

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA: EDUCACIÓN INICIAL

**“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°214
SAN ANTONIO, CUSCO-2023”**

Línea de Investigación

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TESIS PRESENTADO POR:

Bach. Norma Mendoza Flores

Bach. Analid Piñe Medina

Asesor:

Lic. Bernardo Sihua Cahuana

N° ORCID: 0009-0002-1078-4366

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

CUSCO-PERÚ

2024




18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Norma Mendoza Flores, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 80225977, y Analid Piñe Medina identificado con Documento Nacional de Identidad No. 77686971 del Programa Académico FID de la Escuela de Educación Pedagógica Público ESPP SANTA ROSA, declaramos bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°214 SAN ANTONIO, CUSCO-2023", es de nuestra autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en auto plagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a las acciones legales pertinentes.

04 de noviembre de 2024.



DNI: 80225977



DNI: 77686071

DEDICATORIA

Quiero dedicar este logro en primer lugar a mi padre que desde el cielo me bendice y me guía a quien lo tengo presente en mi corazón, a mi madre quien me dio la vida y a mi esposo quien es mi soporte moral y emocional en mis momentos más difíciles, a mis hijos por comprenderme y apoyarme en mi decisión, porque son ellos mi motivo para seguir superándome y seguir adelante que sin ellos no sería posible este logro.

Norma

Quiero dedicar este logro a mi madre que estuvo siempre conmigo en la buenas y en las malas y quien fue mi inspiración y soporte en todo este proceso, a mis hermanos por su motivación y apoyo y a mis pastores y amigos de la iglesia que también estuvieron ahí motivándome y ayudándome en lo que pudieron, sin la ayuda de cada uno de ellos no lo hubiera logrado.

Analid



AGRADECIMIENTO

El presente trabajo lo dedicamos en primer lugar a Dios nuestro creador, quien ha sido nuestro guía en el camino para seguir hasta aquí, con su bendición y favor pudimos lograr nuestros sueños y anhelos y también queremos agradecer de manera sincera a nuestra familia que sin ellos nada sería fácil, ellos fueron pieza fundamental en nuestro proceso de formación, nos brindaron su apoyo moral e incondicional y mucha paciencia para poder seguir en este camino difícil pero no imposible.

Agradecemos también a la institución donde nos formamos, a nuestros docentes y asesor de la Escuela de Educación Superior Pedagógica SANTA ROSA quienes nos brindaron su paciencia, sus enseñanzas, apoyo y su tiempo en todo el proceso de nuestra formación académica y en especial a nuestra docente Mirtha Zevallos Tejada.

También nuestro agradecimiento de manera muy especial a la institución Educativa Inicial 214 de San Antonio quien nos dio la oportunidad de aplicar nuestro estudio de investigación sin su apoyo no lo hubiésemos logrado nuestro objetivo.



RESUMEN

La investigación que lleva por título: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°214 SAN ANTONIO, CUSCO-2023”, cuyo objetivo fue precisar cómo influyen las actividades lúdicas en las competencias matemáticas en los niños de 4 años del aula azul.

La metodología fue de enfoque cuantitativo de tipo aplicada, siendo así de alcance explicativo, de diseño pre experimental, la población estaba constituida por 65 niños, teniendo como muestra 22 niños, seleccionada mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y un instrumento de lista de cotejos. Los resultados más relevantes, nos muestran que en el pre test el 45% de los niños se encontraban en un nivel de proceso, en tanto el 36% se encontraban en un nivel de inicio; por otra parte, en el pos test el 91% de niños obtuvieron un nivel de logro destacado, asimismo, el 9% obtuvo un nivel de proceso logrado. Llegando a la conclusión que al obtener un valor de $\text{sig}=0,000<0,05$ por lo que se aceptó la Hipótesis alterna; concluyéndose que, las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años.

Palabras clave: Actividades lúdicas, competencias matemáticas, resolución de problemas.



ABSTRAC

The research entitled: "PLUS ACTIVITIES FOR THE DEVELOPMENT OF MATHEMATICAL SKILLS IN 4 YEAR OLD CHILDREN OF THE I.E.I. N°214 SAN ANTONIO, CUSCO-2023", whose objective was to specify how recreational activities influence mathematical skills in 4-year-old children in the blue classroom.

The methodology had a quantitative approach, of an applied type, with an explanatory scope and a pre-experimental design. The population consisted of 65 children, with 22 children as a sample, selected through non-probabilistic sampling. For data collection, the observation technique and a checklist instrument were used. The most relevant results show us that in the pre-test 45% of the children were at a process level, while 36% were at a beginning level; On the other hand, in the post-test, 91% of children obtained an outstanding level of achievement, likewise, 9% obtained an achieved process level. Coming to the conclusion that by obtaining a value of $\text{sig}=0.000<0.05$, the alternative hypothesis was accepted; concluding that recreational activities "significantly influence the resolution of mathematical skills in 4-year-old children.

Keywords: Playful activities, mathematical skills, problem solving.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN	6
ABSTRAC	7
ÍNDICE GENERAL	8
ÍNDICE DE TABLAS	11
INDICE DE FIGURAS	12
CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Descripción del problema	13
1.2. Formulación del problema	14
1.2.1. Problema general	14
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3. Objetivos de la Investigación	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Justificación e importancia del estudio	15
1.4.1. Conveniencia	15
1.4.2. Relevancia social	15
1.4.3. Valor teórico	16
1.4.4. Implicancias prácticas	16
1.5. Delimitación de la investigación	16
1.5.1. Espacial	16
1.5.2. Temporal	17
1.5.3. Social	17
1.6. Limitaciones de la investigación	17
CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	18
2.1. Antecedentes de la investigación	18
2.1.1. Internacionales	18
2.1.2. Nacionales	19
2.1.3. Locales	20
2.2. Bases teórico-científicas	22
2.2.1. Actividades lúdicas	22
2.2.1.6 La importancia de los juegos	24

2.2.1.7	<i>Ventajas de los juegos</i>	25
2.2.1.10.	<i>Resuelve problemas de movimiento, forma y localización</i>	26
2.2.1.11.	Orientaciones curriculares sobre la enseñanza-aprendizaje de las competencias matemáticas en el nivel inicial	27
2.2.1.12.	<i>Enfoque del área de Matemática</i>	27
2.2.1.13.	<i>Estrategias para la resolución de problemas según el método de Polya</i> 29	
2.3.	Definición de términos.....	30
CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO		32
3.1	Hipótesis de la investigación	32
3.1.1	Hipótesis general	32
3.1.2	Hipótesis específicas	32
3.2	Variables de la investigación.....	32
3.2.1	Variable independiente	32
3.2.2	Variable dependiente.....	33
3.2.3	Operacionalización de variables.....	34
3.3	Método de investigación	37
3.3.1	Enfoque de investigación.....	37
3.3.2	Tipo de investigación.....	37
3.3.3	Alcance o nivel de investigación	38
3.3.4	Diseño de investigación	38
3.4	Población y muestra del estudio	38
3.4.1	Población.....	38
3.4.2	Muestra	39
3.4.3	Tipo de muestreo utilizado.....	39
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
3.5.1	Técnica de recolección de datos	39
3.5.2	Instrumento de recolección de datos	40
3.6	Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	41
3.6.1	Validación.....	41
3.7	Técnica de procesamiento de datos	41
3.8	Aspectos éticos.....	42
CAPÍTULO IV – RESULTADOS		43
4.1.	Resultados respecto a los objetivos específicos.....	43
4.2.	Resultados respecto al objetivo general.....	47

4.3. Discusión de los resultados	50
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	56



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	34
Tabla 2 Población de estudio.....	38
Tabla 3 Muestra de estudio	39
Tabla 4 Técnicas e instrumentos.....	39
Tabla 5 <i>Confiabilidad del instrumento</i>	41
Tabla 6 Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de cantidad	43
Tabla 7 Contrastación de Hipótesis específica 1	44
Tabla 8 Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.....	45
Tabla 9 Contrastación de Hipótesis específica 2	46
Tabla 10 Resultados con respecto a la variable competencias matemáticas	47
Tabla 11 Prueba de normalidad	48
Tabla 12 Contrastación de Hipótesis general.....	49



INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de cantidad	43
Figura 2 Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	45
Figura 3 Resultados con respecto a la variable competencias matemáticas ..	48



CAPÍTULO I – PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Los niños y las niñas necesitan del juego para relacionarse entre ellos, y con su medio que le rodean en un determinado contexto sociocultural; muchas veces se percibe en el aula actividades rutinarias lo cual no propicia retos en los procesos de enseñanzas y aprendizajes de las matemáticas.

Cuenca et al(2023) (párr. 1), en su artículo, “percepciones y retos en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de primer año del BGU en post pandemia Covid-19” “Los resultados del estudio revelaron que los estudiantes enfrentan varios desafíos en el aprendizaje de las matemáticas después de la pandemia, incluyendo la falta de interacción cara a cara con los profesores y compañeros”, los estudiantes entraron en el estrés y la ansiedad, debemos de considerar la necesidad de flexibilizar en la educación. La investigación destaca la importancia de una adaptación ágil para la nueva normalidad, si se quiere tener éxito en el mundo educativo actual. Los profesores deben desempeñar un papel clave en el diseño de soluciones de enseñanza innovadoras.

Guerra et al(2019), (p18) en su tesis titulado “El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n° 423 “virgen maría”, Yarinacocha – 2018”, menciona que el pensamiento matemático de los niños niñas, se hace indispensable al hacer uso de juegos lo que comprueba que en los primeros años de vida, el niño atraviesa por diferentes etapas, donde proporciona su desarrollo cognoscitivo alcanzando enormes progresos en el área de matemáticas y las otras áreas, por ello es primordial incentivar esos progresos en los niños , de tal forma que las matemáticas se conviertan en un área donde la lúdica y la didáctica, son la base fundamental esto sirve de eje principal para todo su proceso posterior, donde se inicia su desarrollo de habilidades y destrezas, que luego pasarán a interiorizarse, asimilarse y comprenderse de manera más compleja, cuando este empiece su preparación escolar..

En la institución educativa pública de educación Inicial N° 214 de San Antonio, del distrito de San Sebastián, provincia del Cusco departamento Cusco se puede distinguir que los conocimientos matemáticos, referidos a cantidad, forma, movimiento y

localización no desarrollan de manera adecuada las competencias matemáticas a falta de materiales didácticos y se observó que las docentes no aplicaban estrategias lúdicas solo aplicaban fichas de trabajo, viéndose esto notable que los niños y niñas tenían aprendizaje pasivo, por esta razón se abordó realizar este tema de investigación de cómo mejorar las competencias matemáticas de manera lúdica en el ciclo II ya que es muy importante en la primera etapa pre escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 de San Antonio, Cusco, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 de San Antonio, Cusco, 2023?
- ¿Cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo general

Evaluar si las actividades lúdicas influyen en las competencias matemáticas, en los niños de 4 años azul de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.

- Determinar la influencia de “las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214” San Antonio, Cusco, 2023.

1.4. Justificación e importancia del estudio

Las razones por las que elegimos este estudio se explican a través de la notoriedad de aprendizajes del desarrollo de las competencias matemáticas en el aula. Sin embargo, la importancia de los juegos expresados en actividades lúdicas que realizamos, ejercita destrezas, habilidades cognitivas y afectivas, con el propósito de fortalecer en el desarrollo de sus capacidades matemáticos. Por lo cual, es un desafío para las resoluciones de problemas en los menores.

1.4.1. Conveniencia

La investigación fue considerada conveniente debido a la necesidad de abordar un aspecto clave en el desarrollo educativo de los niños en la etapa inicial: el fortalecimiento de las competencias matemáticas a través de actividades lúdicas. Este enfoque permitió explorar nuevas estrategias que favorecieran la comprensión de conceptos matemáticos, mejorando las habilidades en un contexto de socialización. La implementación de actividades lúdicas como herramienta pedagógica fue pertinente, ya que favorece el aprendizaje activo y motivador, especialmente en niños de 4 años, contribuyendo al cambio de actitud hacia las matemáticas y a la resolución de problemas de forma más interactiva y significativa.

1.4.2. Relevancia social

La relevancia social de este estudio radica en el impacto que las actividades lúdicas pueden tener en el aprendizaje temprano de las matemáticas, fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños. Las matemáticas juegan un papel crucial en el aprendizaje de los niños desde la infancia, este trabajo de investigación subrayó la importancia de generar un ambiente propicio para aprender jugando. Además, al aplicar esta metodología en la I.E.I N° 214 San Antonio en Cusco, se contribuyó al desarrollo de competencias que son esenciales para el éxito académico futuro de los niños. La mejora en las competencias matemáticas influye directamente en su desempeño escolar y en su preparación para enfrentar futuros desafíos educativos.

1.4.3. Valor teórico

La investigación reside en su contribución al campo de la educación inicial y el desarrollo de competencias matemáticas. Este estudio enriqueció la comprensión cómo las actividades lúdicas pueden incidir en el aprendizaje de conceptos matemáticos en la primera infancia, proporcionando evidencia sobre su efectividad. A través de la implementación de actividades lúdicas, la investigación aportó al conocimiento de nuevas formas de representar conceptos matemáticos, integrando las teorías del aprendizaje y el juego. Además, fortaleció la idea de que el entorno educativo debe ser flexible y adaptado a las necesidades de los niños, favoreciendo el aprendizaje activo a través de la experiencia directa.

1.4.4. Implicancias prácticas

Las implicancias prácticas de esta investigación fueron significativas tanto para el ámbito educativo como para la mejora en la enseñanza de las matemáticas en educación inicial. Los resultados obtenidos mostraron que las actividades lúdicas pueden ser un recurso didáctico efectivo para fomentar el aprendizaje de conceptos matemáticos de manera creativa y dinámica. La implementación de estas actividades en el aula de la I.E. N° 214 San Antonio demostró cómo los docentes pueden incorporar el juego en el proceso de enseñanza como aprendizaje, facilitando la comprensión de conceptos complejos y promoviendo a los niños a participar activamente. Además, las estrategias desarrolladas durante el estudio ofrecieron a los docentes herramientas prácticas para enriquecer su labor pedagógica y mejorar el rendimiento de los estudiantes.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio, ubicada en el distrito de San Sebastián, provincia y región de Cusco. Este espacio fue seleccionado debido a su enfoque del desarrollo de competencias matemáticas en los niños de 4 años azul. La muestra de estudio estuvo conformada por los estudiantes del aula correspondiente, permitiendo observar y analizar el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades matemáticas en un contexto escolar real. La elección de esta institución estuvo basada en su accesibilidad, la disponibilidad para

implementar las actividades lúdicas y el perfil educativo de los niños, quienes estaban en proceso de consolidar sus competencias matemáticas.

