa en un proceso basados en contextos reales los cuales se utilizan en la vida diaria.



CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas

El método de Juego “La tiendita” desarrolla positivamente en la competencia matemática de: “Cantidad” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente en la competencia matemática de: “Forma” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

El método de Juego “La tiendita” influye adecuadamente en la competencia matemática de: “Movimiento” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente la competencia matemática: “Localización” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

3.2. Variables de la investigación

3.2.1. Variable independiente

Método de Juego “La Tiendita”.

3.2.2. Variable dependiente

Competencias matemáticas.

3.2.3. Operacionalización de variables

Variable independiente / variable de estudio 1

| Variable | Definición conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores |
|--|---|--|------------------|--|
| V. Independiente Método de Juego “La tiendita” | Venegas, (2016) afirma que es una herramienta pedagógica utilizada en el ámbito escolar especialmente en el modelo pedagógico Escuela Nueva para aplicar conceptos en contexto. | La Tiendita es un El método de Juego que se utiliza para poder desarrollar el aprendizaje de manera más perceptiva, real, y significativa. Parte desde la necesidad e interés, además que permite el descubrimiento. | Juego cognitivo: | <p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.</p> <p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.</p> <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.</p> <p>Se 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las</p> |

| | | | | |
|--|--|--|----------------------|---|
| | | | | <p>relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.</p> <p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p> |
| | | | <p>Juego social:</p> | <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.</p> <p>Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</p> |

Variable dependiente / variable de estudio 2

| Variable | Definición conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores |
|--|--|--|--------------------|---|
| <p>V. Dependiente Competencia s Matemáticas.</p> | <p>Las competencias matemáticas son un saber actuar deliberado y reflexivo que selecciona y moviliza una diversidad de habilidades, conocimientos matemáticos, destrezas, actitudes y emociones, en la formulación y resolución de problemas en una variedad de contextos” MINEDU (2016a) (p. 41).</p> | <p>Las competencias matemáticas son las capacidades para desarrollar la resolución de problemas en contextos reales.</p> | <p>Forma:</p> | <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó</p> |
| | | | <p>Movimiento:</p> | <p>Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.</p> <p>Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de</p> |

| | | | | |
|--|--|--|----------------------|--|
| | | | | <p>objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó</p> |
| | | | <p>Localización:</p> | <p>Se 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> |
| | | | <p>Cantidad:</p> | <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</p> <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.</p> <p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. |
|--|--|--|--|---|





3.3. Método de investigación

El presente trabajo de investigación hará uso del método científico. Según Tamayo (2012) es un conjunto de procedimientos por los cuales se plantean los problemas científicos puesto que es el camino para producir conocimiento objetivo, es un modo razonado de indagación establecido en forma deliberada y sistemática, que está constituido por una serie de etapas o pasos que nos ayudaran a producir conocimiento.

3.3.1. Enfoque de investigación

El presente proyecto de investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo de la investigación, al respecto Hernández, Fernández, & Baptista (2014) menciona que “el enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición teórica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

3.3.2. Tipo de investigación

Se utilizará la investigación aplicada, Según Hernández, Fernández & Baptista (2014), Cuando la investigación se orienta a conseguir un nuevo conocimiento destinado que permita soluciones de problemas prácticos.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación.

El alcance del estudio de este proyecto es de nivel explicativo, Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y buscar el porqué de los hechos. A sí mismo como que se pretende determinar y explicar de qué manera la tiendita ayuda a mejorar las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años.

3.3.4. Diseño de investigación

El diseño del estudio de este trabajo de investigación es pre experimental ya que según Stanley (1963) se produce una investigación pre experimental cuando se compara un grupo de sujetos y se le aplica un tratamiento. Se aplicará una prueba de pre-test a la variable dependiente (competencias matemáticas) para luego aplicar las sesiones o talleres de la variable independiente (La Tiendita), para finalmente realizar la prueba post test con la aplicación de la variable independiente.

$$GE = O_1 \text{ ----- } X \text{ ----- } O_2$$



Dónde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Observación uno (pre test)

X = Aplicación de la variable independiente a la muestra de estudio

O₂ = Observación dos (post test)

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

La población de estudio está conformada por todos los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” del distrito de Wanchaq – 2023, tal como se presenta en la siguiente tabla:

