

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
SANTA ROSA**

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



**ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA” PARA DESARROLLAR
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 164 SEÑOR DE LOS
MILAGROS CUSCO - 2023.**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Tesis presentada por:

BACH. CLAUDIA ANGÉLICA VEGA HUAMAN

Asesor(a):

Mg. Livia Jenny, PATIÑO CAMA

N° ORCID: N° ORCID: 0009-0007-9897-0281

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL.**

CUSCO – PERÚ

2024



13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencia excluida

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
9 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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



DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD:

Yo, Claudia Angélica Vega Huaman, identificada con Documento Nacional de Identidad No. 74998790, del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

La tesis titulada: “ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA” PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 164 SEÑOR DE LOS MILAGROS”, es de mi autoría, la misma que presenté para optar el Título Profesional de licenciada en educación Inicial.

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.

La tesis es original e inédita, y no ha sido realizada, desarrollada o publicada, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.

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, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.



Martes 05 de noviembre del 2024

Claudia Angélica Vega Huaman
DNI. No. 74998790

DEDICATORIA

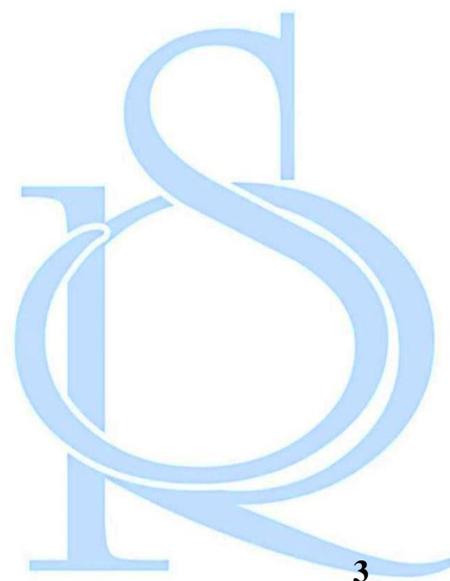
A Dios por siempre estar a mi lado, guiando mis pasos y fortaleciendo mi espíritu en cada momento de dificultad y alegría para llegar a esta meta.

A nuestro Señor Jesús, por ser mi mayor inspiración y un modelo ejemplar de maestro, recordándome el valor de la dedicación, la compasión y la enseñanza con amor.

A mis padres y hermana, por ser mi motivo e inspiración, porque siempre estuvieron unidos conmigo en todo este proceso de formación, por su apoyo inquebrantable, motivación, alegría y fe en mí, la cual me impulsó a superar cada reto con confianza, determinación y esperanza.

Al patrón San Cristóbal, por darme fuerza y a la vez humildad para encaminar mis pasos correctamente y por interceder por mí en todo momento.

A mis estudiantes de 5 años de la institución educativa N°164 Señor de los Milagros 2023, quienes fueron partícipes de esta gran experiencia y me brindaron su apoyo en todo este proceso.

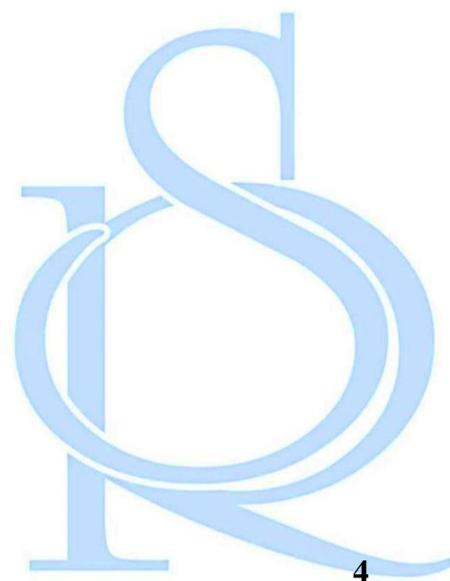


AGRADECIMIENTOS

Eternamente a Dios, por guiar mi camino constantemente, por protegerme y ser la principal fuente de inspiración para alcanzar mis metas, por ayudarme a superar obstáculos y dificultades, por nunca soltar mi mano y, sobre todo, por permitirme llegar a este punto en mi formación profesional.

Con devoción a mis padres, Luis Alberto Vega Chaparro y Carmen Huamán Quispe, por su apoyo incondicional y por brindarme una educación sólida basada en valores. A mi hermana por su compañía y apoyo constante.

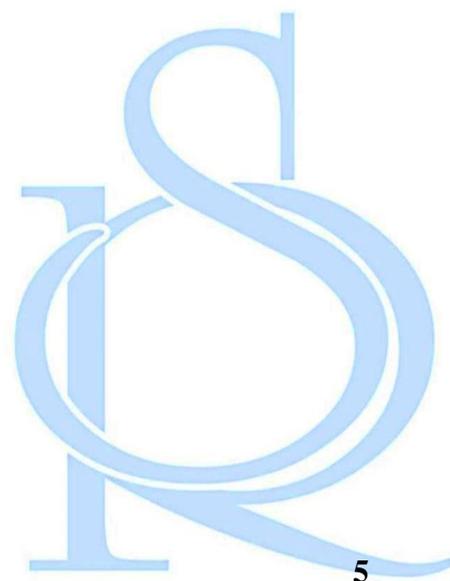
También extendo mi agradecimiento a los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa por ser excelentes maestros y personas, por compartir sus conocimientos y ofrecerme una excelente formación.