1.5.2. Temporal

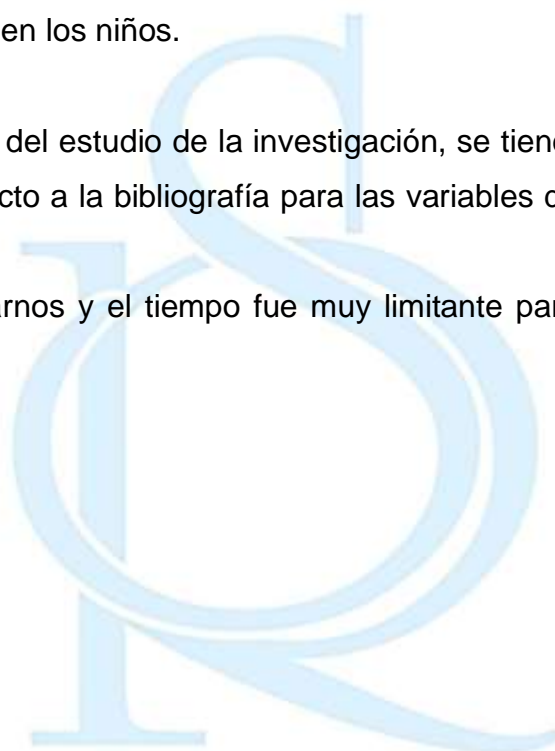
La investigación se elaboró durante el periodo académico 2023, en el cual se implementaron las actividades lúdicas durante un ciclo de sesiones programadas a lo largo de un trimestre. La delimitación temporal permitió realizar una observación detallada y evaluar el progreso de las competencias matemáticas de los niños a lo largo del tiempo. Este marco temporal fue adecuado para determinar el impacto inmediato de las actividades lúdicas y observar posibles cambios en el desempeño de los estudiantes en un tiempo relativamente corto, propio del ciclo académico del nivel inicial.

1.5.3. Social

La delimitación social de esta investigación se centró en los niños de 4 años que forman parte de la muestra de estudio, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio. La investigación no consideró otros grupos de niños de diferentes edades o instituciones, ya que se focalizó en el impacto de las actividades lúdicas sobre las competencias matemáticas de este grupo específico en un contexto de educación inicial. El estudio se desarrolló en un entorno social caracterizado por una diversidad cultural y socioeconómica, lo que permitió examinar cómo estos factores pueden influir en el aprendizaje y desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes. Además, se excluyó el trabajo con los docentes y otros actores sociales fuera del ámbito educativo directo, concentrándose únicamente en los niños.

1.6. Limitaciones de la investigación

- Dentro de las limitaciones halladas a lo largo del estudio de la investigación, se tiene, que fue difícil el acceso a la información respecto a la bibliografía para las variables de estudio.
- Otra de nuestras limitaciones es auto educarnos y el tiempo fue muy limitante para realizar el estudio de investigación.



CAPÍTULO II – MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Como primera investigación internacionales se tiene que, como objetivo, identificar los efectos del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el curso de matemáticas para niños.

Según Pozo (2022), (p. 18) en su tesis titulado “Actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar”, las actividades lúdicas son muy relevantes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje la intención es que el estudiante trabaje utilizando sus sentidos y a su vez aprenda y comprenda sobre las actividades lúdicas así identificando dos tipos de juego: el juego libre y el juego dirigida siendo así las más utilizadas por los docente ya que por medio de esta, el estudiante puede trabajar manipulando el mismo, para luego desarrollar su capacidad intelectual haciendo del aprendizaje un conocimiento permanente, el docente debe aplicar actividades lúdicas que incluya material físico o concreto que el estudiante pueda manipular dentro de la clase para que vaya desarrollando su creatividad, habilidades y capacidades al momento del aprendizaje de las matemáticas para su mejor rendimiento académico. Lo cual cambia la enseñanza tradicional rígido y memorístico por un modelo mucho más flexible y resolutivo, donde los espacios son más amigables para el estudiante que le permitan deducir los conceptos, validarlos e interiorizarlos para los logros de estos objetivos por tanto debe tener una comunicación asertiva.

Camargo (2020), (p. 52-53) en su investigación titulada “Influencia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento lógico matemático”, tuvo como propósito desarrollar una propuesta metodológica destinada a mejorar el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de primer grado de Educación Primaria en la institución. En cuanto a la metodología, se adoptó un enfoque cualitativo y se utilizó el método hermenéutico-interpretativo, trabajando con una muestra compuesta por 2 docentes y 49 estudiantes. Para la recolección de datos, se emplearon diversas técnicas e instrumentos, como, encuestas semiestructuradas y fichas de observación a los docentes, y estudiantes. Los hallazgos indicaron que los docentes utilizan poco material lúdico en sus clases

de matemáticas, lo que sugiere una inclinación hacia métodos tradicionales en su práctica educativa. Como resultado, se diseñó una propuesta para ofrecer a los docentes nuevas herramientas lúdicas, con el fin de enriquecer las metodologías de enseñanzas-aprendizajes en el ámbito de las matemáticas.

Quintero (2022), en su tesis “Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto”, se propuso investigar de qué manera las actividades lúdicas refuerzan el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes. En términos de metodología, se adoptó un enfoque mixto, que incluyó entrevistas semiestructuradas para entender las percepciones de los docentes en el contexto actual de la institución. Paralelamente, se exploraron alternativas lúdicas para activar los procesos de aprendizaje en el aula, considerando el bajo rendimiento que típicamente se reporta al finalizar el periodo escolar.

El autor llegó a la conclusión de que, inicialmente los docentes reconocen la importancia y las oportunidades significativas que ofrece la incorporación de la lúdica en la enseñanza de las matemáticas. Sin embargo, cuando se trata de llevar estas ideas a la práctica en el aula, a menudo no se concretan, ya que los docentes no estructuran sus clases en torno a estas actividades. No se puede afirmar que los docentes eviten utilizar estas alternativas por razones personales; más bien, hay múltiples factores que influyen en esta situación. En esta institución en particular, la falta de interés en la lúdica se atribuye a la insuficiencia de materiales didácticos, lo que complica la implementación de actividades lúdicas, ya que no hay recursos adecuados para todos los estudiantes y los que existen no están en buenas condiciones. (pp. 1,10)

2.1.2. Nacionales

Rojas (2019), (p. 15) en su investigación titulada “juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N^o 676 SAN MARTIN DE PORRAS- AMAY” “plantea como establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas, el trabajo contribuye a ampliar los conocimientos sobre las variables Juego lúdico matemático y competencias matemáticas”.

Montero (2015), en su tesis “El juego como Estrategia Didáctica para Desarrollar Competencias Matemáticas en niños de 4 años del Nivel Inicial”, planteó como objetivo general crear estrategias didácticas orientadas a potenciar y dar mejoras a las competencias matemáticas. Así, se incorporan aspectos como clasificaciones, correspondencias y comparaciones para resolver problemas matemáticos que resultan factibles y esenciales, su justifica la propuesta de juegos como una estrategia eficiente que orienta al docente y a los niños a tener en cuenta la contextualización de resolución de problemas. (p. 13)

Aponte (2022), (p. 15) manifiesta en su tesis “Propuesta pedagógica sobre la enseñanza de las formas geométricas, basada en un Enfoque Realista de la Matemática, para niños de 4 años”. este enfoque responde a las necesidades de poder vincular las formas a las vivencias de los niños. Es decir, con el empleo de diversas estrategias, se permite responder como a partir de la manipulación de formas tridimensionales el niño o niña sitúa la representación de las figuras bidimensionales. De esta manera, las experiencias propias de la realidad en una perspectiva influyen en la imaginación y creatividad del niño; así como, en la propuesta de aprendizajes significativos.

2.1.3. Locales

Huallpa (2019). Argumenta en su investigación titulada “Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018”, “las lúdicas en el desarrollo de actividades matemáticas es un excelente recurso para aprender saber resolver las situaciones problemáticas que se presenta, una valiosa herramienta pedagógica para que se inicien en la adquisición de nociones básicas” potenciar las competencias para resolver problemas de cantidad, forma, movimiento y localización, considerando las situaciones lúdicas, donde el juego se convierte en una herramienta estratégica para los niños de 4 años de la sección “A”. Este estudio se enmarca dentro de una investigación experimental, ya que los datos se obtuvieron a partir del proyecto implementado en la institución educativa con estudiantes del Ciclo II, específicamente con niños y niñas de 4 años de la sección mencionada, seleccionados de manera intencionada. Se elaboraron los instrumentos necesarios, tales como fichas de observación como fichas de aplicación. Para sacar los análisis de datos recolectados, se utilizaron MS Excel

y SPSS v21, que permitieron realizar análisis estadísticos y pruebas de hipótesis. (p. 3, 17-28)

Tapia (2021), en su Tesis Titulado “Aplicación de material educativo concreto para el desarrollo de competencias matemáticas en los niños de 5 años “B” de la Institución Educativa “Luis Vallejos Santoni” cusco – 2019”, el propósito del autor fue mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas esperadas a través de implementación de materiales educativos concretos para los estudiantes de 5 años “B” de la Institución Educativa Luis Vallejos Santoni-Cusco-2019; con lo que propone fortalecer el aprendizaje de los niños con material educativo concreto ya que con estos materiales didácticos se facilitará el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños. La presente investigación se realiza bajo el enfoque cuantitativo, es del tipo experimental, nivel aplicativo descriptivo, el tamaño de la muestra de estudio es de 24 niños y niñas, como instrumento de recolección de datos se utilizó la prueba de ejecución, con el propósito de conocer los resultados estadísticos del pre y post test.

En cuanto a la mejora del aprendizaje y el desarrollo de la creatividad el orden en general, todo este proceso de enseñanza aprendizaje de los distintos componentes del área; genera mayor interés en los niños y niñas, optimizando el anclaje de los saberes previos con los nuevos conocimientos. sistematizados. Con la implementación del material educativo concreto, referidos todos a la mejora de las capacidades matemáticas. (p. 2)



2.2. Bases teórico-científicas

2.2.1. Actividades lúdicas

Tripero (2011), afirma que Vygotsky (1896-1934) “otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria”. (párr. 1)

Cabe mencionar que los juegos son actividades lúdicas espontáneas que da lugar a socializaciones creativas que propician del desarrollo integral del niño, sobre todo, en el aspectos emocional, físico, social e intelectual, beneficiando la observación y la reflexión y al mismo tiempo fortaleciendo su autoestima y desarrollo de su personalidad. Cuando produce el intercambio lúdico asume distintos roles en su vida cotidiana lo que genera el desarrollo de habilidades efectivas y comunicativas.

Asimismo, es relevante señalar que las actividades lúdicas en los procesos educativos facilitan el aprendizaje de los conceptos; es decir, son muchas las necesidades y situaciones que afrontan los niños y niñas durante periodo, por ello las actividades lúdicas les permiten desarrollar las diferentes habilidades físicas, psicológicas y sociales. Entre ellas, habilidades para diferenciar objetos, cantidades, colores, formas, e identificar espacios y longitudes para relacionarse entre ellos.

2.2.1.1 Definición de lúdica

Putton (2021), en su artículo titulada “la importancia del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación de la primera infancia”, es de suma importancia en el desarrollo de niño. “Lo lúdico consiste en involucrar al niño, dedicarse a lo real, lo material, tocar, desplazar, ensamblar y desmontar. Su objetivo propiamente satisfacer el funcionamiento del juego, considerada de gran relevancia, ya que ayuda en la cognición y facilita el aprendizaje”. (párr. 3).

Miranda (2023), menciona sobre la “importancia de la lúdica en la educación inicial para un desarrollo integral”, en definitiva, la lúdica en el nivel inicial, según la afinidad con el juego, ayuda a la comprensión de las nociones

matemáticas, la representación de la simbología y la resolución de problemas. Es así como se aporta a los procesos de atención y fortalecimiento de los sentidos, percepción viso auditiva, de los colores; asimismo, del reconocimiento de las formas

2.2.1.2 Actividades psicomotrices

Cano.(2023), en su blog titulada “Actividades para el desarrollo psicomotriz infantil” menciona sobre la psicomotricidad como un instrumento útil para ayudar al desarrollo de cuerpo y mente de los niños y niñas que también desarrollan sus movimientos corporales, fomentando las relaciones entre niños y la ves ayuda a mejorar sus emociones lo cual favorece al desarrollo global del niño y niña. En conclusión, la psicomotricidad se refiere al nivel al desarrollo del sistema nervioso central como principal regulador de los movimientos voluntarios, cognitivo y emocional. Ello engloba todos los factores psicológicos y físicos involucrados en el desarrollo infantil, que regulan la evolución y el crecimiento de los niños y niñas.

2.2.1.3 Actividades cognitivas

Herrera Clavero,(2003). menciona sobre “Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución” Es el eje central en el proceso educativo. En la etapa de la infancia, la evolución de las capacidades intelectuales se manifiesta de manera fluida; por eso, los procesos mentales mediante las percepciones, atenciones, memorias, y procesos complejos, permiten al niño obtener el conocimiento del mundo. Es importante destacar que los procesos del desarrollo se expresan de manera particular en cada uno y dependen de factores del entorno y experiencias de los aprendizajes.

2.2.1.4 Actividades sociales

La educación, como uno de los ejes esenciales de la sociedad, es fundamental para contribuir a que los sujetos se desarrollen e integren plenamente en el contexto en que viven.

Guzman (2011) menciona que el ser humano es innato, lo que define como competencias o habilidades; que conllevan el manejo de reglas como un conjunto ordenado y sistemático que nos permite desenvolvernos con soltura en un entorno determinado. Estas son normas o prácticas culturales establecidas en contextos concretos variados de acuerdo con su significado y sentido de pertenencia e identidad personal o colectiva.

En la educación infantil, las habilidades sociales básicas se visibilizan mediante situaciones de juego con otras niñas y niños, cuando piden o comparten juguetes. Por otro lado, cuando se advierte que pasan de juegos individuales a juegos de cooperación, se perciben conductas de cooperación. Además, estas actividades, en el ámbito educativo, les concede el inicio de relaciones de amistad con otros niños; es decir, el saludo, la despedida, ofrecer y pedir ayuda, hablar con otros niños, etc. Efectivamente, se deduce que les genera maneras para ser conscientes de sus emociones, quejas, alegrías, halago, etc. Desde esta perspectiva, el modo de sentir y desear el mundo, precisa momentos para hacer preguntas básicas y responderlas.

2.2.1.5 Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas

Tavara (2019) refiere sobre las estrategias lúdicas de matemáticas en el nivel inicial, el juego es una herramienta educativa que se considera como intercesor gracias a sus condiciones intrínsecas que facilitan el aprendizaje esto favorece a la consolidación de conocimientos matemáticos. Es muy importante hacer uso de estrategias de acuerdo con la expresión cultural del contexto de los estudiantes. De esta manera, los estudiantes llevan a cabo actividades que influyen en el ordenamiento de ideas que intervienen en el desarrollo intelectual plena, en este sentido la transferencia de las actividades con materiales concretos hacia los niveles de abstracción se promueve en la resolución de problemas matemáticos para que el aprendizaje del niño.

2.2.1.6 La importancia de los juegos

Gallego et al. (2020) argumentan que, a través del juego, la risa y la creatividad se “revisten las estrategias pedagógicas que intervienen en el desarrollo de nociones matemáticas, como temporalidad, espacialidad, seriación, entre otros conocimientos”. Considerando como uno de los recursos

más significativos que tienen los niños y las niñas para manifestar una diversidad de sentimientos e intereses. Es así que durante el juego se expresa el primer lenguaje del niño para representar roles e influye en su proceso madurativo. Asimismo, está vinculado a la solución de problemas, para la comprensión de la realidad en continuo cambio, los juegos en la etapa escolar de los niños de nivel inicial se constituyen como un acto eminentemente imitativo de los roles que desempeñan los adultos en su entorno. Así, juegan realizando simulaciones de las personas y familiares que son de su contexto familiar, social y situacional.