Población de estudio

| Aulas | Edad | Niños | Niñas | Total |
|--------------|--------|-------|-------|------------|
| Amorosos | 3 años | 10 | 11 | 21 |
| Solidarios | 4 años | 12 | 10 | 22 |
| Responsables | 4 años | 11 | 12 | 23 |
| Amistosos | 5 años | 12 | 11 | 23 |
| puntuales | 5 años | 14 | 10 | 25 |
| TOTAL | | | | 114 |

Fuente: Nomina de matrícula de la institución SIAGIE 2022

3.4.2. Muestra

La muestra de estudio está conformada por 25 estudiantes de 5 años de edad del aula “Puntuales” de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros”. El tipo de muestreo de la presente investigación corresponderá al muestreo no probabilístico.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

| Variable | Técnicas | Instrumentos |
|------------------------------|--------------|------------------|
| V.D Competencias Matemáticas | • Evaluación | • Prueba escrita |

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Evaluación

Como técnica para recoger los datos se utilizará la evaluación ya que según Hernández (2014) esta técnica es una forma de llevar a cabo la observación a lo practico



En el presente estudio se hará una evaluación referida al desempeño de los estudiantes de la muestra en estudio respecto a su desarrollo en las competencias matemáticas.

3.5.2. Instrumento de recolección de datos

Ficha Observación

Según Hernández (2014) la observación es eficaz para la recolección de datos, esta consiste en realizar una serie de preguntas en función a la variable o variable que deseamos medir. En el presente estudio se hará la observación en referencia a las competencias matemáticas.

3.6. Técnica de procesamiento de datos

Para el procesamiento de datos se considera la prueba de entrada para comprobar la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos de la presente investigación.

Con la información obtenida podremos:

- Revisar la información obtenida a través de la evaluación de entrada y salida
- Ordenar los resultados obtenidos en ambas pruebas.
- Tabular la información
- Interiorizar los datos obtenidos
- Graficar los datos obtenidos

3.7. Aspectos éticos.

Para el presente trabajo de investigación no se alterará ningún resultado obtenido, así mismo se referencia o cita a los autores conforme a sus trabajos de investigación, sin alteración de sus resultados o conclusiones.



CAPITULO IV

ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1. Presupuesto o costo de proyecto

| RUBRO | COSTO UNITARIO | CANTIDAD | COSTO TOTAL |
|-----------------------------------|-----------------------|-----------------|--------------------|
| BIENES | | | |
| - Parlante grande | S/200.00 | 1 unid | S/200.00 |
| -Kamishibai | S/200.00 | 1 unid | S/200.00 |
| - Proyector | S/750.00 | 1 unid | S/750.00 |
| -Estante pequeño | S/100.00 | 1 unid | S/100.00 |
| -Estantes garndes | S/ 200.00 | 2 unidades | s/400.00 |
| - Gaseosas | S/1.00 | 5 doc | S/50.00 |
| - Galletas | S/1.00 | 10 doc | S/30.00 |
| - Golosinas | S/0.10 | 1 millar | S/100.00 |
| - Papel boom | S/0.10 | 1 mil | S/40.00 |
| - Goma | S/4.00 | 1 unid | S/4.00 |
| - Cartulinas | S/1.50 | 30 unid | S/45.00 |
| SERVICIOS | | | |
| - Internet | S/30.00 | | S/30.00 |
| IMPREVISTOS (S/.150.00) | | | |
| TOTAL | | | S/.1654.00 |

SON:

Financiamiento

La presente investigación será autofinanciada por la investigadora.

4.2.Cronograma de actividades

| N° | Actividades | AÑO 2022 | | | | | AÑO 2023 | | | | | | | | | | | |
|----|--|----------|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| | | A | S | O | N | D | F | M | A | M | J | J | A | S | O | N | D | |
| 1 | Identificación del problema | | x | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Formulación del plan de investigación | | | x | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Formulación del instrumento de evaluación. | | | | x | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Validación del instrumento de evaluación | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Evaluación de entrada pre - test | | | | | | | x | | | | | | | | | | |
| 6 | Aplicación de talleres - Sesiones | | | | | | | x | x | x | x | | | | | | | |
| 7 | Evaluación de salida - post test | | | | | | | | | | | x | | | | | | |