RESUMEN

El desarrollo de las competencias matemáticas es un aspecto fundamental dentro del proceso educativo, que debe ser abordado desde los primeros niveles de la formación escolar, como el nivel inicial. En esta investigación se tuvo como objetivo aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita” para determinar de qué manera influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”. La metodología de la presente investigación se enmarcó dentro de un enfoque cuantitativo, además se estableció seguir un tipo de investigación aplicada y el nivel fue explicativo, así mismo se consideró un diseño preexperimental que incluyó la realización de pruebas pre test y post test. En esta investigación se ha tomado como muestra a un grupo de 23 niños a los cuales se les aplicó la técnica de la observación. Los resultados obtenidos del pre test y post test demostraron que, tras la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” la mayoría de los estudiantes evaluados equivalentes al 69,6% han demostrado un desarrollo significativo en sus competencias matemáticas, dado a que esta estrategia desarrolla diversas capacidades matemáticas considerando el juego cognitivo y social.

Palabras Clave: Lúdica, competencia, matemática, juego cognitivo, juego social.



ABSTRACT

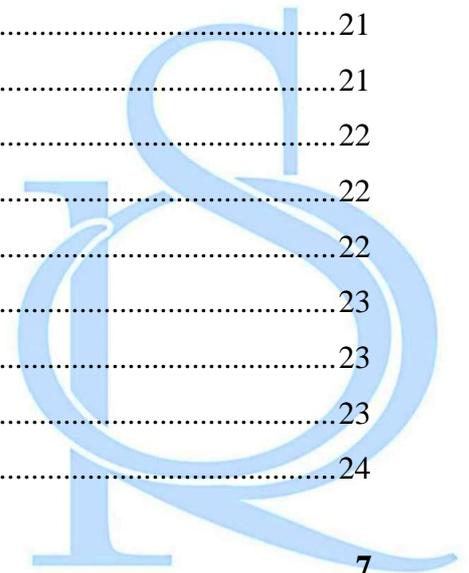
The development of mathematical skills is a fundamental aspect within the educational process, which must be addressed from the first levels of school education, such as the initial level. In this research, the objective was to apply the playful strategy "La Tiendita" to determine how it influences the development of mathematical skills in 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 164 "Señor De Los Milagros". The methodology of this research was framed within a quantitative approach, in addition, it was established to follow a type of applied research and the level was explanatory, likewise a pre-experimental design was considered that included the realization of pre-test and post-test tests. In this research, a group of 23 children was taken as a sample to whom the observation technique was applied. The results obtained from the pre-test and post-test showed that, after applying the playful strategy "the shop", the majority of the students evaluated, equivalent to 69.6%, have shown a significant development in their mathematical skills, given that this strategy develops various mathematical capacities considering the cognitive and social game.

Keywords: Playful, competition, mathematics, cognitive game, social game.

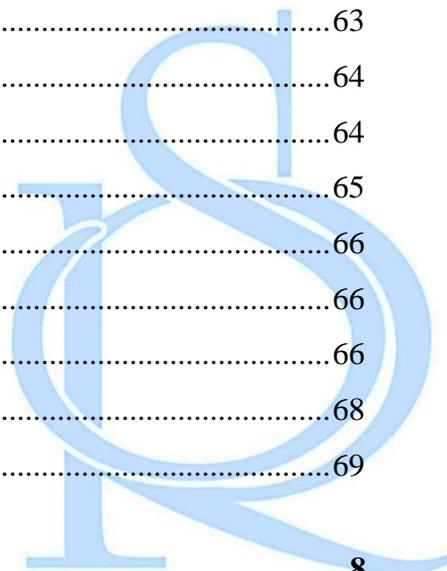


ÍNDICE GENERAL

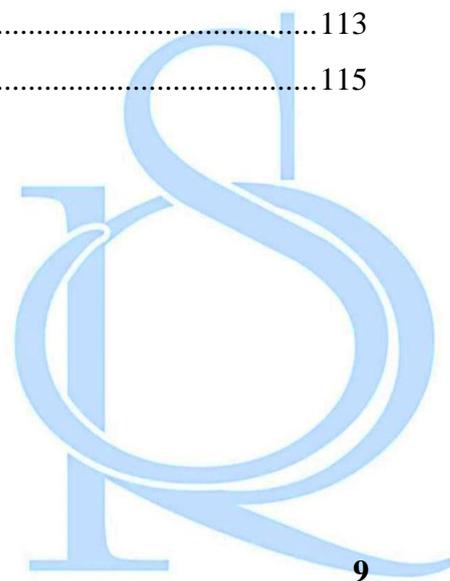
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD:.....	2
DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
ÍNDICE GENERAL.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 Descripción del problema.....	12
1.2 Formulación del problema.....	15
1.2.1 Problema general.....	15
1.2.2 Problemas específicos.....	15
1.3 Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos.....	16
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	17
1.4.1 Conveniencia del estudio.....	18
1.4.2 Relevancia social.....	18
1.4.3 Valor teórico.....	19
1.4.4 Implicaciones prácticas.....	20
1.4.5 Valor metodológico.....	21
1.5 Delimitación de la investigación.....	21
1.5.1 Espacial.....	21
1.5.2 Temporal.....	22
1.5.3 Social.....	22
1.5.4 Bibliográfica.....	22
1.5.5 Económica.....	23
1.5.6 Técnica.....	23
1.6 Limitaciones de la investigación:.....	23
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	24