2.2.1.7 Ventajas de los juegos

Según Aduvire (2023), los juegos son útiles en el medio educativo, funcionan como estrategias de enseñanza, por ello su objetivo principal es de estimular a los estudiantes hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. Los juegos en la niñez son innatos e imitativa, lo cual favorece y promueve procesos de auto organización y desarrollo cognitivo, los cuales se afirma en la coordinación sensorio motriz y a la vez, son la base para el entendimiento, afectividad y sensibilidad durante el proceso educativo. La lúdica es esencial en la representación de contenidos matemáticos, para abordarlos en clase y assimilarlos de manera consciente y significativa, ello requiere ejercitar habilidades que impulsan la resolución de problemas.

- Ayudan a romper la monotonía de la rutina, alejándose de métodos de enseñanza tradicionales.
- Promueven el desarrollo de habilidades en los niños y las niñas, ya que el juego incrementa su disposición hacia el aprendizaje.
- Fomentan la socialización, un aspecto esencial que deben trabajar los niños y las niñas desde el inicio de su formación educativa.
- En el ámbito intelectual y cognitivo, estimulan la observación, la atención, el razonamiento lógico, la creatividad, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, así como la adquisición de conocimientos, habilidades y hábitos que potencien su capacidad creativa.

Estas ventajas del juego se convierten en herramientas fundamentales para el aprendizaje – enseñanza

2.2.1.8. Competencias matemáticas

Las competencias matemáticas desde la perspectiva del docente, se desarrollan con el uso de estrategias, que moviliza la exploración y el conocimiento del estudiante. Es decir, es el modo de promover el encuentro de relaciones para la resolución de problemas cotidianos.

Guarniz (2019) (párr. 3), define que el título “Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Matemática”, “Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos” en esta área el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje corresponde al enfoque Centrado en la Resolución de Problemas, se logra la solución de un problema, según el enfoque de la EBR. los diversos recursos seleccionados por el docente, se movilizan en una sesión de clase para actuar con ellos de manera competente que, a la vez, de acuerdo con enunciados, que se denominan indicadores, expresan los progresos del estudiante, como manifestaciones de los desempeños que impactan en los dominios del conocimiento matemático del estudiante durante su proceso educativo.

2.2.1.9. Resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2020) (p. 159), propone sobre resuelve problemas de cantidad, donde el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. el currículo menciona que esta competencia despliega retos para vincular el pensamiento; así como el uso de estrategias y procedimientos de estimación o cálculo exacto, por ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos de razonamiento lógico matemático en este orden de ideas, se usan medidas no convencionales y para los cuantificadores se usa expresiones “muchos”, “pocos”, “ninguno” y “más que” o “menos que”. Etc.

2.2.1.10. Resuelve problemas de movimiento, forma y localización

Según MINEDU (2022), “Consiste en que el estudiante se oriente y describa la posición y el movimiento de objetos y de sí mismo en el espacio,

visualizando, interpretando y relacionando las características de los objetos con formas geométricas bidimensionales y tridimensionales” (p. 165).

La orientación en el espacio, cuando se visualiza, interpreta y relaciona rasgos de los elementos, atributos que se pueden medir, posiciones y movimientos en formas planas y bidimensionales, junto con sus propiedades para utilizarlas en distintas situaciones, constituyen las competencias de las percepciones espaciales. De este modo, se desarrollan nociones resuelve problemas cuando se requiere reconocer la ubicación y posición de objetos. Por otra parte, involucran la construcción de figuras, contrastar las dimensiones de los elementos.

2.2.1.11. Orientaciones curriculares sobre la enseñanza-aprendizaje de las competencias matemáticas en el nivel inicial

SITEAL(2016), argumenta sobre las orientaciones curriculares impregnadas en la fundamentación del programa curricular donde se presenta de manera organizada las ideas y conceptos matemáticos que se espera desarrollar en los estudiantes y que forman parte de la visión declarada en el Perfil de Egreso al término de la Educación Básica. May Cen (2007).

Este documento se centra fundamentalmente en el Programa Curricular de Educación Inicial, los cuales contienen enfoques que son marcos teóricos y metodológicos que orientan los procesos de enseñanza - aprendizaje como también las orientaciones generales para el desarrollo de las competencias de cada área curricular, así como sus vinculaciones con las diversas áreas, sus definiciones, competencias y sus capacidades, y sus respectivos estándares de aprendizaje, que son los niveles de progreso lo que definen niveles esperados. Finalmente ofrece una ficha con un conjunto de desempeños que explica el avance y el logro del nivel esperado de la competencia, según las edades de los estudiantes al final de cada ciclo.

2.2.1.12. Enfoque del área de Matemática

Para Mendiola (2020), la base teórica y metodológica que guía la enseñanza-aprendizaje de esta disciplina se enfoca en la resolución de problema. Desde esta perspectiva, los pilares de la teoría de situaciones

didácticas, promover la reflexión sobre cómo nos enseñaron la matemática y como ahora enseñamos a nuestros estudiantes; promover el pensamiento matemático en los niños a partir del desarrollo, de los aprendizajes más complejos que determinan el logro de competencias en el enfoque de resolución de problemas. proponer una diversidad de actividades donde los niños pueden desarrollar durante la jornada pedagógica a partir del planteamiento de algunas situaciones problemáticas las cuales permitirán que usen sus conocimientos previos y los conviertan en nuevos conocimientos; finalmente, el trabajo con padres de familia para que desde la vida cotidiana les generen oportunidades a sus hijos de desarrollar competencias matemáticas, desde tempranas edades. La educación matemática aplicada y el enfoque de resolución de retos, son fundamentales para el proceso vivencial necesario y de exploración que sugiere la trayectoria de la resolución de problemas matemáticos. En la formación inicial, el aprendizaje matemático se acompaña según el proceso madurativo de los niños; es decir, sucede de manera gradual y progresiva, así como, según el estado neurológico, emocional, afectivo y corporal del niño. Es la manera como el niño desarrolla su proceso cognitivo.

Por ello, es relevante conocer el desarrollo humano a lo largo de la evolución, y que el docente en aula, tenga en cuenta los distintos enfoques de solución, así como el empleo de variadas estrategias y herramientas por el estudiante; asimismo, aprecie y considere las dificultades o limitaciones que experimenta el estudiante, para poder superarlas y promover su avance educativo. En ese orden de ideas, se propicia que los niños participen en actividades en un contexto recreativo y en relación con el entorno natural, con el fin de ayudarles a crear fundamentos matemáticos que, en el futuro, contribuirán a la asimilación de conocimientos matemáticos más especializados.

El área alienta el planteamiento y la solución de problemas con distintas complejidades, motivando, generando una actitud positiva y haciendo que los estudiantes se responsabilicen en la construcción de su aprendizaje. De esta manera, el docente se da cuenta de que las habilidades que logran los estudiantes para explorar, comparar, recoger información y descubrir para realizar actividades matemáticas cuando agrupan u ordenan son constitutivas, por una parte, de los propósitos establecidos, estrategias educativas y

ordenación; y, por otra, de la planificación y control de los recursos, así como de los soportes que son necesarios para abordar las necesidades de los estudiantes

2.2.1.13. Estrategias para la resolución de problemas según el método de Polya

Polya (1989), en su libro titulado “Cómo plantear y resolver problemas” resume un enfoque estructurado que incluye una serie de pasos para la resolución de problemas. No obstante, esta metodología no se restringe únicamente en los problemas matemáticos, sino que se extiende a todo el currículo educativo.

Este método se orienta hacia la resolución de problemas matemáticos, por lo que es esencial distinguir entre ejercicios y problemas. Para resolver ejercicios, se aplican procedimientos habituales que conducen a las respuestas. En cambio, al enfrentar problemas, se hace una pausa para reflexionar y a veces, se pueden seguir pasos creativos que no se han intentado previamente para alcanzar las soluciones. Esta característica de introducir elementos creativos en las resoluciones es lo que distingue a los problemas de los ejercicios, sin importar cuán pequeños sean.

Sin embargo, es importante aclarar que estas distinciones no son absolutas; dependen en gran medida de los niveles mentales de las personas que buscan soluciones. Por ejemplo, para niños pequeños, calcular cuánto es $3 + 2$ puede representar un problema. De igual manera, para estudiantes en los primeros grados de primaria, la pregunta de cómo repartir 96 lápices entre 16 niños de manera equitativa puede plantear un desafío, mientras que para nosotros podría ser solo un ejercicio rutinario: dividir. Realizar ejercicios es muy valioso en el aprendizaje de las matemáticas, ya que ayuda a comprender conceptos, propiedades y procedimientos, los cuales se pueden aplicar al enfrentar la tarea de resolver problemas. Como mencionamos anteriormente, las mayores contribuciones de Pólya a la enseñanza de las matemáticas son sus Métodos de Cuatro Pasos para la resolución de problemas May Cen (2007).

2.2.2.6 Las etapas en el procedimiento de solución del método Pólya

- 1. Entender el problema.** Esta es la etapa más crucial, ya que los sujetos no podrán resolver problemas si no comprenden de manera precisa los enunciados que los presentan.
- 2. Configurar un plan.** Esta es la fase estratégica en el pensamiento lógico de los estudiantes, quienes deben establecer planes que hagan viables las soluciones de los problemas. Además de utilizar sus conocimientos, tendrán que desplegar su imaginación y creatividad para abordar los problemas de manera efectiva.
- 3. Ejecutar los planes.** En esta fase, los estudiantes despliegan los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo los planes de manera exitosa, cuya viabilidad depende de si están bien concebidos o no.
- 4. Mirar hacia atrás.** Aunque estas etapas suelen ser omitidas por los estudiantes, son de vital importancia, ya que permiten comprobar los pasos seguidos y la corrección de cada uno de ellos. Por ello, resulta conveniente que los sujetos desconfíen de aquellos resultados que obtuvieron con mucha facilidad, así como de los cálculos largos y tediosos (Nieto, 2005).

2.3. Definición de términos

Actividad: capacidad de hacer u obrar.

Actividades lúdicas: Las actividades lúdicas, en el proceso educativo, es la enseñanza a través del juego, estas actividades son guiadas y diseñadas por el docente con la finalidad de aprovechar al máximo la diversión, la risa espontánea y relajación. Al mismo tiempo, permiten que los niños den sentido y significado al entorno que les rodea.

Aprendizaje: El aprendizaje se refiere a la adquisición de saberes en diferentes ámbitos que no se poseían anteriormente. Hay habilidades que son inherentes, pero que necesitan ser cultivadas mediante la obtención de información, la cual surge del proceso de aprendizaje.

Competencias: las competencias son aquellas habilidades, capacidades que una persona tiene para cumplir eficientemente.

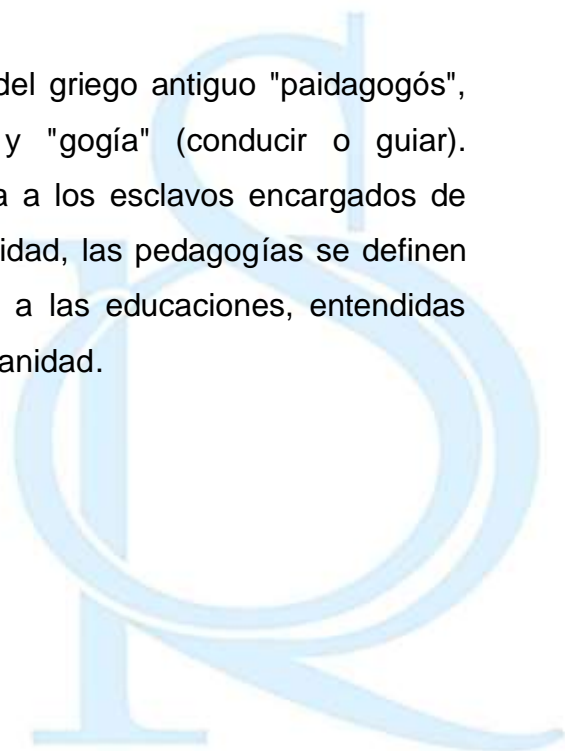
Lúdica: derivada del latín "ludus", se refiere a lo que está relacionado con los juegos. Aunque los juegos son aspectos lúdicos, no todo lo que se considera lúdico se limita a ellos. La lúdica se conceptualiza como una dimensión esencial en el desarrollo de las personas, siendo parte integral de la humanidad.

Estrategia: las estrategias consisten en conjuntos de planes destinados a gestionar diversos asuntos. Asimismo, las estrategias abarcan múltiples tácticas, que son acciones más concretas diseñadas para alcanzar uno o varios objetivos.

Manipular: Manejar las cosas o trabajar sobre estas, haciendo uso de las manos o mediante instrumentos.

Matemáticas: el término matemáticas proviene del griego "mathema", que se traduce como ciencias, conocimientos o aprendizajes. Según su origen, estas disciplinas se ocupan del estudio de las propiedades de entidades abstractas, como números y figuras geométricas, así como de las relaciones que surgen entre ellas. Las matemáticas son ciencias lógicas y deductivas que utilizan símbolos para desarrollar teorías precisas basadas en deducciones e inferencias lógicas fundamentadas en definiciones.

Pedagogía: el término pedagogías proviene del griego antiguo "paidagogós", que se descompone en "paidos" (niños) y "gogía" (conducir o guiar). Originalmente, este concepto hacía referencia a los esclavos encargados de llevar a los niños a las escuelas. En la actualidad, las pedagogías se definen como conjuntos de conocimientos orientados a las educaciones, entendidas como fenómenos sociales intrínsecos a la humanidad.



CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

Hernández et al (2014), las hipótesis son explicaciones provisionales del fenómeno o problema que se investiga, formuladas como proposiciones o afirmaciones y actúan como guías para el estudio. Estas hipótesis indican lo que se busca probar en cierto sentido, continúan el planteamiento del problema, orientando el rumbo de la investigación en la metodología cuantitativa. en efecto, respuestas temporales a las preguntas de investigación que se deben validar. Además, es importante destacar que en nuestra vida diaria seguidamente formulamos preguntas que luego investigamos para comprobar su veracidad, es decir desde que un niño tiene uso de razón se hace las preguntas sobre el por qué y para qué de las cosas.

3.1.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

3.1.2 Hipótesis específicas

– Las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

– Las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023.