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Coley-Graham, T.-A. (2019). *BID*. Obtenido de BID:
<https://www.iadb.org/es/mejorandoVIDAS/redisenar-la-educacion-en-matematicas>
- Educacion, M. d. (2020). *Evaluaciones de logros de aprendizaje : resultados 2019*.
Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6909>
- El 85% presenta problemas en Matemáticas y Comprensión Lectora. (2022).
- Gualdron-Moncada. (2021). La pandemia del COVID-19 y su impacto en los niños:
perspectiva desde un punto de vista holístico. *MedUNAB*, 337. Obtenido de
<https://revistas.unab.edu.co/index.php/medunab/article/view/4307>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*
(Sexta ed.). México. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Machaca, T. C. (2017). *Influencia de la aplicación de juegos matemáticos*.
- Merlit, T. E. (2018). *MI TIENDA ESCOLAR PARA DESARROLLAR NOCIONES*.
Huanuco.
- MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*
Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/35-oralidad-ciclo-iv.pdf>
- Niss, M. (2020). *porque enseñar matematicas en la escuela*. scribd.
- Perez, V. (2010). *Estrategia la tiendita*.
- Puelles, M. G. (2019). *Actividad lúdica la tiendita en el desarrollo de las competencias*.
Tumbes.
- República, L. (Junio de 2022). Cusco: 85% de escolares con problemas en matemáticas
y comprensión lectora.
- Sampieri, R. H., Fernández Collado Carlos, & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodologia de
la investigacion*.
- Sampieri, R. H., Fernández Collado, c., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodologia de la
Investigacion* .
- Stanley. (1963). *Diseños pre experimentales*.
- Tamayo, M. (2012). *Proceso de la investigacion cientifica*.
- Tecsy, S. (06 de 2022). Estadística. *Larepublica*, pág. 1.



UNESCO. (2017). 617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática. *UNESCO*.

UNESCO. (2017). UNESCO. *617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática*. Obtenido de <https://es.unesco.org/news/617-millones-ninos-y-adolescentes-no-estan-recibiendo-conocimientos-minimos-lectura-y>

UNESCO. (21 de septiembre de 2017). *UNESCO cifra en 617 millones a los niños y adolescentes sin conocimientos mínimos en lectura y matemáticas*. Obtenido de <https://news.un.org/es/story/2017/09/1386331>

UNICEF. (2021). *Primera infancia: Impacto emocional en la pandemia*. Buenos aires. Obtenido de <https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>

Unidas, N. (21 de Septiembre de 2017). *UNESCO cifra en 617 millones a los niños y adolescentes sin conocimientos mínimos en lectura y matemáticas*.



Matriz de consistencia

Título: El método de Juego “La tiendita” para desarrollar las competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I.N° 164 “Señor de los milagros”

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variable | Metodología |
|---|---|---|--|--|
| <p>General: -¿De qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?</p> | <p>General: -Determinar de qué manera influye el Método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.</p> | <p>General: -El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.</p> | <p>Variable 1/Independiente: Método de Juego “La tiendita”</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego cognitivo • Juego social <p>Variable 2/Dependiente: Competencias matemáticas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forma • Movimiento • Localización • cantidad | <p>Enfoque de investigación: Cuantitativo.</p> <p>Tipo de investigación: Experimental</p> <p>Nivel de Investigación: descriptivo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: compuesta por todos los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial. N°164 “Señor de los milagros”</p> <p>Muestra: conformada por 24 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”</p> <p>Técnica de muestreo: No probabilístico</p> <p>Técnicas e instrumentos: De recolección de datos / escala de apreciación.</p> <p>Metodología de análisis de datos: Mediante la estadística descriptiva porcentajes y medidas.</p> |
| <p>Específicos: -¿Cómo influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de “Cantidad” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°164 Señor De</p> | <p>Específicos: -Identificar cómo influye el método de Juego “la tiendita” en la competencia matemática de: “cantidad” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.</p> | <p>Específicas: - El método de Juego “La tiendita” desarrolla positivamente en la competencia matemática de: “Cantidad” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.</p> | | |

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| <p>Los Milagros cusco, 2023?</p> <p>-¿Qué impacto tiene el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática “forma” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?</p> <p>-¿Cómo influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática “Movimiento” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?</p> <p>-¿Qué impacto tiene el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo</p> | <p>-Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “forma” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.</p> <p>-Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “Movimiento” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.</p> <p>-Identificar de qué manera influye el método de Juego “la tiendita” en el desarrollo de la competencia matemática de: “Localización” en estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164</p> | <p>- El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente en la competencia matemática de: “Forma” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.</p> <p>- El método de Juego “La tiendita” influye adecuadamente en la competencia matemática de: “Movimiento” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.</p> <p>- El método de Juego “La tiendita” desarrolla significativamente la competencia matemática: “Localización” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.</p> | | |
|---|--|---|--|--|