2.1.	Antecedentes de la investigación	24
2.1.1.	Antecedentes internacionales	24
2.1.2.	Antecedentes nacionales.....	26
2.1.3.	Antecedentes locales.....	28
2.2.	Bases teórico científicas.....	30
2.2.1.	Estrategia lúdica	30
2.2.2.	Competencias matemáticas.....	48
2.3.	Definición de términos.....	52
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO		54
3.1.	Hipótesis de la investigación	54
3.1.1.	Hipótesis general	54
3.1.2.	Hipótesis específicas.....	54
3.2.	Variables de la investigación	55
3.2.1.	Variable independiente	55
3.2.2.	Variable dependiente	55
3.2.3.	Operacionalización de variables.....	56
3.3.	Método de investigación	60
3.3.1.	Enfoque de la investigación.....	60
3.3.2.	Tipo de investigación	60
3.3.3.	Alcance o nivel de investigación.....	61
3.3.4.	Diseño de la investigación.....	61
3.4.	Población y muestra del estudio	62
3.4.1.	Población	62
3.4.2.	Muestra	63
3.4.3.	Muestreo	63
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
3.5.1.	Técnica de recolección de datos.	64
3.5.2.	Instrumentos de recolección de datos.....	65
3.6.	Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	66
3.6.1	Validez de contenido o juicio de expertos.....	66
3.6.2	Confiabilidad del instrumento	66
3.6.3	Caracterización del instrumento	68
3.7.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	69

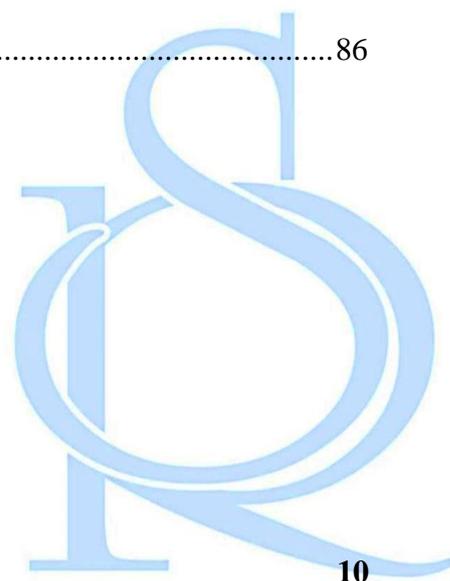


3.8. Aspectos éticos	70
CAPÍTULO IV RESULTADOS	72
4.1. Resultados respecto al objetivo general	72
4.1.1. Resultados de la variable Competencias matemáticas	72
4.2. Resultados de la investigación respecto a los objetivos específicos.....	74
4.2.1. Dimensión 1 Forma	74
4.2.2. Dimensión 2 Movimiento.....	75
4.2.3. Dimensión 3 Localización	77
4.2.4. Dimensión 4 Cantidad	78
4.3. Validación de las hipótesis de estudio	80
4.3.1. Prueba de normalidad.....	80
4.3.2. Prueba de la hipótesis general	81
4.3.3. Prueba de la hipótesis específica 1	82
4.3.4. Prueba de la hipótesis específica 2	83
4.3.5. Prueba de la hipótesis específica 3	84
4.3.6. Prueba de la hipótesis específica 4	85
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	87
CONCLUSIONES.....	92
RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97
Anexo 1: Matriz de consistencia	103
Anexo 2: Matriz de operacionalización del instrumento.....	105
Anexo 3: Instrumento de investigación	108
Anexo 4: Validación de instrumentos aprobados	109
Anexo 5: Data del pre test y post test	113
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje	115