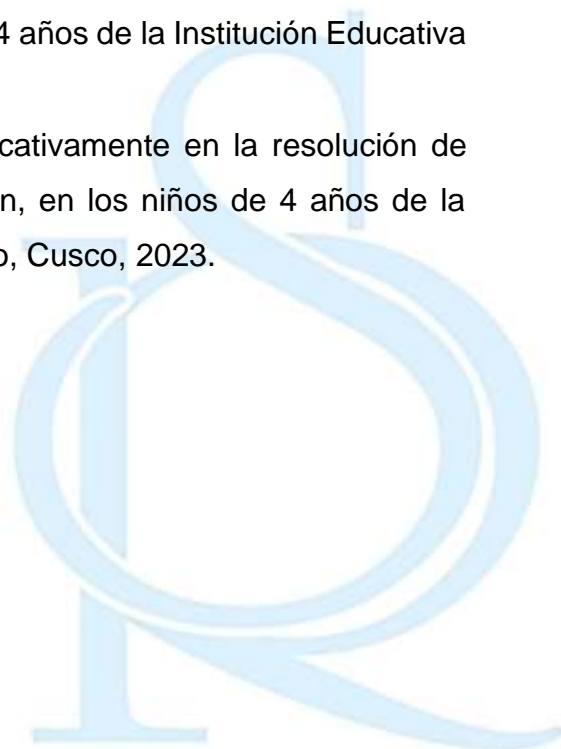
3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente

Actividades Lúdicas

Dimensiones:

- Actividades psicomotrices
- Actividades cognitivas
- Actividades sociales



3.2.2 Variable dependiente

Competencias matemáticas

Dimensiones:

- Resuelve problemas de cantidad
- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



3.2.3 Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V.I. ACTIVIDADES LÚDICAS	según el artículo de Putton, G. (2021), es de suma importancia. El término lúdico si se relacionara solo con su origen se mencionaría solo cuando se juega; es decir, con el movimiento espontáneo. Sin embargo, se observa que lo lúdico va más allá del juego y los movimientos.	Las actividades lúdicas es una forma de estrategias pedagógicas que ayuda en el proceso de aprendizaje de los niños.	Actividades psicomotrices Actividades cognitivas Actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza actividades utilizando su cuerpo. - Realiza actividades manipulando objetos. - Realiza actividades donde usa su pensamiento crítico. - Reflexiona y analiza para realizar las actividades

			sociales	- Realiza actividades relacionándose con los demás
--	--	--	----------	--

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
V.D Competencias Matemáticas	(SITEAL, SISTEMA DE INFORMACIÓN DE TENDENCIAS EDUCATIVAS EN AMÉRICA LATINA, Perú: Programa Curricular de Educación Inicial, 2016, p.88). De esta manera, el saber actuar en contextos situados o particulares, es la forma como	La competencia matemática es fundamental e importante para el desarrollo intelectual del niño ya que se encuentra en nuestra vida diaria.	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza agrupación de objetos - Realiza conteo - Realiza posiciones ordinales. - Identifica las figuras geométricas

	se espera lograr la solución de un problema, según el enfoque de la EBR.		Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none">- Clasifica formas- Expresa con palabras las relaciones espaciales- Realiza nociones espaciales
--	--	--	--	---



3.3 Método de investigación

El método de investigación utilizado en este estudio es el hipotético-deductivo, según lo establecido por Hernández et al. (2014), que se basa en la formulación de hipótesis que se derivan de teorías existentes sobre el aprendizaje y desarrollo infantil, y la posterior verificación de estas hipótesis a través de la recolección y análisis de datos.

En este contexto, se planteó la hipótesis de que manera las actividades lúdicas pueden contribuir positivamente al desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 4 años. A partir de esta hipótesis, se diseñaron intervenciones educativas que involucraron actividades lúdicas como juegos de clasificación, secuencias de números y resolución de problemas matemáticos sencillos.

3.3.1 Enfoque de investigación

Esta investigación ha sido de enfoque **cuantitativo**, dado que se cuantificó los resultados para el análisis de datos y contrastar las hipótesis establecidas.

Sobre el enfoque cuantitativo indica Hernández, et al. (2014), este enfoque se basa en la recolección y análisis de datos para responder a preguntas de investigación y validar hipótesis previamente formuladas. Se centra en la medición numérica y el conteo y a menudo utiliza técnicas estadísticas para identificar con precisión los patrones de comportamiento dentro de una población.

3.3.2 Tipo de investigación

El tipo fue **aplicada**, donde se analizaron las variables actividades lúdicas y competencias matemáticas y sus dimensiones, por ello se genera los resultados.

Hernández, et al. (2014), las investigaciones aplicadas se enfocan a la resolución o de mejora de alguna situación propia, para comprobar un procedimiento o modelo a través de una proposición de mediación, así que, esta investigación tiene el potencial de ofrecer soluciones tangibles y prácticas a problemas en campos como la salud, la educación y la tecnología, entre otros.

3.3.3 Alcance o nivel de investigación

La investigación fue de nivel **explicativo** por la finalidad de brindar soluciones a las diversas necesidades que surjan de la aplicación de nuestro estudio.

Hernández, et al. (2014) dan a saber que en las investigaciones explicativas “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (p.95).

3.3.4 Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue el **pre experimental**, dado que se realizó un diagnóstico al grupo de estudio para aplicar estrategias al grupo experimental.

En ese sentido, Hernández, et al. (2014) lo definen como un “diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” (p.141).

Pre experimental

GE: 01 X 02

GE: Grupo experimental

01: Pre test

02: Post test

X: manipulación de la variable dependiente

3.4 Población y muestra del estudio

3.4.1 Población

La población del presente estudio fue conformada por los niños y niñas de las I.E.I. N° 214 de San Antonio.

Tabla 2

Población de estudio

Edad	Aula	N° de Niños
4 años	Amarrillo	23 niños
4 años	Rojo	20 niños
4 años	Azul	22 niños
Total		65 niños

3.4.2 Muestra

La muestra se determina por muestreo no probabilístico o intencionada, porque dependerá de los objetivos de la investigación; así mismo nuestra población es de 65 niños y nuestra muestra estará conformada de 22 niñas y niños de la edad de 4 años, salón azul.

Tabla 3

Muestra de estudio

Edad	Aula	N° de Niños
4 años	Azul	22

3.4.3 Tipo de muestreo utilizado

Se empleó el tipo no probabilístico, que, según Hernández, et al. (2014), mencionan que el tipo de muestreo fue el no probabilístico, en este tipo de muestras, las disyuntivas de los elementos no son dependientes de probabilidades, sino de los motivos relacionados con los objetivos del investigador. El procedimiento no es automático si no se centran en el proceso de tomas de decisiones y los ejemplares elegidos obedecen a juicios de investigación. Escoger un ejemplar probabilístico dependerá de la formulación del estudio y de lo que se quiere lograr con ella.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 4

Técnicas e instrumentos

Técnicas	Instrumentos
observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejos

3.5.1 Técnica de recolección de datos

Observación

Se utilizó la observación como técnica principal para la recolección de datos. Según Hernández y Mendoza (2018), la observación es un procedimiento sistemático que permite obtener información sobre el comportamiento y las

interacciones de los individuos en su entorno natural. En este caso, se observó el comportamiento de los niños de 4 años durante las actividades lúdicas, con el objetivo de analizar cómo estas actividades favorecían el desarrollo de las competencias matemáticas. La observación se realizó de manera estructurada, siguiendo un protocolo específico que permitió asegurar que los datos recolectados fueran relevantes y objetivos. Este enfoque proporcionó una visión directa y precisa de las actitudes y conductas de los niños durante el proceso de aprendizaje.

3.5.2 Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación

Se utilizó una ficha de observación para registrar de forma sistemática las interacciones y comportamientos de los niños durante las actividades lúdicas. Según Rosales (2014), la ficha de observación permite recopilar información detallada sobre aspectos tanto internos (como el desarrollo cognitivo) como externos (como las interacciones sociales y emocionales) de los participantes. En este caso, la ficha de observación se diseñó para registrar cómo los niños interactuaban con las actividades matemáticas, evaluando su participación, atención y progreso en las tareas. El investigador completó la ficha durante las sesiones de observación, basándose en los criterios previamente establecidos en el marco teórico.

Lista de Cotejos

Se empleó una lista de cotejos para verificar el cumplimiento de los criterios establecidos en las actividades lúdicas. La lista de cotejos consistió en una serie de indicadores relacionados con las competencias matemáticas que se pretendía desarrollar, tales como el reconocimiento de figuras geométricas y el conteo secuencial. Cada indicador fue evaluado de manera binaria, marcando si el niño alcanzó o no el objetivo (Sí/No). Este instrumento permitió realizar una recolección de datos clara y objetiva, brindando evidencia cuantificable del progreso de los niños en las competencias matemáticas.

3.6 Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1 Validación

Se ha sometido la validación dos expertos en el área educativa, quienes evaluaron tanto la ficha de observación como la lista de cotejos, verificando que los ítems y los indicadores estuvieran alineados con los objetivos de la investigación. El proceso de validación consistió en la revisión detallada de elementos como también del instrumento, con el fin de asegurarse de que se cubrieran las dimensiones pertinentes relacionadas con las competencias matemáticas.

3.6.2 Confiabilidad

Para evaluar la confiabilidad de los instrumentos utilizados en este estudio, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach sobre los 19 ítems de la lista de cotejos diseñados para medir las competencias matemáticas en los niños de 4 años. La aplicación de la prueba piloto mostró un valor de 0.943 en el Alfa de Cronbach, lo que indica una alta confiabilidad del instrumento ya que supera el umbral mínimo de 0.70 recomendado por la literatura. Este alto valor garantiza que los ítems son consistentes y miden de manera precisa las competencias matemáticas de los niños, asegurando la estabilidad y precisión de los datos obtenidos.

Tabla 5

Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,943	20

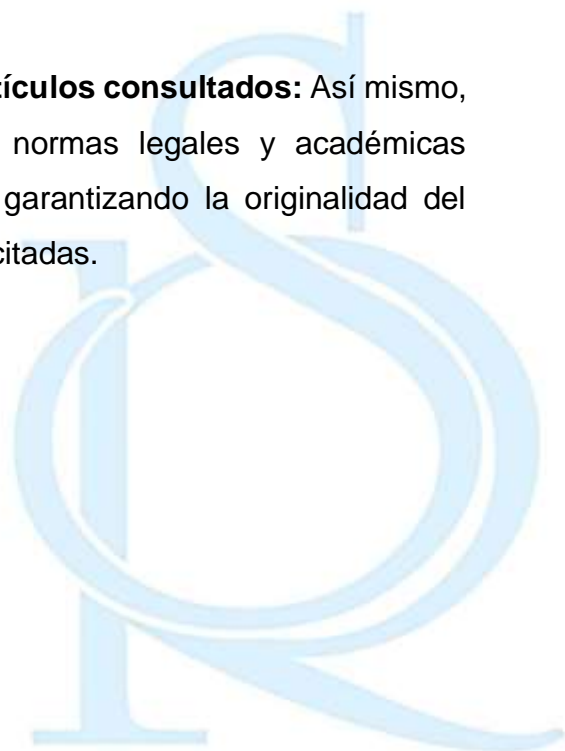
3.7 Técnica de procesamiento de datos

En el enfoque cuantitativo, se utilizan lógicas, cifras y un análisis de datos objetivo para la creación de teorías sobre un fenómeno de investigación. Las características más importantes de las técnicas son: se encuentran establecidos y estructurados para realizar un proceso de recolección de datos

efectivo; permiten recolectar respuestas objetivas de la muestra para el estudio; los datos recolectados son numéricos y estadísticos, los cuales pueden organizarse en tablas y cuadros.

3.8 Aspectos éticos

- a. **Población sujeta a la investigación:** Este estudio se llevó a cabo cumpliendo estrictamente con los principios éticos fundamentales, garantizando la protección y confidencialidad de los participantes sin afectación a sus derechos personales.
- b. **Consentimiento informado:** Se obtuvo la autorización de las autoridades educativas de la Institución Educativa Inicial N° 214 “San Antonio” y el consentimiento informado de los padres o tutores de los niños, quienes fueron informados oportunamente sobre los objetivos de la investigación y su derecho a la privacidad.
- c. **Uso de datos personales:** Durante la recolección y análisis de datos, se mantuvo de manera estricta y respetuosa, asegurando la confidencialidad de la información proporcionada por los participantes.
- d. **Respeto a la autoría de los textos y artículos consultados:** Así mismo, el estudio se realizó conforme a las normas legales y académicas vigentes, respetando las normas APA garantizando la originalidad del contenido de las fuentes consultadas y citadas.



CAPÍTULO IV – RESULTADOS

4.1. Resultados respecto a los objetivos específicos

4.1.1 La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad.

Tabla 6

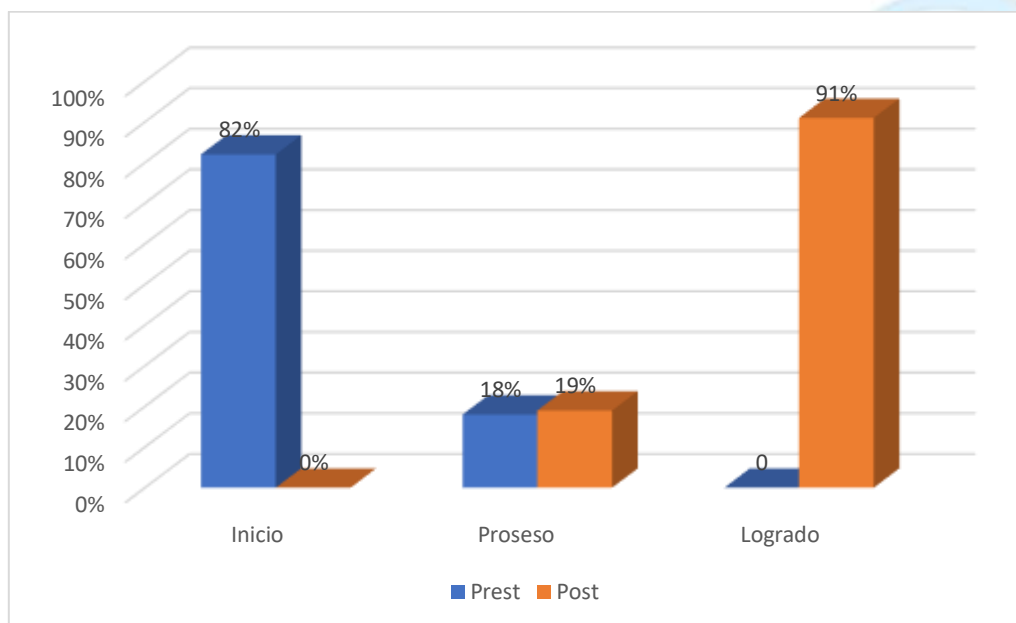
Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de cantidad

	Pre test		Pos test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	82%	0	0%
Proceso	4	18%	2	9%
Logrado	0	0%	20	91%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Creación propia

Figura 1

Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de cantidad



Fuente: Creación propia

Interpretación

De los datos obtenidos respecto a la dimensión resolución de problemas de cantidad, en el pre test podemos indicar que el 82% de los niños encuestados se encontraban en el nivel de inicio, mientras que el 18% están en el nivel de proceso; en comparación a la prueba del pos test sobre los datos obtenidos se pueden conocer que un 91% se encuentran en un nivel logrado y el 9% se encuentran en el nivel en proceso como se destaca en la figura.