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>de la competencia matemática “Localización” en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros cusco, 2023?</p> | <p>“Señor De Los Milagros” – Cusco, 2023.</p> | | | |
|---|---|--|--|--|



Matriz de instrumento

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | VALORACIÓN |
|---|--|--|--|---|
| V. Independiente Método de Juego “La Tiendita” | Juegos Cognitivos | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. | Comparamos e identificamos cuales de los materiales tienen formas bidimensionales. | En Inicio :(C) En proceso :(B) Logro Previsto :(A) Logro destacado :(AD) |
| | | | Comparamos e identificamos cuales de los productos tienen formas tridimensionales. | |
| | | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. | Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (largo - corto) | |
| | | | Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (ancho - angosto) | |
| | | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. | Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (grueso y delgado) | |
| | | | Identificamos las dimensiones de longitud de personas: (gordo y flaco) (alto - bajo) | |
| Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la | Realizamos seriación en base a diversos criterios con los productos. | | | |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | | <p>ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó</p> | <p>Realizamos secuencia en base a diversos criterios con los productos.</p> | |
| | | <p>Se 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p> | <p>Ubicamos los productos en relación a su posición: (arriba y abajo) (dentro – fuera) (encima –debajo)</p> | |
| | | | <p>Ubicamos los productos en relación a la distancia: cerca –lejos.</p> | |
| | | | <p>Ubicamos los productos en relación a la lateralidad: izquierda derecha.</p> | |
| | | <p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.</p> | <p>Comparamos y agrupamos los productos que nos sirven para la tienda: tubérculos, frutas, granos, y envases etc.</p> | |
| | | | <p>Comparamos y clasificamos los productos según sus características comunes.</p> | |

| | | | | |
|------------------|--|--|--|---|
| | | | Agrupamos y clasificamos las monedas y billetes. | |
| | | Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. | Establecemos correspondencia con las monedas y billetes en la caja registradora. | |
| | | | Colocamos el precio a los productos. | |
| .Juegos sociales | | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | Jugando a la tiendita Comparamos la cantidad de los productos utilizando cuantificadores (muchos, pocos). Etc. | En Inicio :(C) En proceso :(B) Logro Previsto :(A) Logro destacado :(AD) |
| | | | Jugando a la tiendita Identificamos las expresiones en relación al peso. (pesa más- pesa menos) etc. | |
| | | | Jugando a la tiendita Identificamos las expresiones lleno y vacío con los productos. | |
| | | | Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. | |

| | | | | |
|----------------|-------|--|--|--|
| | | <p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> | <p>Aprendemos la valorización de monedas y billetes.</p> | |
| | | | <p>Utilizamos el conteo con las monedas para pagar y cobrar en base a los precios e identificamos el número en la caja registradora.</p> | |
| | | | <p>Utilizamos los productos para contar al venderlos.</p> | |
| | | <p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</p> | <p>Jugamos a la tiendita utilizando las monedas para dar vuelto y los productos para aumentar y quitar</p> | |
| | | | <p>Jugamos a la compra y venta en base a productos en base a problemas o situaciones matemáticas. Agregamos y quitamos.</p> | |
| V. Dependiente | Forma | <p>Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas</p> | <p>Coloca dentro de la caja los objetos que representen al cono, cubo y pirámide.</p> | <p>En Inicio : (C) En proceso : (B) Logro Previsto : (A)</p> |

| | | | | |
|---------------------------|--|--|--|---|
| Competencias matemáticas. | | geométricas que conoce, utilizando material concreto. | Coloca los objetos y continua la secuencia por color. | Logro destacado :(AD) |
| | | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. | Selecciona los objetos que sean altos y bajos. | |
| | | | Coloca los objetos y continua la secuencia por tamaño. | |
| Movimiento | | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. | Selecciona cuál de estos objetos son gruesos y delgados. | En Inicio :(C) En proceso :(B) Logro Previsto :(A) Logro destacado :(AD) |
| | | | Analiza, escoge y coloca la imagen que iría arriba de la casa y abajo de la casa. | |
| | | | Coloca un objeto encima de la mesa y otro objeto debajo de la mesa. | |
| | | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. | Compara y elige las figuras para ordenarlos por tamaño del más grande al más pequeño.(Seriación decreciente) | |