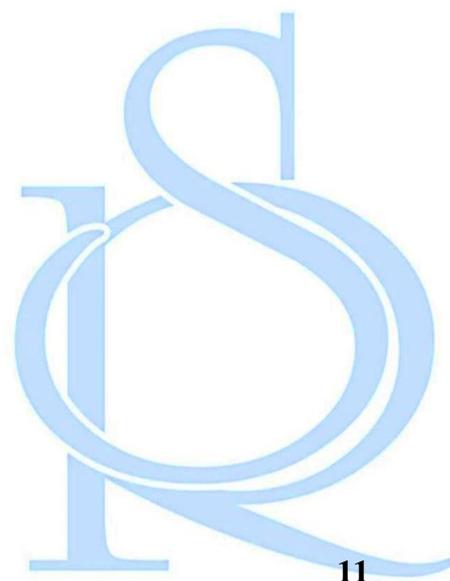
ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población de estudio</i>	63
Tabla 2 <i>Muestra de estudio</i>	63
Tabla 3 <i>Técnica de observación</i>	64
Tabla 4 <i>Validez de contenido del instrumento</i>	66
Tabla 5 <i>Coefficiente Alfa de Cronbach</i>	68
Tabla 6 <i>Resultados de la confiabilidad interna del instrumento</i>	68
Tabla 7 <i>Categorización de la variable: Competencias matemáticas</i>	69
Tabla 8 <i>Resultados de la variable competencia matemática</i>	72
Tabla 9 <i>Resultados de la Dimensión 1 Forma</i>	74
Tabla 10 <i>Resultados de la Dimensión 2 Movimiento</i>	75
Tabla 11 <i>Resultados de la Dimensión 3 Localización</i>	77
Tabla 12 <i>Resultados de la Dimensión 4 Cantidad</i>	78
Tabla 13 <i>Prueba de normalidad</i>	81
Tabla 14 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis General</i>	82
Tabla 15 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 1</i>	83
Tabla 16 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2</i>	84
Tabla 17 <i>Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 3</i>	85
Tabla 18 <i>Prueba rangos de Wilcoxon Hipótesis específica 4</i>	86



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Variable competencia matemática</i>	72
Figura 2 <i>Resultados de la Dimensión 1: Forma</i>	74
Figura 2 <i>Resultados de la Dimensión 2 Movimiento</i>	76
Figura 4 <i>Resultado de la Dimensión 3 Localización</i>	77
Figura 5 <i>Resultados de la Dimensión 4 Cantidad</i>	79



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema.

Es conocido a nivel mundial que la pandemia debido a la covid 19 y el confinamiento de 2 años, trajo diversos problemas psicopedagógicos en los estudiantes y que ahora en la presencialidad se pueden apreciar diversas dificultades en el desarrollo de algunas áreas como en matemática, específicamente en niños del nivel inicial. En la actualidad, se considera que la resolución de problemas debe de ser una competencia desarrollada por el ser humano desde una mirada crítica y reflexiva, la mayoría de personas muestran dificultad para resolver problemas debido a que durante la enseñanza del área de matemática esta solo se consideró como una asignatura más que debe de ser aprobada, olvidando que se trata de aprender para la vida, este problema es frecuente desde hace mucho, tanto en docentes al momento de enseñar como estudiantes al momento de aprender.

En el contexto internacional, la UNESCO (2017), pone en manifiesto que más de 617 millones de niños y adolescentes no llegan a cubrir niveles básicos de conocimientos en el área de matemáticas requeridos; esto a consecuencia de las metodologías de enseñanza en el área que carecen de importancia para los estudiantes.

Por otra parte, según el (MINEDU, 2020) presenta los resultados de las evaluaciones nacionales según los logros de aprendizaje, evaluados en el año 2019 en el área de matemática, donde fueron partícipes más de 800 mil estudiantes de las escuelas públicas y privadas, evidenciándose mejoras mínimas mayores a 3 puntos en dichas evaluaciones. Este contexto cambia radicalmente después de entrar a una educación remota como consecuencia de la pandemia mundial debido a la COVID-19, donde los estudiantes de todos los niveles se enfrentaron a nuevos retos y dificultades en relación al manejo de las TIC, entre otras

limitaciones que impidieron el adecuado desarrollo vivencial de fortalecer su aprendizaje en relación a las competencias matemáticas.

Así mismo según (LA REPÚBLICA, 2022) menciona que a nivel local se realizó una evaluación a los estudiantes, donde más del 85 % presentaron problemas en el área de matemática debido a las diferentes complicaciones que se presentó en la educación remota y las malas estrategias utilizadas por los docentes. Esta situación era predecible, en principio, porque el estado, no tenía implementado logísticamente un sistema alternativo a la educación presencial, por lo que, tanto los estudiantes como docentes del Cusco, en su mayoría no contaban con la logística tecnológica y de servicios básicos necesarios para realizar las clases en la virtualidad. Hoy en día en la presencialidad todavía sigue siendo un reto poder aplicar estrategias que verdaderamente apoyen a los estudiantes a desarrollar estas competencias matemáticas, por lo que muchos docentes no logran concretizar según lo planean y a consecuencia de ello se puede observar bajos resultados académicos en los estudiantes.

La Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros no fue la excepción, ya que sus estudiantes de 3,4 y 5 años evidenciaron tener dificultades en el desarrollo de las competencias matemáticas, específicamente los niños de 5 años quienes no lograban desarrollar plenamente estas competencias.