Dado estos resultados, en la prueba del pre test se evidencia que los niños no pudieron resolver problemas de cantidad, lo que conlleva que los niños no pudieron ampliar sus conocimientos en matemáticas lo que dificultaron fue en las representaciones de objetos, mostrando dificultades en la organización de objetos, entre otros. Posterior a ello, en el pos test hubo una mejora en cuanto a los resultados, por lo que los niños pudieron reconocer las texturas fácilmente, así como las agrupaciones de los objetos, entre otros.

a) Contrastación de la Hipótesis específica 1

Tabla 7

Contrastación de Hipótesis específica 1

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
Resolución de problemas de cantidad	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre test	14,042	21	,000	1,182	1,01	1,36
Pos test	46,372	21	,000	2,909	2,78	3,04

Fuente: Creación propia

Ho: Las Actividades lúdicas no influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

Ha: Las Actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

Como $p=\text{sig}=0,000<0,05$ se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

4.1.2 La influencia de “las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214” San Antonio, Cusco, 2023.

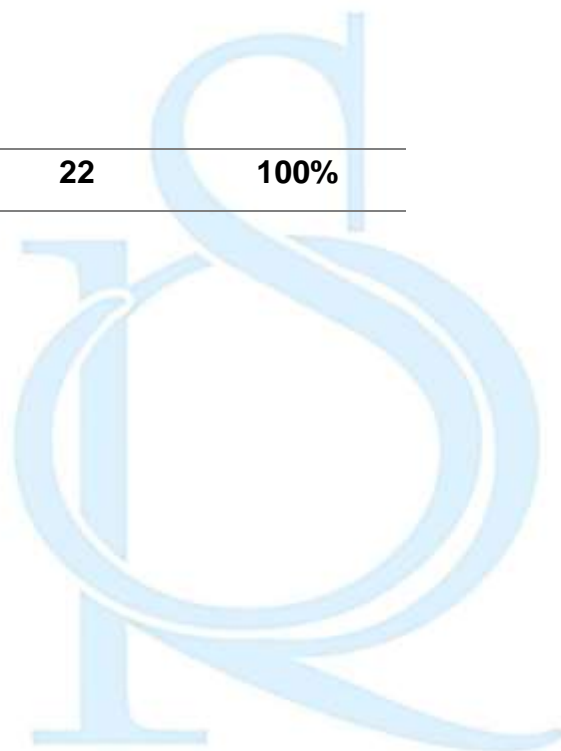
Tabla 8

Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

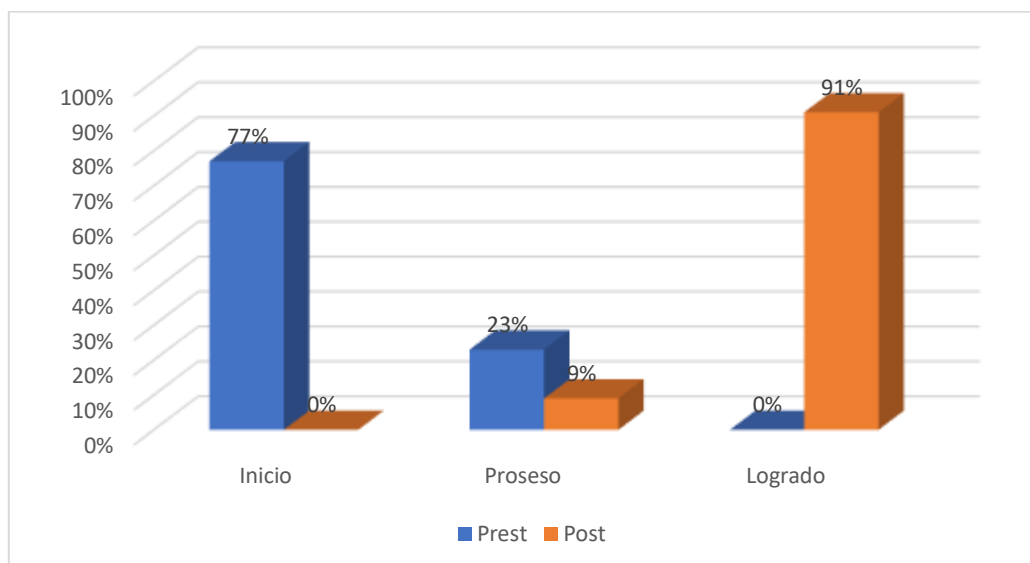
	Pre test		Pos test	
	Frecuencia	Pre test	Frecuencia	Pos test
Inicio	17	77%	0	0%
Proceso	5	23%	2	9%
	0	0%	20	91%
Logrado				
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Creación propia

Figura 2



Resultados respecto a la dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Fuente: Creación propia

Interpretación

De los datos obtenidos respecto a la dimensión resolución de problemas de forma, movimiento y localización, se determinó que, del total de los niños, en el pre test, un 77% de ellos estuvieron en un nivel de inicio, en tanto que el 23% restante estuvieron en un nivel en proceso; posterior a la aplicación del pos test se obtuvo una mejoría puesto que un 91% estuvieron en el nivel Logrado y solo el 9% obtuvieron el nivel en proceso.

Estos resultados reflejan la mejoría de los niños en lo que se refiere a las resoluciones de los problemas de forma, movimiento, localización de objetos, lo que se evidencia que mejoraron su organización de movimientos de desplazamientos y ubicación, así como la ubicación de objetos que se encontraban cerca de su entorno.

b) Contrastación de la Hipótesis específica 2

Tabla 9

Contrastación de Hipótesis específica 2

Prueba para una muestra

Valor de prueba = 0

Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre test	13,420	21	,000	1,227	1,04	1,42
Pos test	46,372	21	,000	2,909	2,78	3,04

Fuente: Creación propia

Ho: Las Actividades lúdicas no influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023.

Ha: Las Actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023.

Como $p = sig = 0,000 < 0,05$ se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023.

4.2. Resultados respecto al objetivo general

4.2.1 Las actividades lúdicas influyen en las competencias matemáticas

Tabla 10

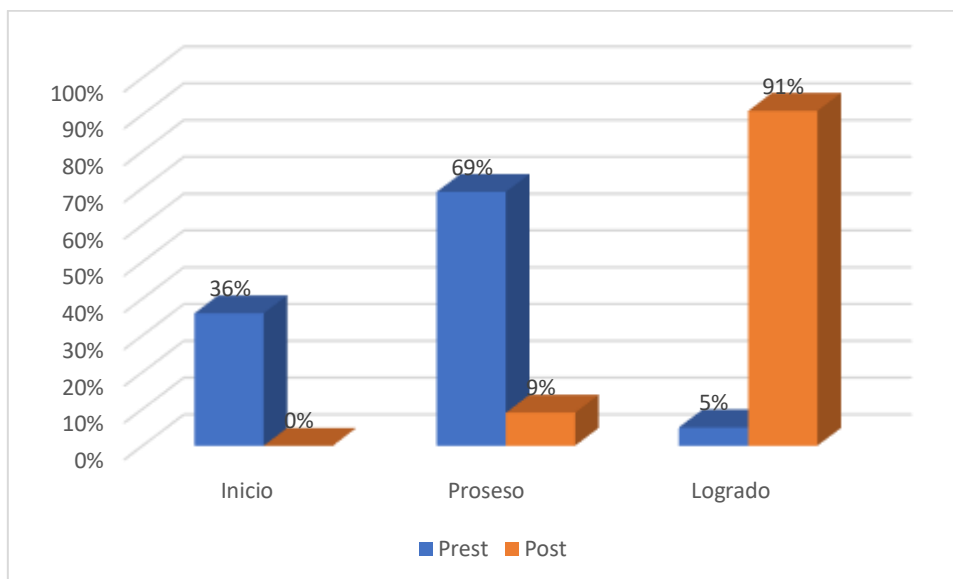
Resultados con respecto a la variable competencias matemáticas

	Pre test		Pos test	
	Frecuencia	Pre test	Frecuencia	Pos test
Inicio	8	36%	0	0%
Proceso	13	69%	2	9%
Logrado	1	5%	20	91%
Total	22	100%	22	100%

Fuente: Creación propia

Figura 3

Resultados con respecto a la variable competencias matemáticas



Fuente: Creación propia

Interpretación

De los datos obtenidos respecto a las competencias matemáticas, se pudo determinar que en el pre test un que el 36% se encontraban en un nivel de inicio, en tanto el 69% de los niños se encontraban en un nivel de proceso, de otro lado, y apenas el 5% estuvieron en una etapa de logro; de otro lado, al aplicar el pos test, se observó una mejoría notoria puesto que se obtuvo que el 91% de niños de la I.E. N° 214 San Antonio, obtuvieron un nivel de logro destacado, asimismo, el 9% obtuvo un nivel logrado.

Estos resultados demuestran que al aplicar el pos test hubo una mejora notoria de los niños lo que se traduce que el desarrollo intelectual que tienen en las competencias matemáticas ha ido creciendo más respecto a los problemas relacionados a las matemáticas como los de forma, movimiento y localización de objetos, entre otros.

Tabla 11

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Pre test	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.

Pos	Inicio	,521	17	,000	,385	17	,000
test	Proceso	.	5	.	.	5	.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Creación propia

Si $p < 0.05$ se acepta H_a

Si $p > 0.05$ se acepta H_0

De la prueba de Kolmogorov Smirnov que se muestra en la tabla anterior se observa que los valores de $p > 0.05$, por lo tanto, se acepta H_0 , es decir el efecto de la productividad presenta una distribución normal.

c) Contrastación de Hipótesis general

Tabla 12

Contrastación de Hipótesis general

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
Resolución de competencias matemáticas		95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Sig.	Diferencia	Inferior	Superior
	t	gl	(bilateral)	de medias		
Pre test	10,48	21	,000	1,864	1,49	2,23
	7					
Pos test	62,31	21	,000	3,909	3,78	4,04
	3					

Fuente: Creación propia

H_0 : Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

H_a : Las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

Como $p = sig = 0,000 < 0,05$ se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

4.3. Discusión de los resultados

Luego de haber procesado los resultados de la investigación, se establece en este apartado las discusiones respecto a los resultados más relevantes para ser comparados con los de otros autores, es así que:

Respecto al objetivo principal el cual fue precisar cómo influyen las actividades lúdicas en las competencias matemáticas, en los niños de 4 años azul de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo que en el pre test que el 45% de los niños se encontraban en un nivel de proceso, en tanto que el 36% se encontraban en un nivel de inicio; en tanto que con el pos test el 91% de niños obtuvieron un nivel de logro destacado, asimismo, el 9% obtuvo un nivel de proceso logrado. Teniendo así una mejora sustancial.

De otro lado, en los resultados inferenciales se obtuvo un valor de $\text{sig}=0,000<0,05$ por lo que se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023. Estos resultados son comparables a los presentados por Guerra et al. (2018) quienes en su investigación llegaron a concluir que el juego es una influencia significativa que pone en práctica el conocimiento lógico matemático, el conocimiento social y el conocimiento físico al interactuar con los objetos y sus compañeros, en un ambiente de alegría, respecto al primer objetivo específico fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo que en el pre test el 82% de los niños encuestados se encontraban en el nivel de inicio, mientras que el 18% están en el nivel de proceso; en tanto que con el pos test el 91% se encuentran en un nivel logrado en proceso y el 9% se encuentran en el nivel en proceso como se destaca en la figura.

En los resultados inferenciales se obtuvo un valor de $\text{sig}=0,000<0,05$ se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023. Estos son comparables a los hallazgos de

Huallpa (2019), cuyo objetivo fue potenciar las competencias para resolver problemas de cantidades, formas, de movimientos y localización, teniendo en cuenta que las estrategias fundamentalmente están compuestas por las lúdicas las cuales mejoran notablemente el crecimiento referidas al pretest, esto evidencia que hubo mejoras notables, para dar soluciones a problemas de cantidad se despliega retos para vincular el “pensamiento lógico, procesos relacionados con la comunicación, la representación argumentación de relaciones numéricas; así como el uso de estrategias, procedimientos y propiedades de las operaciones propuestas”.

Respecto al segundo objetivo específico el cual fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo que en el pre test un 77% de ellos estuvieron en un nivel de inicio, en tanto que el 23% restante estuvieron en un nivel en proceso; en tanto que con el pos test se obtuvo una mejoría puesto que un 91% estuvieron en el nivel logrado en proceso y solo el 9% obtuvieron el nivel en proceso.

En los resultados inferenciales, se obtuvo un valor de $p=\text{sig}=0,000<0,05$ se acepta H_a ; es decir que las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023. Es así que los hallazgos se asemejan a los de Altamirano (2022) quien se planteó determinar la influencia del uso material del concreto en el desarrollo de las competencias del área de matemática en estudiantes de 5 años de la I.E.I N°460 – 2022. Además, que llegó a concluir que la competencia resuelve problemas de cantidad busca resolver problemas del día a día, descubrir características de una diversidad de objetos, la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización , está relacionado con el cuerpo y el lugar que le rodea, promoviendo la ubicación en diferentes posiciones e identificar nociones espaciales al desplazarse.

De ese modo la investigación respecto a este objetivo está respaldado en la teoría de SITEAL (2016) quien respecto a las resoluciones de problemas de movimiento, forma y localización pone en manifiesto que la orientación en el espacio, cuando se visualiza, interpreta y relaciona características de los

objetos, atributos medibles, posiciones y movimientos con formas bidimensionales y tridimensionales; así como sus propiedades para usarlas en diferentes contextos y en situaciones desafiantes, constituyen las competencias de las nociones espaciales de forma y de medida.



CONCLUSIONES

Primera:

Respecto al objetivo general referido a precisar cómo influyen las actividades lúdicas en las competencias matemáticas, en los niños de 4 años azul de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo que en el pre test que el 36% se encontraban en un nivel de inicio y el 69 % de los niños se encontraban en un nivel de proceso, en tanto que con el pos test el 91% de niños obtuvieron un nivel de logrado, asimismo, el 9% obtuvo un nivel de proceso. Además, un valor de $\text{sig}=0,000<0,05$ por lo que se aceptó H_a ; concluyéndose que, las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

Segunda:

Dado que el objetivo específico 1 fue determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo en el pre test el 82% de los niños encuestados se encontraban en el nivel de inicio, mientras que el 18% están en el nivel de proceso; en tanto en el pos test el 91% se encuentran en un nivel logrado y el 9% se encuentran en el nivel proceso. Asimismo, un valor de $\text{sig}=0,000<0,05$ se aceptó H_a ; concluyéndose que, las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de cantidad en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio Cusco, 2023.

Tercera:

Respecto al objetivo específico 2 refiere determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023. Se obtuvo en el pre test un 36% de ellos encuentran en un nivel de inicio, en tanto que el % restante estuvieron en un nivel en proceso; en tanto que con el pos test se obtuvo una mejoría puesto que un 91% estuvieron en el nivel logrado en proceso y solo el 9% obtuvieron el nivel

en proceso. Asimismo, un valor de $p=\text{sig}=0,000<0,05$ se aceptó H_a ; concluyéndose que, las actividades lúdicas influyen significativamente en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°214 San Antonio, Cusco, 2023.



RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda aplicar las estrategias lúdicas a docentes del nivel inicial para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas, dichas estrategias lúdicas ayudan a los niños y niñas en la mejora de sus capacidades cognitivas, sociales, psicológicos y psicomotricidad positivamente durante el desarrollo de la primera infancia.

Segunda:

Se recomienda a la institución educativa san Antonio N°214 implementar en las enseñanzas las estrategias lúdicas para el mejor desarrollo de los niños y niñas, a través de ello desarrollaran las diferentes habilidades psicomotoras, cognitivas y sociales. Mediante el juego desarrolla el pensamiento crítico, al manipular objetos se relacionan con sus compañeros y con los demás de su entorno.