| | | | | |
|--------------|--|--|---|---|
| | | | Compara y elige los objetos que desees para ordenarlos por grosor, del más grueso al más delgado. | |
| Localización | Se 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | | Ubícate en medio del ula ula. | En Inicio :(C) En proceso :(B) Logro Previsto :(A) Logro destacado :(AD) |
| | | | Señala cuál de las zapatillas te pondrías en el pie derecho e izquierdo. | |
| | | | Coloca las frutas a la derecha del niño y los botones a la izquierda del niño. | |
| Cantidad | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar. | | En un grupo de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) observa y compara, luego procede a seleccionarlas por criterios diversos. | En Inicio :(C) En proceso :(B) Logro Previsto :(A) Logro destacado :(AD) |
| | | | Coloca dentro de cajas etiquetadas objetos que representen al círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, a partir de un grupo de objetos de su entorno. | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | Clasifica los objetos según el criterio que desees. (Color, tamaño, forma etc.) | |
| | | Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. | Relaciona con flechas los objetos que tengan relación con el cono, cubo y pirámide. | |
| | | | Observa, analiza y Coloca los zapatos a las muñecas según corresponda | |
| | | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | Indica en el calendario que día es hoy, que día fue ayer, y que día será mañana. | |
| | | | Según la línea del tiempo que acciones nos toca hacer antes del recreo y después del recreo | |
| | | | Compara el peso entre las canastas y menciona cuál de estas pesa más que otra. | |
| | | | Compara y menciona en que color de plato hay muchas, pocas o ninguna semilla | |
| | | Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. | Cuenta la cantidad de objetos que hay en la mesa | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. | Ordena el edificio desde el primer piso hasta el tercer piso. | |
| | | | Selecciona a la persona que entrara en cuarto lugar a la casa. | |
| | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos | Analiza y completa en los platos las cantidades que continúan. | |



Instrumento de investigación

FICHA DE OBSERVACION.

Alumno (a):

Institución Educativa:

Edad:

Aula:

Fecha:

| DIMENSIONES | INDICADOR | ITEMS | NIVELES DE DOMINIO | | | |
|-------------|--|--|--------------------|---------|--------------|---------|
| | | | Nunca | A veces | Casi siempre | siempre |
| FORMA | Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. | 1. Coloca dentro de la caja los objetos que representen al cono, cubo y pirámide. | | | | |
| | | 2. Coloca los objetos y continua la secuencia por color. | | | | |
| | Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”. | 3. Selecciona los objetos que sean altos y bajos. | | | | |
| | | 4. Coloca los objetos y continua la secuencia por tamaño. | | | | |
| MOVIMIENTO | Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. | 5. Selecciona cuál de estos objetos son gruesos y delgados. | | | | |
| | | 6. Analiza, escoge y coloca la imagen que iría arriba de la casa y abajo de la casa. | | | | |

| | | | | | | |
|---------------------|--|---|--|--|--|--|
| | | 7. Coloca un objeto encima de la mesa y otro objeto debajo de la mesa. | | | | |
| | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó | 8. Compara y elige las figuras para ordenarlos por tamaño del más grande al más pequeño.(Seriación decreciente) | | | | |
| | | 9. Compara y elige los objetos que desees para ordenarlos por grosor, del más grueso al más delgado. | | | | |
| LOCALIZACION | Se 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. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | 10. Ubícate en medio del ula ula. | | | | |
| | | 11. Señala cuál de las zapatillas te pondrías en el pie derecho e izquierdo. | | | | |
| | | 12. Coloca las frutas a la derecha del niño y los botones a la izquierda del niño. | | | | |
| CANTIDAD | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar. | 13. En un grupo de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) observa y compara, luego procede a seleccionarlas por criterios diversos. | | | | |
| | | 14. Coloca dentro de cajas etiquetadas objetos que representen al círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, a partir de un grupo de objetos de su entorno. | | | | |

| | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|
| | 15. Clasifica los objetos según el criterio que desees. (Color, tamaño, forma etc.) | | | | |
| Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. | 16. Relaciona con flechas los objetos que tengan relación con el cono, cubo y pirámide. | | | | |
| | 17. Observa, analiza y Coloca los zapatos a las muñecas según corresponda | | | | |
| Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | 18. Indica en el calendario que día es hoy, que día fue ayer, y que día será mañana. | | | | |
| | 19. Según la línea del tiempo que acciones nos toca hacer antes del recreo y después del recreo | | | | |
| | 20. Compara el peso entre las canastas y menciona cuál de estas pesa más que otra. | | | | |
| | 21. Compara y menciona en que color de plato hay muchas, pocas o ninguna semilla | | | | |
| Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. | 22. Cuenta la cantidad de objetos que hay en la mesa | | | | |
| Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. | 23. Ordena el edificio desde el primer piso hasta el tercer piso. | | | | |
| | 24. Selecciona a la persona que entrara en cuarto lugar a la casa. | | | | |