Los niños enfrentan diferentes dificultades relacionadas con el área de matemática y estas son evidenciadas en el día a día, demuestran dificultades como la discalculia que es un trastorno del aprendizaje que dificulta la comprensión de conceptos numéricos, las operaciones matemáticas y la resolución de problemas. Problemas como estos son debido a que la sociedad está más acelerada a que los niños puedan contar hasta números muy grandes y cuando muestran hacerlo piensan que en realidad lograron un aprendizaje, cuando

solamente estos niños realizan el conteo de manera mecánica. Este problema surge porque no se desarrolló de manera adecuada las competencias matemáticas, en consecuencia, los niños realizan el uso inadecuado de términos o conceptos matemáticos al confundir términos como “grosso - delgado” con “grande - pequeño” entre otros. Dificultan en relacionar la cantidad con el número, ya que muchos niños mencionan que saben contar hasta determinado número, pero cuando se les pide que representen la cantidad de dicho número evidencian la falta de relación para conectar la representación simbólica del número y la cantidad. Así mismo presentan dificultad para desarrollar las capacidades en relación a la noción de objetos, ubicación espacial en relación de posición, distancia y lateralidad. Además de dificultar en relacionar las nociones de longitud tanto en personas como objetos. De la misma manera demuestran dificultad en desarrollar capacidades relacionadas a la competencia de resolución de problemas de cantidad, capacidades que son indispensables para trabajar en los niños antes de llegar al concepto del número.

La consecuencia de ello, es que a futuro, de no darle una solución adecuada a esta problemática, se presentarán dificultades irreversibles que afectarán a lo largo de sus procesos de aprendizaje en cuanto a las competencias matemáticas en inicial, primaria y secundaria, por ende, se seguirá observando bajos resultados de los estudiantes en las diferentes pruebas que se realizan a nivel internacional, nacional y local. Por ello, es fundamental que reconozcamos la relevancia que tiene el enseñar estas competencias a los niños de manera significativa, de lo contrario se les limitará la capacidad de resolución de problemas en contextos reales, la exploración e imaginación. Por lo que, proporcionar una solución a esta problemática conlleva a abordar en este estudio de investigación que propone la implementación y el uso de la estrategia lúdica “La Tiendita”, en que se abarca la experiencia significativa desde el juego cognitivo y social. Todo ello dirigido al desarrollo de la enseñanza de la matemática en base al uso de su cuerpo, materiales concretos, y sobre

todo de una manera divertida y satisfactoria para lograr desarrollar estas competencias en niños de 5 años de la I.E.I N° 164 Señor de Los Milagros.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros, Cusco 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- 1) ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “forma” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros Cusco, 2023?
- 2) ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “movimiento” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros Cusco, 2023?
- 3) ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “localización” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 ¿Señor de los Milagros Cusco, 2023?
- 4) ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “cantidad” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°164 Señor de los Milagros Cusco, 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- 1) Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “forma” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.
- 2) Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “movimiento” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.
- 3) Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “localización” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.
- 4) Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.

1.4 Justificación e importancia del estudio.

Según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) mencionan que la justificación de una investigación responde a la necesidad de explicar las razones por las cuales es relevante llevar a cabo el estudio.

En ese sentido, en la justificación e importancia de este estudio, se considera fundamental analizar el desempeño de las competencias matemáticas, cómo estas se desarrollan debido a la estrategia lúdica “La Tiendita” aplicada mediante sesiones de clases. Como menciona (Niss, 2002), estas competencias son esenciales porque representan la capacidad de aplicar conocimientos matemáticos en contextos reales. Por esta razón, se considera que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” es esencial para el desarrollo de competencias matemáticas en los niños, porque permite un aprendizaje activo y significativo al integrar el juego cognitivo y social promoviendo un ambiente participativo y colaborativo espontáneo.

El aporte innovador de la estrategia lúdica "La Tiendita" para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros, se centra en el protagonismo que tienen los niños al implementar una tiendita con insumos reales y material concreto con los que podrán integrar el juego cognitivo y social en las competencias de: “forma, movimiento, localización y cantidad”. Trabajando cada una de las capacidades correspondientes a estas competencias. Aunque la dinámica de "La Tiendita" es una estrategia conocida, esta estrategia es innovadora al enfocarse de manera estructurada y simultánea en estas competencias al ser más vivencial. Esta propuesta fue más allá de la manipulación de objetos, facilitando que los niños relacionen conceptos matemáticos con acciones corporales y espaciales que potencian su entendimiento de estas habilidades. De igual manera, facilita que los niños experimenten experiencias palpables y auténticas

basándose en un entorno real donde pueden manipular materiales concretos, hacer uso de diversas nociones matemáticas vinculadas con el juego.