Tercera:

Nuestra recomendación también va dirigida a los padres de familia que tienen niños menores en la etapa preescolar a incentivar al juego para la mejora de las competencias matemáticas mediante estas actividades lúdicas, el niño aprende de manera divertida.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aduvire, C. F. (Marzo-Abril de 2023). El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas. (C. L. Multidisciplinar, Ed.)
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5682
- Aponte, K. (2022). Propuesta pedagógica sobre la enseñanza de las formas geométricas, basada en un Enfoque Realista de la Matemática, para niños de 4 años[Tesis para optar el Título de Licenciado en Educacion. Nivel Inicial]UNIVERSIDAD DE PIURA . Piura: Universidad de Piura.
<https://hdl.handle.net/11042/5783>
- Berruezo, P. (2000). *El contenido de la Psicomotricidad*.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780003.pdf>
- Camargo, L. (2020). Influencia de la ludica e el desarrollo del pensamiento logico matematico. Barranquilla Atlantico: Universidad de la Costa.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7891/INFLUENCIA%20DE%20LA%20LUDICA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20LOGICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano, P. V. (07 de julio de 2023). Actividades para el desarrollo psicomotriz infantil. <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/actividades-desarrollo-psicomotriz-infantil>
- Cuenca, C. K. (20 de mayo de 2023). Percepciones y retos en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de primer año del BGU en la era post pandemia Covid-19. Loja, Ecuador<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6287/9555>
- Gallego, A., Vargas, E., Peláez, O., Arroyave, L., & Rodríguez, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas, retos maestros de primera infancia. 1-16.
- Guarniz, V. C. (24 de agosto de 2019). Competencias del Área Matemática.
- Guerra, F., Ramírez, K., & Plasencia, L. (2019). El Juego en el Desarrollo del Pensamiento Matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “Virgen María”, Yarinacocha, 2018 [TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO]Universidad Nacional de Ucayali. Pucallpa.<https://hdl.handle.net/20.500.14621/4474>
- Guzman, M. M. (2011). La educacion como fenomeno social. *Foro Educativo* N° 19, 2011 • ISSN 0717.

- Hernández, R., Fenandez, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Mexico: mcGraw-Hill.
<https://explorable.com/es/metodologia-de-la-investigacion>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a edición ed.). México D. F., México: McGraw-Hill/Interamericana.<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez.%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera Clavero, F. (2003). *Habilidades Cognitivas. Dpto. de Psicología Evolutiva y de la Educación*. Granada.
- Huallpa, B. (2019). Situaciones lúdicas para mejorar competencias de matemática en el II Ciclo de Educación Inicial N° 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018[TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE:MAESTRO EN EDUCACIÓN]UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO. Trujillo: Universidad Cesar Vallejo.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/37589>
- May Cen, I. d. (2007). *Estrategias para la Solución de Problemas. Método Pólya. Resolución de Problemas*,<https://www.redalyc.org/journal/4576/457644946012/html/>
- Mendiola, C. P. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8993>
- MINEDU. (9 de Noviembre de 2020). *Resuelve problemas de cantidad*
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-resuelve-problemas-de-cantidad/>.
- MINEDU. (9 de Noviembre de 2022).
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/09/que-significa-la-competencia-resuelve-problemas-de-forma-movimiento-y-localizacion/>.
- Miranda, M. (2023). *importancia de la lúdica en la educación inicial para un desarrollo integral*.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/5867/8883/>
- Montero, G. (2015). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*[tesis Maestría en Ciencias de la Educación]UNIVERSIDAD SAN IGNACIO DE LOYOLA. Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/2202>
- Neill, D. A., & Cortez Suarez , L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la iverstigacion cientifica*. En D. A. Neill, & L. Cortez Suarez, *Procesos y Fundamentos de la iverstigacion cientifica* (pág. 69). Ediciones UTMACH.
- Nieto, J. (2005). *Olimpiadas matemáticas: el arte de resolver problemas*. Caracas: CEC.

- ONU. (2021). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Naciones Unidas.
- Polya, G. (1989). *Como plantear y resolver Problemas*. 96. México.
<https://ia801006.us.archive.org/30/items/ComoPlantearYResolverProblemasPolyaG/Polya%20G%20-%20Como%20Plantear%20Y%20Resolver%20Problemas.pdf>
- Pozo, C. A. (febrero de 2022). Actividades lúdicas como estrategia de enseñanza aprendizaje en el área de matemáticas para mejorar la capacidad de contar [Licenciado en Ciencias de la Educación Básica]UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA. La Libertad, Ecuador. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7433>
- Putton, G. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la. *Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>
- Quintero, A. (abril de 2022). Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto. *Cross Mark*, 10(1).
https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/actividades_ludicas_para_fortalecer_el_pensamiento_logico-matema/2547
- Rosales, C. (2014). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Rosales, C. (2014). *Evaluar es reflexionar sobre la enseñanza* / Carlos Rosales. En R. carlos, *Evaluar es reflexionarsobre la enseñanza*. Madrid : Narcea Ediciones.
- SITEAL. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. *Políticas y normativas*. Buenos Aires, Argentina.
<https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/499/programa-curricular-educacion-inicial>
- Tapia, G. M. (2021). Aplicación de Material Educativo Concreto para el Desarrollo de Competencias Matemáticas en los Niños de 5 años “B” de la Institución Educativa “Luis Vallejos Santoni” Cusco - 2019[Tesis] Escuela de Eduacción Superior Pedagógico Publica Santa Rosa. Cusco, Cusco.
<https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/28>
- Tavara, A. E. (2019). Estrategias lúdicas de matemática en el nivel inicial[Tesis]. Tumbes, Peru. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1379>

Tripero, A. T. (5 de Enero de 2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova BUCM*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>



Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 214 SAN ANTONIO, CUSCO, 2023.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la resolución de las competencias matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 de San Antonio, Cusco, 2023?</p>	<p>General:</p> <p>Evaluar si las actividades lúdicas influyen en las competencias matemática en los niños de 4 años Azul de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.</p>	<p>General:</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 4 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.</p>	<p>Variable/Independiente</p> <p>Actividades lúdicas.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades Psicomotrices - Actividades cognitivas - Actividades sociales <p>Variable/Dependiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencias matemáticas <p>Dimensiones:</p>	<p>Enfoque de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuantitativo <p>Tipo de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicada <p>Diseño de Investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pre experimental <p>Población</p> <p>166 niños de la I.E.I N° 214 San Antonio</p> <p>Muestra</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esta muestra está
<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo las actividades lúdicas influyen 	<p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de “las actividades 	<p>Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las actividades lúdicas influyen significativamente en 		

<p>en el desarrollo de resuelve problemas de cantidad, en los niños de 4 años azul de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la Resolución de problemas de forma, movimiento y 	<p>lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de “las actividades lúdicas en el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y 	<p>el desarrollo Resuelve de Problemas de Cantidad, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio, Cusco, 2023.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las Actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio, Cusco, 2023 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas de cantidad • Resuelve problemas de forma, movimiento y localización 	<p>conformada de 22 niñas y niños de 4 años, salón Azul.</p> <p>Técnica de muestreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No probabilístico <p>Técnica Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala valorativa
---	--	---	--	--

localización, en los niños de 4 años azul de la Institución Educativa Inicial de N° 214 San Antonio, Cusco, 2023?	localización, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial de N° 214" San Antonio, Cusco, 2023.			
---	---	--	--	--



Anexo 2: Matriz de instrumentos de investigación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems/reactivos	Valoración		
				Inicio	Proceso	Logrado
V.D. COMPETENCIAS MATEMÁTICAS	Resuelve problemas de cantidad	Realiza conteo	✓ Cuenta espontáneamente hasta el 5 al agrupar los objetos por colores. ✓ Utiliza el conteo hasta el 5 al colocar las pelotas en la canasta.			
		Utiliza números ordinales	✓ Menciona el orden que llego (primero, segundo, tercero), al finalizar la carrera de circuito. ✓ Observa los carros y menciona en qué posición ordinal se encuentran.			

		Nombra cuantificadores	<ul style="list-style-type: none">✓ Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición; hace uso de expresiones "muchos" _ "pocos"✓ Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y usa expresiones como: "pesa mucho" - "pesa poco"✓ Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y usa expresiones como: "antes" - "después"			
--	--	------------------------	--	--	--	--

		Realiza seriación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Organiza objetos de su entorno de acuerdo a una característica de tamaño. ✓ Ordena los palos de madera de acuerdo a su grosor. ✓ Compara y agrupa en los círculos los objetos de acuerdo al criterio asignado (color, forma). 			
			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observa las formas geométricas y las relaciona con objetos de su entorno ✓ Relaciona la tapa de la olla con objetos de la misma forma ✓ Relaciona un colgador de ropa con objetos de entorno 			
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	clasifica formas				

		Relaciona medidas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hace Comparación entre sus compañeros quien es grande y quien es pequeño ✓ Compara objetos grande - pequeño en situaciones cotidianas 			
		Nociones espaciales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ubica objetos de su entorno utilizando expresiones arriba – abajo ✓ Dice que objetos están dentro de su aula y fuera de ella ✓ Ubica que objetos están detrás del gato y delante del gato ✓ Coloca la pelota encima de su mesa y un vaso debajo de su silla ✓ Realiza movimientos hacia adelante hacia atrás. 			



Anexo 3: Instrumento de Evaluación

Resuelve problemas de cantidad	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
Cuenta hasta el 5 al agrupar los objetos por colores.			
Utiliza el conteo hasta el 5 al colocar las pelotas en la canasta.			
Menciona el orden que llego (primero, segundo, tercero), al finalizar la carrera de circuito.			
Observa los carros y menciona en qué posición ordinal se encuentran.			
Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y hace uso de expresiones pocos - muchos			
Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y hace uso de expresiones como: pesa mucho – pesa poco			
Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y hace uso de expresiones antes - después			
Explora las texturas y manipula atreves de objetos de su entorno			
Organiza objetos de su entorno tomando en cuenta las características por tamaño			
Ordena los tubos siguiendo un patrón de seriación			
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	NUNCA	AVECES	SIEMPRE
Relaciona objetos, con las formas geométricas que encuentra en su entorno			
Hace comparación de longitud entre ellos y dice soy más alto o soy más bajo.			
Compara objetos grandes – pequeño en situaciones cotidianas			
Ubica objetos de su entorno utilizando objetos arriba -abajo			
Ubican objetos dentro - fuera de su aula			
Usa objetos para orientarse detrás de y delante de, para organizar su movimiento y desplazamientos			
Representa con material concreto la posición de objetos tomando como punto de referencia su propia posición y hace uso de expresiones encima - debajo			
Hace desplazarse en el espacio con movimientos hacia adelante y hacia atrás.			
Usa objetos para comparar largo – corto utilizando sogas y correas			
Ubica objetos que se encuentran cerca lejos de su entorno			

Anexo 4: Validación de Instrumento Aprobado

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

DATOS GENERALES

- 1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°214 SAN ANTONIO, CUSCO-2023"
- 1.2. INVESTIGADOR 1: Norma Mendoza Flores
INVESTIGADOR 2: Analid Piñe Medina

DATOS DEL EXPERTO:

- 2.1 Nombres y Apellidos: Mirtha Miriam Zevallos Tejeda
- 2.2 Especialidad: Investigación..... Educación Física - Educación Inicial
- 2.3 Lugar y Fecha: Cusco 27 de octubre de 2023.
- 2.4 Cargo e Institución donde Labora: E.E.S.P.P

COMPO-NENTE	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				79	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				78	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				78	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				79	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				77	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				79	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				78	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				79	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				77	

- I. OPINION DE APLICABILIDAD: Favorable
- II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78.2%
- III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:
Procede a su aplicación. Debe corregirse. ()


Mirtha Miriam Zevallos Tejeda
DOCENTE

Firma del Experto.

ORCID: 0009-0009-1829-0628

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

DATOS GENERALES

1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°214 SAN ANTONIO, CUSCO-2023"

1.2. INVESTIGADOR 1: Norma Mendoza Flores

INVESTIGADOR 2: Analid Piñe Medina

DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Dr. Ulises Carranza Pinedo

2.2 Especialidad: Investigación Filosofía, Psicología y Religión

2.3 Lugar y Fecha: Cusco 27 de octubre de 2023.

2.4 Cargo e Institución donde Labora: Director del colegio San Antonio Abad

COMPO-NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficie nte 0-20 %	Regular 21-40 %	Buen o 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excele nte 81- 100%
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				78	
	2.CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				77	
	3.OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				79	
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				78	
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				79	
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				77	
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				79	
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				79	
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				77	

OPINION DE APLICABILIDAD: *Favorable*

PROMEDIO DE VALORACIÓN: *78.1%*

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación. Debe corregirse. ()


 Ulises Carranza Pinedo
 MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
 Y GESTIÓN EDUCATIVA
 DNI-27289939

Firma del Experto.

ORCID:

Anexo: 4 Evidencias

“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TÍTULO:	“DIFERENCIAMOS GRUESO – DELGADO”			
PROFESORAS RESPONSABLES:	ANALID PIÑE MEDINA NORMA MENDOZA FLORES			
ÁREA:	MATEMÁTICA			
EDAD:	4 AÑOS	DURACIÓN DE LA SESIÓN:	40 MIN	FECHA: 24 de Julio

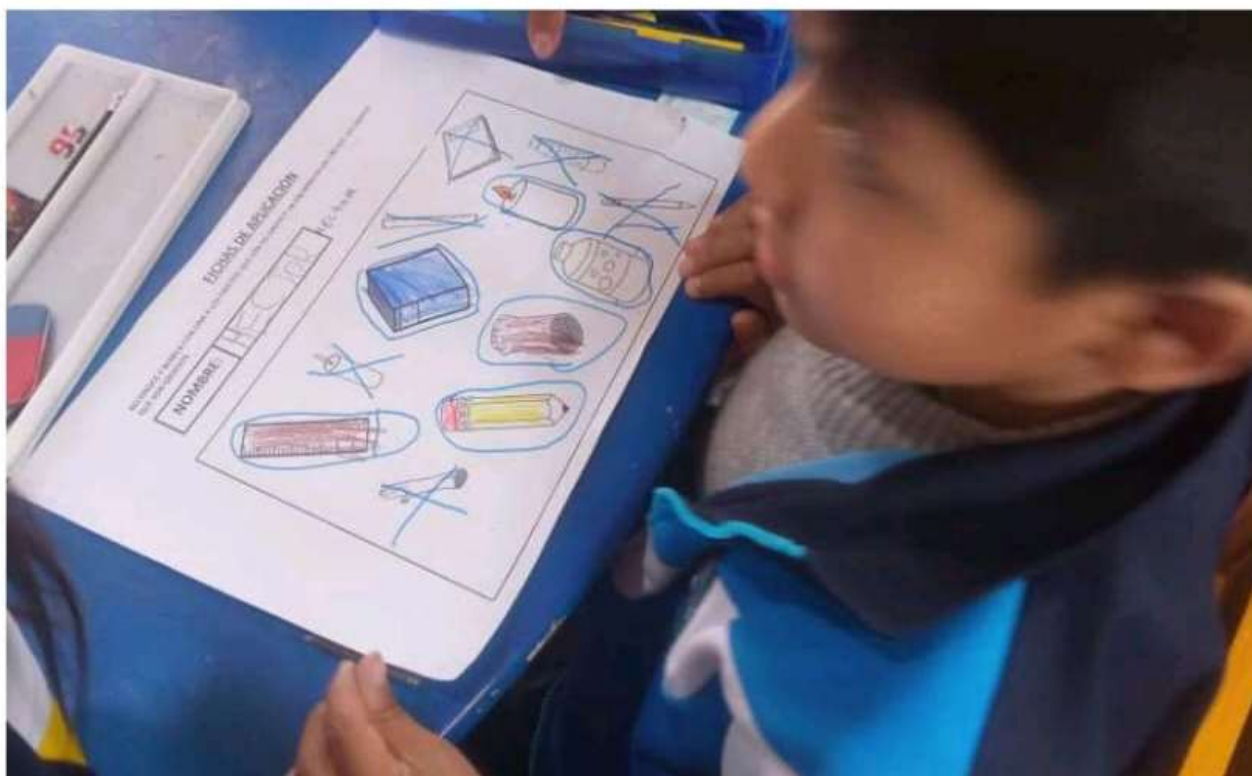
PROPÓSITO	Que los niños y niñas exploren y diferencien los objetos entre grueso y delgado.		
APRENDIZAJES REGIONALES			
Matemática			
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, 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".			
Competencias	Capacidades	Desempeños	CRITERIO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar objetos y materiales diversos de su entorno y menciona sus características perceptuales. 	Identifica objetos según su característica perceptual entre grueso – delgado.
			Instrumento de evaluación
			LISTA DE COTEJO
			MATERIALES
			<ul style="list-style-type: none"> • Caja de objetos • Soga • Tubos • Conos • canaastas