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos | 25. Analiza y completa en los platos las cantidades que continúan. | | | | |
| TOTAL DE PUNTOS. | | | | | |
| NIVEL DE DESARROLLO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE | | | | | |

- **Nunca** = 1
- **A veces** = 2
- **Casi Siempre** = 3
- **Siempre** = 4





Carta de presentación

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)

LAURA MILUSKA VELÁSQUEZ DÍAZ

Presente. -

Es muy grato dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, recurrimos a su persona al elegirlo como **JUEZ EXPERTO** para validar el instrumento de investigación que se pretende utilizar en la recolección de datos, en la Tesis, **ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA” PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” – CUSCO 2023.** para optar al título de Licenciado (a) en **LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL**, por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, del egresado(a): **CLAUDIA ANGÉLICA VEGA HUAMAN**

El instrumento tiene por objetivo medir la variable... **DEPENDIENTE, DENOMINADA: “COMPETENCIAS MATEMÁTICAS”**

y es por dicho motivo, la necesidad de determinar la validez de su contenido; solicitamos la evaluación integral del instrumento, en base a su amplia experiencia y conocimientos. Adjunto a la presente, se alcanza lo siguiente:

- Instrumento(s) elaborado(s)
- Ficha de validación del instrumento por el experto
- Operacionalización de la(s) variable(s) de estudio.
- Matriz de instrumentos de investigación.
- Matriz de consistencia lógica de investigación

Agradeciendo su colaboración y atención a la presente, estamos seguros que su opinión y criterio de experto, servirán para los fines propuestos de la investigación.

Atentamente,

Nombre: **Claudia Angélica Vega Huaman**

Estudiante de la especialidad de educación inicial.



5.4 VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS APROBADOS

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:
Método de Juego “La Tiendita” Para Desarrollar Competencias Matemáticas En Estudiantes De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” – Cusco 2023.

1.2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:
Ficha de observación.

1.3. INVESTIGADOR(ES):
Claudia Angélica Vega Huaman

1.4. DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1. Nombres **Laura Miluska Velásquez Díaz** y Apellidos:

1.4.2. Especialidad:
Matemática

1.4.3. Lugar **Escuela de educación superior pedagógico publico “santa Rosa”** y Fecha **13 de julio del 2023**

1.4.4. Cargo e Institución donde Labora:
....Escuela de educación superior pedagógico publico “santa Rosa”

| COMPONENTE | INDICADORES | CRITERIOS | Deficiente 0-20 % | Regular 21-40 % | Bueno 41-60 % | Muy Bueno 61-80 % | Excelente 81-100% |
|------------|---------------|--|----------------------|--------------------|------------------|----------------------|----------------------|
| Forma | 1.REDACCIÓN | Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios | | | | X | |
| | 2.CLARIDAD | Está formulado con un lenguaje apropiado. | | | | | X |
| | 3.OBJETIVIDAD | Está expresado en conducta observable. | | | | X | |
| Contenido | 4.ACTUALIDAD | Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología. | | | X | | |
| | 5.SUFICIENCIA | Los ítems son adecuados en cantidad y claridad. | | | | X | |



| | | | | | | | |
|------------|-------------------|---|--|--|--|---|--|
| | 6.INTENCIONALIDAD | El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación. | | | | X | |
| Estructura | 7.ORGANIZACIÓN | Existe una organización lógica. | | | | X | |
| | 8.CONSISTENCIA | Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa. | | | | X | |
| | 9.COHERENCIA | Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables | | | | X | |
| | 10. METODOLOGÍA | La estrategia responde al propósito del diagnóstico. | | | | X | |

2. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 80-90%.....

3. **LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:**

- Procede a su aplicación.
- Debe corregirse.

4. **OPINION DE APLICABILIDAD:**

..Puede ser aplicado.....
....

5. **OBSERVACIONES:**

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Sello y Firma del Experto.

DNI:

23864291