Esta investigación por lo tanto busca aportar a la ciencia en relación al ejercicio profesional y sobre todo los beneficios que brinda a los estudiantes en su desempeño de ámbito social. De tal manera que esta investigación se justifica en los siguientes ámbitos:

1.4.1 Conveniencia del estudio

El presente estudio cuenta con conveniencia debido a los diversos desafíos que enfrenta la enseñanza de la matemática, especialmente en la educación infantil; tal como menciona (Perez, 2010), al hacer uso de estrategias lúdicas se puede contribuir en la mejora del aprendizaje de las competencias matemáticas, permitiendo que los niños puedan aprender a través del juego y esto no solo facilita el aprendizaje sino también ayuda a que los niños pierdan el temor infundado hacia las matemáticas; además, la utilidad del estudio se centra en que el estudio busca evaluar el impacto de la estrategia lúdica “La Tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas en los niños, generando así resultados positivos y alta significancia, así mismo los resultados obtenidos, a futuro serán de gran importancia para la mejora del proceso de enseñanza en la matemática, así mismo serán de importancia para la toma de decisiones más eficaces y para mejorar las prácticas actuales, logrando un efecto positivo en la enseñanza de la matemática.

1.4.2 Relevancia social

El presente estudio es relevante para la sociedad porque busca analizar el desarrollo de las competencias matemáticas y la enseñanza de ésta en niños desde el nivel inicial, utilizando para ello la estrategia lúdica “La Tiendita”. Tal como menciona (Puelles, 2019) esta es una estrategia muy atractiva y estimulante para los infantes, puesto que, a esta edad, la vida y actividades comunes de los niños es el juego y la exploración, por ello, un niño

aprende más de manera vivencial, no de la manera monótona o estática; el juego le da esa dinamicidad particular para que el niño o niña desarrolle directamente las competencias y capacidades en el área de matemática. Por ello, el estudio beneficiará a docentes de educación de los diferentes niveles, así como a investigadores, ya que a través de los resultados obtenidos podrán mejorar las condiciones de enseñanza en el área de matemática, y que puedan ponerla en práctica en su vida diaria. A largo plazo se espera que esta investigación genere cambios y mejoras en el sector educativo, así mismo, este estudio podrá servir como base a futuras investigaciones. Con este estudio se proyecta un impacto duradero y de alto potencial para impulsar cambios significativos, sensibilizando y generando conciencia sobre la enseñanza de competencias matemáticas en educación inicial.

1.4.3 Valor teórico

Teóricamente la investigación brindará una nueva perspectiva en cuanto a la formación y enseñanza de la matemática, pues en su desarrollo, profundiza diversos conceptos relacionados con el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de la matemática en niños de 5 años mediante la estrategia lúdica “La tiendita”. Por otro lado, la estrategia implementada, permite que los estudiantes tengan experiencias más significativas y vivenciales en cuanto al desarrollo de las competencias matemáticas, utilizando diversos materiales concretos con los que podrán; observar, manipular, comparar, analizar, organizar hasta implementar y crear sus propios insumos haciendo usos de sus conocimientos básicos y poner en práctica el juego cognitivo y el juego social lo que construye y apoya a teorías del aprendizaje conocidas tal como menciona (Carrizo, 2018) en su libro sobre la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, quien propone diversos estadios que evidencian la evolución del pensamiento del niño. Por otro lado, está la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, quien sostiene que los niños aprenden mediante la interacción social y el entorno. Por lo tanto, el incorporar una estrategia lúdica al desarrollo de las competencias

matemáticas va a ser significativo en la comprensión de conceptos matemáticos los cuales nos permitirán analizar resultados y conclusiones. El aporte teórico no sólo es útil para los niños del grupo de estudio, sino que también es extensible a otras instituciones y a los docentes de la misma, para que, en base a lo encontrado en la investigación, adecuen a sus necesidades y realidades. Los resultados de esta investigación permitirán promover nuevas investigaciones ya que la información sistematizada en este estudio no es solo confiable, sino que también servirá como base sólida a futuros investigadores.

1.4.4 Implicaciones prácticas

Los resultados del estudio no solo aportan al conocimiento teórico sino también ofrecen herramientas prácticas para abordar de manera efectiva estos problemas que involucran la enseñanza de la matemática en niños, contribuyendo al desarrollo mediante soluciones viables, considerando de esta manera poder salir de la enseñanza mecánica y entrar a una enseñanza divertida, tal como menciona (Perez, 2010) la estrategia de “La Tiendita” puede ser mucho más significativa si se trabaja por tiempos considerables. Si bien es cierto que esta estrategia ya existía desde hace mucho tiempo y se utiliza dentro del proceso de enseñanza en muchas instituciones educativas, es importante analizar que esta se realiza durante 1 o 2 semanas y para llevarlo a cabo muchos docentes piden envolturas o sobres vacíos y muchas veces los niños pasan desapercibidos y no son partícipes durante la implementación de “La Tiendita”, y se les entrega una tiendita ya armada para que ellos solamente jueguen a la compra y venta de envolturas, ocasionando que los niños no disfruten del proceso y solo sea una enseñanza mecánica. Es por ello que esta propuesta partió más allá de jugar a la compra y venta de envolturas, sino que hizo partícipes a los niños desde la misma implementación de esta estrategia donde ellos son los protagonistas pasando por diversos procesos que se basan en el desarrollo de las competencias matemáticas en base a sus dimensiones: forma, movimiento, localización y cantidad. De manera práctica, la

estrategia ayuda de manera directa la labor del docente en el proceso de enseñanza de las matemáticas, dado que, al utilizar las estrategias lúdicas, estas logran desarrollar y alcanzar los fines de la enseñanza programada de manera flexible y nada traumante para el niño o niña, pues este niño está aprendiendo como si estuviera jugando, actividad que le será placentera y significativa en su vida.