Dimensión N°1

Imagen: Niños realizando la actividad "Grosso - Delgado"



Imagen: Niños elaborando la ficha de trabajo "Grosso - Delgado"



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TÍTULO:	“CONOCIENDO LOS NÚMEROS ORDINALES”				
PROFESORAS RESPONSABLES:	ANALID PIÑE MEDINA NORMA MENDOZA FLORES				
ÁREA:	MATEMÁTICA				
EDAD:	4 AÑOS	DURACIÓN DE LA SESIÓN:	40 MIN	FECHA:	6 de Octubre

PROPÓSITO	Que los niños y niñas utilicen los números ordinales para indicar el lugar que ocupa un objeto o persona durante el desarrollo de actividades.			
APRENDIZAJES REGIONALES				
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, 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”.				
Competencias	Capacidades	Desempeños	CRITERIO DE EVALUACIÓN	
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los números ordinales para indicar el lugar que ocupa un objeto o persona durante el desarrollo de actividades cotidianas, juegos o resolución de problemas. 	Menciona los números ordinales para indicar el orden que llevo (primero, segundo, tercero), al finalizar la carrera de circuito.	
			Instrumento de evaluación	
			LISTA DE COTEJO	
			MATERIALES	
		<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de carros • Sogas • Conos 		

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos las normas de convivencia. <p>Presentamos el propósito de la sesión: Que los niños y niñas utilicen los números ordinales para indicar el lugar que ocupa un objeto o persona durante el desarrollo de actividades.</p> <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La maestra muestra una imagen de carrera de autos y les pregunta: ¿Qué es lo que observan? ¿Cuántos carros hay? ¿En qué puesto está el carro rojo? ¿Y en qué puesto está el carro amarillo? Escuchamos la respuesta de los niños</p>	<ul style="list-style-type: none"> Imágenes De carros 	5 min
Desarrollo	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS La maestra les indica que también jugarán a las carreras y para eso tendrán que salir al patio. La maestra les muestra el circuito que tendrán que recorrer y les indica las reglas. Primero tendrán que saltar por los costados de la sogas luego tendrán que gatear hasta llegar a la meta.</p> <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. Regresamos al salón y recordamos quienes llegaron en primer lugar, en segundo lugar, tercer lugar, cuarto lugar, quinto lugar. Pedimos a los niños que peguen en el papelote sus fotos de acuerdo al puesto que llegaron.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN Observamos si colocaron bien sus nombres de acuerdo al puesto que llegaron.</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tendrán que reconocer y marcar con una X a los niños que están en el primer puesto, tercer puesto y último puesto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sogas Conos Ficha de trabajo 	30 min
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que más les dificultaron?</p>		5 min

Dimensión N°1

Imágenes: Niños realizando la actividad de los "Números Ordinales"



Imagen: Niños realizando el circuito de juego "ordinalidad"



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TÍTULO:	“APRENDIENDO A CONTAR”				
PROFESORAS RESPONSABLE:	ANALID PIÑE MEDINA NORMA MENDOZA FLORES				
ÁREA:	MATEMÁTICA				
EDAD:	4 AÑOS	DURACIÓN DE LA SESIÓN:	40 MIN	FECHA:	11 de Octubre

PROPÓSITO		Que los niños y niñas cuenten hasta el numero 5 siguiendo un orden convencional.		
APRENDIZAJES REGIONALES				
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, 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".				
Competencias	Capacidades	Desempeños	CRITERIO DE EVALUACIÓN	
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta siguiendo un orden convencional hasta 5 respecto de la serie numérica (1, 2, 3, 4, 5), cuando realiza actividades cotidianas, juegos o resolución de problemas. 	Cuenta las pelotas hasta el numero 5 siguiendo un orden convencional.	
			Instrumento de evaluación	
			LISTA DE COTEJO	
			MATERIALES	
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Canasta • Papelote • Plumones • Goma • Imágenes 		

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Recordamos las normas de convivencia</p> <p>La maestra muestra a los niños una bolsa con pelotas y les pregunta a los niños: ¿Qué es lo que habrá en esta bolsa? ¿De qué colores son? ¿Qué tamaños tienen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bolsa con pelotas pequeñas 	
Desarrollo	<p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. Escuchamos la respuesta de los niños y les seguimos preguntando: ¿Les gustaría ayudarme a contar cuantas pelotas tengo? ¿Como podríamos agrupar las pelotas?</p> <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS Mostramos envases para que los niños puedan agrupar las pelotas por colores. Después contamos las pelotas para saber cuántas pelotas hay en cada envase y preguntamos ¿Cuántas pelotas hay en el primer envase? ¿Y cuantas pelotas hay en el segundo y tercer envase? Escuchamos la respuesta de los niños.</p> <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. Pedimos a los niños salir al patio para realizar un juego, les indicamos que formaremos 4 grupos, donde cada niño de cada grupo tendrá que lanzar la pelota en la canasta, el grupo que inserte más pelotas en la canasta será el ganador.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN Al ingresar al salón repartimos a los grupos papelotes, luego le indicamos a los niños que tendrán que pegar imágenes de pelotas de acuerdo a la cantidad que hay en la canasta y tendrán que contar usando palotes.</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tendrán que contar con palotes cuantas pelotas hay en cada fila.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas pequeñas de colores • Papelote • Plumones • Goma • Imágenes • Ficha de trabajo 	
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que más les dificultaron?</p>		

Dimensión N°1

Imagen: Niños realizando la actividad de "Cardinalidad"



Imagen: Niños elaborando la ficha de trabajo "Cardinalidad"



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TÍTULO:	“CONOZCO DIFERENTES TEXTURAS”				
Profesoras RESPONSABLE:	ANALID PIÑE MEDINA NORMA MENDOZA FLORES				
ÁREA:	MATEMÁTICA				
EDAD:	4 AÑOS	DURACIÓN DE LA SESIÓN:	40 MIN	FECHA:	05 de Noviembre

PROPÓSITO	Que los niños y niñas conozcan e identifiquen las diferentes texturas, (áspero, liso, suave y duro).		
APRENDIZAJES REGIONALES			
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, 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".			
Competencias	Capacidades	Desempeños	CRITERIO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>Explorar objetos y materiales diversos de su entorno y menciona sus características perceptuales.</p> <p>Características perceptuales como: color forma, tamaño, grosor, sabor, temperatura, textura, longitud, intensidad del sonido, utilidad.</p>	Conozcan y identifiquen los objetos de acuerdo a su textura (áspero, liso, suave y duro)
			Instrumento de evaluación
			LISTA DE COTEJO
			MATERIALES
			Objetos de diferentes texturas: esponja, disco, lijar, algodón, bloques de maderas, cuaderno, etc.

Dimensión N°1

Imagen: Niños recorriendo las texturas usando los pies.

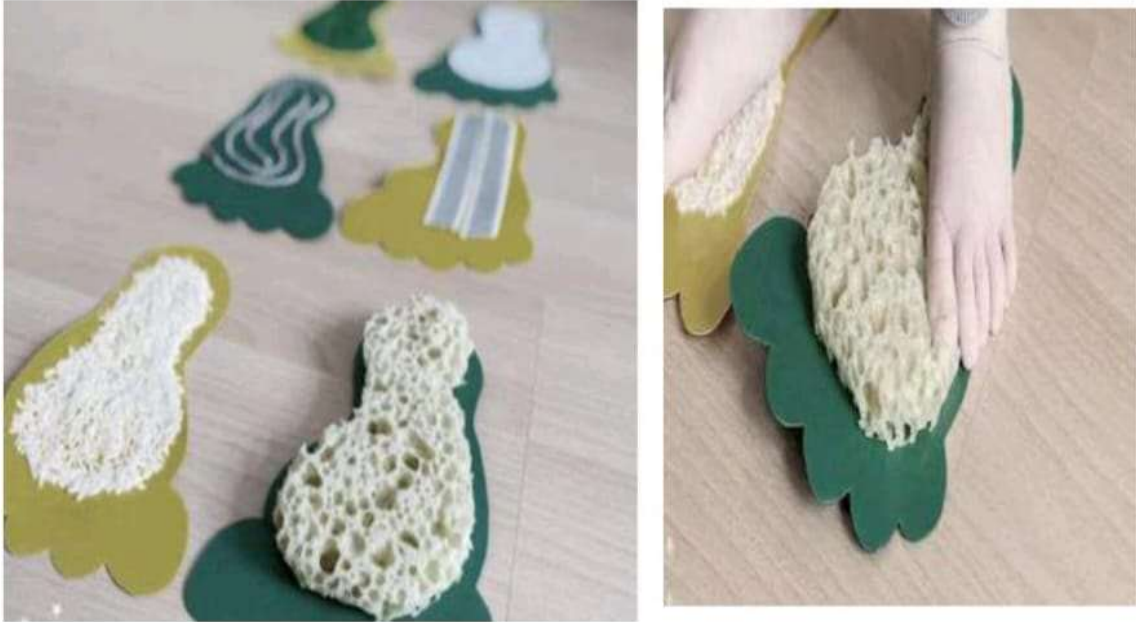


Imagen: De la ficha de trabajo de las texturas



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TÍTULO:	“CONOCIENDO LOS CUANTIFICADORES MUCHOS- POCOS”				
PROFESORA RESPONSABLE:	ANALID PIÑE MEDINA NORMA MENDOZA FLORES				
ÁREA:	Matemática				
EDAD:	4 AÑOS	DURACIÓN DE LA SESIÓN:	40 MIN	FECHA:	11 DE Noviembre

PROPÓSITO		Que los niños y niñas identifiquen y ubiquen los materiales y objetos usando la expresión de: “muchos”- “pocos” .	
APRENDIZAJES REGIONALES			
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, 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".			
Competencias	Capacidades	Desempeños	CRITERIO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Utiliza algunas expresiones como “ninguno”, “muchos”, “pocos” y “ninguno al referirse a la cantidad cuando explora diversos materiales u objetos en situaciones cotidianas.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa y menciona expresiones como: “muchos”, “pocos” al referirse a la cantidad cuando explora diversos materiales u objetos. • Ubica e identifica las imágenes usa la expresión de: muchos-pocos.
			Instrumento de evaluación
			LISTA DE COTEJO
			MATERIALES
			<ul style="list-style-type: none"> • Imagen • Cinta de embalaje • Táper

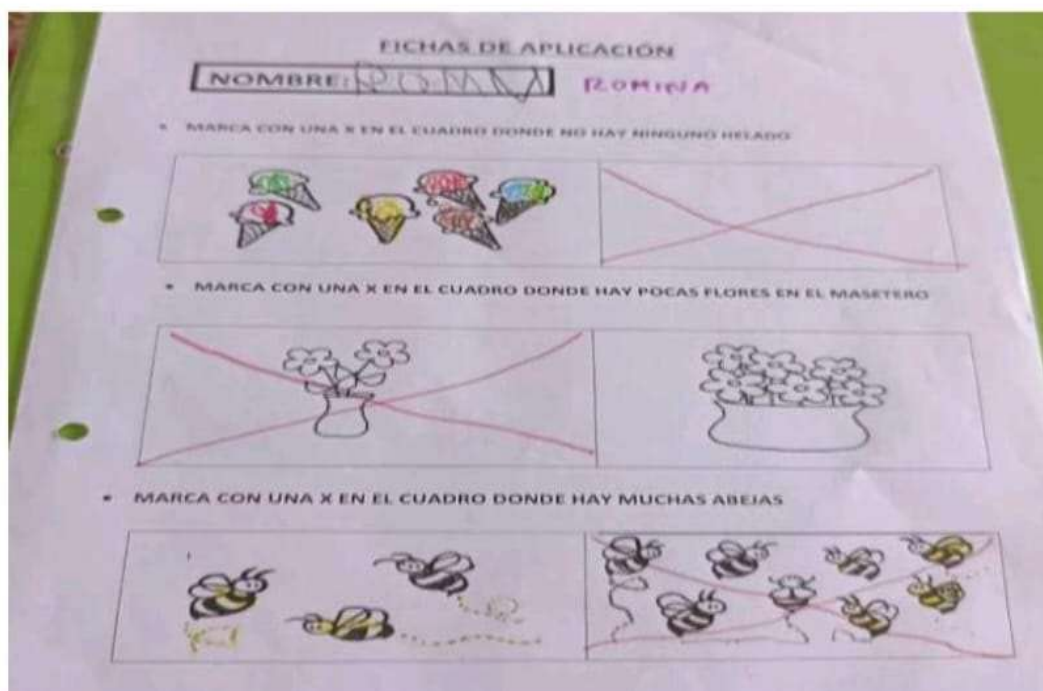
MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Recordamos las normas de convivencia</p> <p>La maestra muestra le hace escuchar una canción: https://youtu.be/z6DoPp-LkTA</p> <p>Luego les pregunta: ¿Les gusto les canción? ¿De qué trataba la canción?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción 	
Desarrollo	<p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA.</p> <p>La maestra les dice a los niños que se observen su cuerpo y les pregunta: ¿Cuántas orejas tenemos? ¿Cuántos ojos tenemos? ¿Cuántos hombros, y rodillas y pies tenemos? ¿Serán muchos o pocos? Y ¿Cuántos dedos tenemos? ¿Y cuantos cabellos tenemos? ¿Se podrá contar nuestros cabellos? ¿Nuestros dedos y nuestros cabellos serán muchos o pocos? Escuchamos la respuesta de los niños.</p> <p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <p>La maestra muestra una caja de sorpresa y les pregunta: ¿Qué creen que hay en la caja? Escuchamos la respuesta de los niños y sacamos cada objeto que se encuentra en la caja.</p> <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA.</p> <p>La maestra selecciona en envases los objetos que sacaron de la caja de sorpresa y los selecciona en cada envase cada objeto, en un envase pone pocos objetos y en el otro pone muchos y va preguntando a cada niño, por ejemplo: ¿En qué envase hay muchos objetos? ¿En qué envase hay pocos? ¿En qué envase no hay ningún objeto? La maestra va preguntando sucesivamente de todos los objetos que van observando los niños.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN</p> <p>Después que los niños identifiquen en que táper hay muchos y en que táper hay pocos, la maestra les muestra una imagen de un niño y es dice que se llama Jaimito y que fue a comprar al mercado frutas en una canasta, les pregunta a los niños ¿Que frutas compro Jaimito? ¿en cuánta canasta compro Jaimito? ¿Y cuantas canastas están observando? la maestra les indica que seleccionaran las frutas que compro Jaimito en las canastas, luego les pregunta: ¿En qué canastas hay pocas futas y en que canasta hay muchas frutas?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS</p> <p>Para finalizar la maestra le dice que observen el aula y que observen los materiales que tenemos, luego les pregunta: ¿En el aula que materiales tenemos pocos? ¿Y qué materiales tenemos muchos? Escuchamos la respuesta de los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Su cuerpo • Caja de sorpresa • Ganchos • Cintas • Chapas • Colore • Papelote cinta de embalaje • Imágenes 	
CIERRE	<p>Los niños realizan una ficha de aplicación del tema avanzado.</p> <p>METACOGNICIÓN:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto?</p> <p>¿Qué es lo que más les dificultaron?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo 	