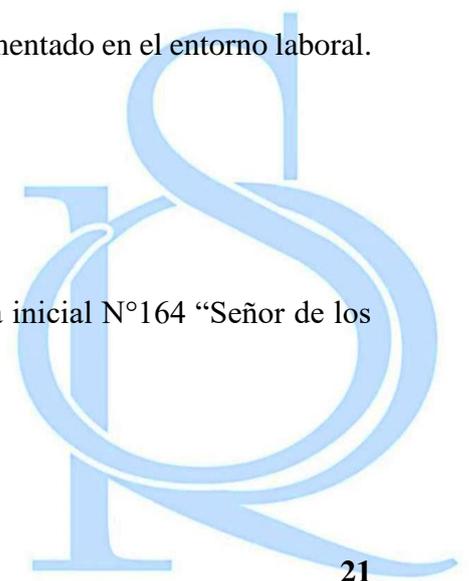
1.4.5 Valor metodológico

El valor metodológico del presente estudio, tal como menciona (Espinoza, 2018) es que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene como propósito y capacidad de integrar el aprendizaje significativo a través de la simulación de situaciones cotidianas partiendo de un proceso. Por lo que, esta investigación permitirá que el aprendizaje principalmente de las competencias matemáticas se fortalezca, asegurando su desarrollo adecuado a través del juego cognitivo y social; en tanto para alcanzar los objetivos que se establecieron en la presente investigación, se empleó un instrumento que fue diseñado con la finalidad de medir el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la intervención (pre y post test); por lo que, todo este proceso enriqueció tanto la técnica e instrumento de recolección de datos brindándoles validez y utilidad, lo que los hace aplicables para estudios a futuro por otros investigadores. Así mismo, esta investigación aportará significativamente al ejercicio profesional del docente, al permitir diseñar experiencias basadas en el método científico aplicado o implementado en el entorno laboral.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Espacial

El presente estudio se realizó en la institución educativa inicial N°164 “Señor de los Milagros” del Cusco, ubicado en el distrito de Wánchaq.



1.5.2 Temporal

Temporalmente, el estudio se realizó en el año académico 2023, entre los meses de septiembre a noviembre.

1.5.3 Social

La presente investigación se realizó considerando un grupo de estudio conformado por 23 niños que tenían 5 años de edad y pertenecían a la institución educativa inicial N°164 “Señor de los Milagros, a quienes se aplicó la estrategia lúdica “La Tiendita”, a través de 25 sesiones de aprendizaje con la finalidad de desarrollar las competencias matemáticas de los niños de la muestra en estudio.

1.5.4 Bibliográfica

Para la presente investigación se realizó una selección cuidadosa de la bibliografía, considerando artículos científicos, libros, tesis, informes y publicaciones relacionadas con la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” en el desarrollo de las competencias matemáticas priorizando teorías constructivistas que abordan el aprendizaje a través del juego, tal como mencionan:

(Pecci, Alejandra, García, Garrid, & Olaizola, 2010) en su publicación “El juego infantil y su metodología” hacen referencia al destacado pedagogo Jean Piaget, quien desarrolló una explicación exhaustiva sobre la evolución del juego y como este se desarrolla de manera cronológica durante la infancia, definiendo una serie de estadios que van evolucionando en diferentes etapas.

(Carrizo, 2018) en su libro “El juego” menciona a Lev Vygotsky, quien afirma respecto al desarrollo y al crecimiento del niño, están relacionados con la interacción del niño con su entorno social; en este sentido, el autor establece una conexión entre la actividad

lúdica y las tres zonas de desarrollo, destacando la importancia del juego como una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje y el progreso de las capacidades del niño.

1.5.5 Económica

Esta investigación sobre la estrategia lúdica “La Tiendita” para desarrollar competencias matemáticas se delimitó económicamente en evaluar los recursos financieros necesarios para llevar a cabo la implementación de “La Tiendita”. Este análisis consideró el costo de los materiales, insumos y recursos complementarios necesarios, los cuales fueron autofinanciados. Además, se consideró la evaluación económica para medir el impacto de la inversión en los resultados educativos y el desarrollo de los estudiantes.

1.5.6 Técnica

Esta investigación se definió de manera técnica a través de la elección de técnicas específicas dentro de su metodología, empleando diferentes métodos y herramientas adecuadas para el desarrollo de sistemas de información; entre ellas, se utilizó la recolección de datos mediante la técnica de observación, utilizando como instrumento una ficha de observación y adicionalmente, se incorporaron materiales manipulativos y se seleccionó el aula como el entorno para llevar a cabo la implementación y el desarrollo de la estrategia.