Dimensión N°1

Imagen: Niños Identificando en que envases hay muchos- pocos y ninguno



Imagen: De la ficha de trabajo "Muchos - Pocos y Ninguno"



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TITULO	Aprendemos a ubicar objetos “Arriba – Abajo”				
PROFESORAS	Norma Mendoza Flores Analid Piñe Medina				
AREA	Matemática				
EDAD	4 años azul	DURACION	45 minutos	FECHA	16/10/23

PROPÓSITO	Que los niños y niñas ubican objetos de su entorno arriba abajo.		
APRENDIZAJES REGIONALES			
MATEMATICA			
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica en el espacio. A partir de ello, organiza sus movimientos o acciones para desplazarse y comunica su ubicación utilizando expresiones como: “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera” “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.	Dice, que objetos observa arriba, abajo. A partir de ello organiza su movimiento de desplazamientos y su ubicación.
			INSTRUMENTOS DE EVALUACION
			Lista de cotejo
			MATERIALES
			Canción Imágenes Ficha de aplicación Lápiz y tijera

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Recordamos nuestros acuerdos para la actividad <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La docente presenta a los niños un musical “arriba, abajo” y les preguntas: ¿De qué trataba la canción?</p>	https://youtu.be/vCoqbqz8s9E	5 min
Desarrollo	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS Escuchamos la respuesta de los niños, luego los invitamos a observar objetos de nuestro entorno y anotamos sus respuestas y clasificamos objetos con preguntas ¿Qué objetos están arriba y que objetos están abajo? Los niños clasifican salimos al patio de forma ordenada para jugar al veo - veo el niño que quiere opinar lanza la bola y dice veo – veo la docente responde ¿Qué vez? observar el niño responde: anotamos las respuestas para luego clasificar ¿Qué observan arriba? Y ¿Qué observan abajo? Los niños responden luego entramos al aula en orden.</p> <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. Luego a cada grupo les proporcionamos un envase con imágenes para pegar en la pizarra previamente dibujamos el suelo y el cielo y lo colocan de acuerdo a su parecer y preguntamos: ¿Están bien colocados las imágenes? La maestra observa si lo hicieron bien o no.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN La docente pregunta: ¿Qué objetos más conocen los que se encuentran arriba y abajo?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tendrán que recortar y ubicar según corresponda.</p>	<p>Envase con pelotas</p> <p>Imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha de trabajo 	30 min
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que más les dificultaron?</p>		5 min

Dimensión N°2

Imagen: Niños realizando la actividad “Arriba – Abajo”



Imagen: Niños elaborando ficha de trabajo “Arriba – Abajo”



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TITULO	Aprendo jugando delante “Delante – Detrás”				
PROFESORAS	Norma Mendoza Flores Analid Piñe Medina				
AREA	Matemática				
EDAD	4 años azul	DURACION	45 minutos	FECHA	17/10/23

PROPÓSITO	Que los niños y niñas usen objetos para su orientarse delante de detrás de.		
APRENDIZAJES REGIONALES			
MATEMATICA			
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica en el espacio. A partir de ello, organiza sus movimientos o acciones para desplazarse y comunica su ubicación utilizando expresiones como: “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera” “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.	Usa objetos para orientarse detrás de y delante de, para organizar su movimiento y desplazamientos
			INSTRUMENTOS DE EVALUACION
			Lista de cotejo
			MATERIALES
			Imágenes Ficha de aplicación Lápiz

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Recordamos nuestros acuerdos para la actividad FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La docente se presenta con gorrito para detrás y le pregunta cómo están y como lo ven a la docente los niños y niñas responden y les preguntas: ¿Por qué estoy vestida así?</p>		5 min
Desarrollo	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS Escuchamos la respuesta de los niños, luego los invitamos a jugar en nuestro sitio quien lo hace rápido con el juego “el rey manda” ubíquense, la silla delante de ustedes sillas detrás de ustedes luego preguntamos ¿Qué objetos utilizamos? Ahora jugaremos entre compañeros que hagan dos filas y preguntamos: ¿delante de ella quien está? Y detrás de ella ¿Quién está? Los niños responden.</p> <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. proporcionamos imágenes para colocar detrás de delante pegamos en la pizarra lo colocan de acuerdo a su parecer y preguntamos: ¿Están bien colocados las imágenes? La maestra observa si lo hicieron bien o no.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN La docente pregunta: ¿Qué objetos utilizamos?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tendrán que marcar con x según corresponda.</p>	<p>Silla</p> <p>Imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo • Lápiz • colores 	30 min
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más les gusto? ¿Qué es lo que más les dificultaron?</p>		5 min

Dimensión N°2

Imagen: Niños realizando la actividad de “Delante y Detrás”



Imagen: Elaboración de la Ficha de trabajo “Delante- Detrás”



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TITULO	Identificando objetos dentro - fuera				
PROFESORAS	Norma Mendoza Flores Analid Piñe Medina				
AREA	Matemática				
EDAD	4 años azul	DURACION	45 minutos	FECHA	18/10/23

PROPÓSITO	Es que los niños y niñas ubique objetos dentro y fuera		
APRENDIZAJES REGIONALES			
MATEMATICA			
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica en el espacio. A partir de ello, organiza sus movimientos o acciones para desplazarse y comunica su ubicación utilizando expresiones como: "arriba", "abajo", "dentro", "fuera" "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás".	Ubican objetos dentro y fuera, con acciones para orientarse en el espacio y en su entorno
			INSTRUMENTOS DE EVALUACION
			Lista de cotejo
			MATERIALES
			Imágenes Ficha de trabajo tijera goma

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	Recordamos nuestros acuerdos para la actividad de hoy. FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La docente presenta una canción “dentro y fuera” y le preguntamos ¿De qué trata la canción? ¿Ustedes donde se encuentran? ¿dentro o fuera? ¿Dentro de que nos encontramos?	https://youtu.be/Gep6ZfClmpl	5 min
Desarrollo	BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS <ul style="list-style-type: none"> • Escuchamos la respuesta de los niños, luego los invitamos a jugar de noche y día en grupos en el patio utilizando los tres círculos cuando mostramos la imagen del sol saldrán del círculo y cuando la docente muestre la luna entrarán al círculo. • Luego volvemos a entrar al salón donde la docente pregunta: ¿Qué objetos pueden encontrar dentro y fuera de nuestra aula? • La docente proporciona a cada mesa objetos para que manipulen luego coloquen las pelotas dentro del cesto y dejar los bloques fuera del cesto. • SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. proporcionamos imágenes para colocar dentro y fuera del envase dibujado en la pizarra y preguntamos: ¿Están bien colocados las imágenes? La maestra observa si lo hicieron bien o no. REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN La docente pregunta: ¿Qué objetos utilizamos? PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tienen que colocarlos caramelos en el envase y los ositos fuera del envase.	Imágenes <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo • tijera • goma 	30 min
CIERRE	METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿les gusto los juegos? ¿Qué es lo que más les dificulto?		5 min

Dimensión N°2

Imagen: Niños elaborando la actividad de "Dentro – Fuera"



Imagen: Niños elaborando la ficha de trabajo "Dentro- Fuera "



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TITULO	Identificando objetos “Encima – Debajo”				
PROFESORAS	Norma Mendoza Flores Analid Piñe Medina				
AREA	Matemática				
EDAD	4 años azul	DURACION	40 minutos	FECHA	19/10/23

PROPÓSITO	Que los niños y niñas coloquen objetos debajo y encima		
APRENDIZAJES REGIONALES			
MATEMATICA			
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Se ubica en el espacio. A partir de ello, organiza sus movimientos o acciones para desplazarse y comunica su ubicación utilizando expresiones como: "arriba", "abajo", "dentro", "fuera" "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás".	Coloca objetos encima y debajo, de un objeto y comunica su ubicación
			INSTRUMENTOS DE EVALUACION
			Lista de cotejo
			MATERIALES
			Ficha de trabajo Vaso Sillas de juguete Pelotas Ganchos

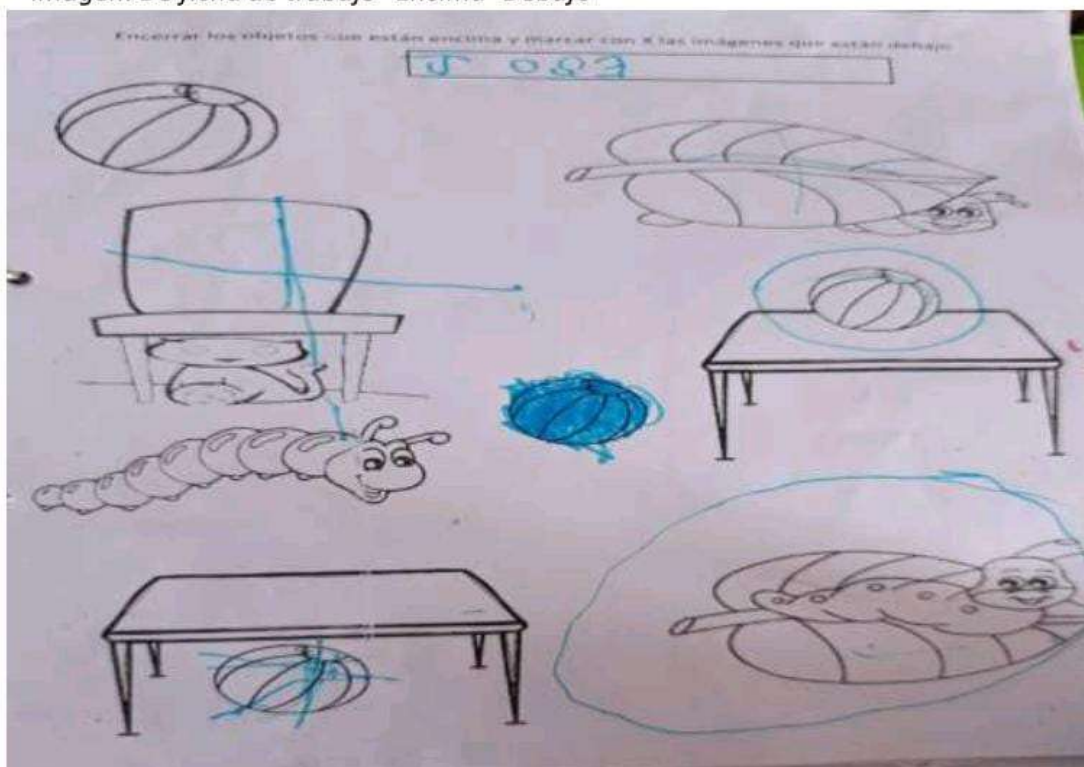
MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Recordamos nuestros acuerdos para la actividad</p> <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La docente presenta una canción “encima y debajo” le hacemos la pregunta ¿De qué trato la canción? ¿Observan algún objeto encima o debajo de algún objeto?</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=VAvGimeLN9A</p>	5 min
Desarrollo	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Escuchamos las respuestas de los niños y niñas ✚ Luego los invitamos a jugar en grupos en nuestra aula utilizando nuestro cuerpo, seguidamente jugaremos con objetos concretos donde la docente proporcionara algunos materiales para utilizar en nuestras mesas y sillas ✚ La docente indica que coloque el plato encima de su mesa y la pelota debajo de su silla preguntando ¿Dónde se encuentra la pelota? ¿Debajo o encima de su silla? <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. Proporcionamos más materiales como: sillas de juguete vasos ganchos de ropa para que jueguen y coloquen según la indicación encima y debajo La maestra observa si lo hicieron bien o no.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN La docente pregunta: ¿Qué objetos utilizamos?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación donde los niños tienen que encerrar los objetos que están encima y marcar con X las imágenes que están debajo</p>	<p>Vaso Sillas de juguete Pelotas Ganchos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo Plumón 	30 min
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿les gusto los juegos? ¿Qué es lo que más les dificulto?</p>		5 min

Dimensión N°2

Imagen: Niños realizando la actividad "Encima -Debajo"



Imagen: De ficha de trabajo "Encima -Debajo"



“SESIÓN DE APRENDIZAJE”

TITULO	Jugando me desplazo hacia “delante y hacia atrás” .				
PROFESORAS	Norma Mendoza Flores Analid Piñe Medina				
AREA	Matemática				
EDAD	4 años azul	DURACION	40 minutos	FECHA	25/10/23

PROPÓSITO	Que los niños y niñas se desplacen hacia adelante y hacia atrás		
APRENDIZAJES REGIONALES			
MATEMATICA			
<p>Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.</p>			
COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	<p>Se ubica en el espacio. A partir de ello, organiza sus movimientos o acciones para desplazarse y comunica su ubicación utilizando expresiones como: “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera” “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”.</p>	Usa estrategias para desplazarse en el espacio con movimientos hacia adelante y hacia atrás.
			INSTRUMENTOS DE EVALUACION
			Lista de cotejo
MATERIALES	Ficha de trabajo Aros pelota canastas		

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	Estrategias	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Recordamos nuestros acuerdos para la actividad</p> <p>FAMILIARIZACIÓN DEL PROBLEMA. La docente presenta una canción “hacia adelante y hacia atrás” le hacemos la pregunta ¿De qué trata la canción? ¿conocen algún animal que salta hacia adelante y camina hacia atrás?.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=pgzXRKtg6ik</p> <p>Imágenes</p>	5 min
Desarrollo	<p>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Escuchamos las respuestas de los niños y niñas ✚ Invitamos a los niños para jugar en grupos haciendo un circuito en el patio de nuestro jardín que cada niño debe llegar saltando hacia adelante y regresar caminando para atrás ✚ Luego la docente indica que cambiaremos de juego para ello la docente presenta otros materiales y pregunta ¿Cómo podríamos jugar con estos materiales? Los niños dan su opinión. <p>SOCIALIZA SUS REPRESENTACIONES ES VIVENCIAL, CONCRETA, GRÁFICA Y SIMBÓLICA. Con los materiales presentados los niños harán una competencia: Primero: saltaran sobre los aros hasta llegar a la sog, luego gatearan por la sog para luego recoger la pelota de la canasta para luego lanzar de adelante hacia atrás el grupo que junte más pelotas en el cesto ganara la competencia.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN La docente pregunta: ¿Qué objetos utilizamos para nuestro juego?</p> <p>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS Repartimos fichas de aplicación.</p>	<p>Aros pelotas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de trabajo <p>Plumón</p>	30 min
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendimos hoy? ¿les gusto los juegos? ¿Qué es lo que más les dificulto?</p>		5 min

Dimensión N°2

Imagen: Niños realizando la Actividad "delante y hacia



Imagen: Ficha de trabajo "delante y hacia atrás"