1.6 Limitaciones de la investigación:

Las limitaciones encontradas en la investigación básicamente fueron el tiempo destinado a la aplicación de la investigación, que, por motivos curriculares de la institución educativa, se iniciaron con un mes de retraso a lo cronogramado.

Así mismo, una limitación continua fue las faltas o ausencias seguidas de los niños y niñas a la institución, debido a diferentes causas, provocando con ello, la necesidad muchas veces de repetir la sesión para nivelarlos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

(Lopez, 2023) realizó su investigación: “La lúdica en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la escuela de educación básica 21 de abril”. Realizada en el año 2023 en la ciudad de Riobamba. Este estudio se basó en un enfoque orientado a la metodología cuantitativa, utilizó un diseño no experimental, en cuanto al nivel de investigación se consideró la investigación descriptiva. Con el objetivo principal de identificar los niveles de competencias de aprendizaje de matemáticas de los estudiantes de quinto y sexto grado; para lograrlo la autora estableció objetivos específicos como, analizar las estrategias lúdicas que fueron empleadas por los docentes del área de matemáticas y proponer nuevas estrategias basadas en la lúdica que favorecieran el aprendizaje en la materia; los resultados revelaron que, antes de la aplicación de estrategias lúdicas, los estudiantes lograron alcanzar un puntaje promedio de 3.32 en las competencias que fueron consideradas en la evaluación, mientras que posterior a la aplicación de las estrategias, los estudiantes lograron alcanzar puntaje promedio de 6.54, por lo que se pudo demostrar la eficacia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas; como conclusiones la autora expuso que la poca frecuencia de uso de estrategias lúdicas puede limitar el progreso de los estudiantes lo que se evidencia en el momento de ser evaluados, pero si estas estrategias lúdicas son empleadas consecutivamente en el aprendizaje de los estudiantes se observarán cambios favorables como se evidenciaron en este estudio.

La investigación consultada demostró que la actividad lúdica tiene gran impacto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático ya que la lúdica por naturaleza es más

vivencial y se basa en la capacidad de resolver problemas. A través de juegos y actividades lúdicas los niños enfrentan diversos desafíos que ayudan a tomar decisiones.

(Piedra, 2023) realizó su investigación: “El uso de material concreto para reforzar las operaciones de suma y resta en los estudiantes de tercero de básica de la unidad educativa particular Pio XII, Año 2022”. Esta investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo no experimental. En su objetivo general la autora buscó fomentar un conducto que promueva el uso de material manipulable y así incrementar la suma y resta en los estudiantes. Como objetivos específicos la autora primero planteó juntar antecedentes sobre las estrategias lúdicas para potenciar estas operaciones matemáticas de adición y sustracción. Así mismo, buscó examinar y ajustar el material manipulable para llevar a cabo actividades que integren la adición y sustracción. El otro objetivo es el de determinar el material concreto pertinente para desarrollar estas actividades. En los resultados de este estudio se evidenció una comparación entre los resultados iniciales y finales en los que se destacó que nueve de cada diez niños alcanzaron los niveles requeridos. En las conclusiones la autora mencionó que las estrategias lúdicas son apropiadas para integrarse como parte de la pedagogía o didáctica, para reforzar operaciones de suma y de resta. Así mismo mencionó que esta información fue avalada por los autores consultados para su investigación y según ello pudo analizar la propuesta del uso de material manipulable para luego ponerlo a la práctica. La autora concluyó señalando que consiguió reforzar los procesos lógico matemáticos en los estudiantes así mismo alcanzó el manejo de la adición y sustracción gracias a la utilidad del material concreto.

En su investigación la autora consultada evidenció que el material concreto es muy funcional al trabajar la matemática en los niños, ya que este en realidad permitió que las actividades sean más vivenciales y significativas, permitiendo que los niños manipulen,

observen, analicen, comparen y utilicen diversas nociones básicas al desarrollo de la matemática.

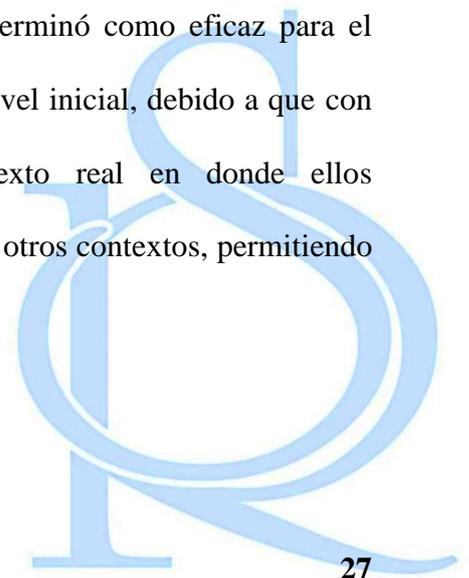
2.1.2. Antecedentes nacionales

(Quispe M. C., 2021) realizó su estudio: “ 'La tiendita' como estrategia didáctica para desarrollo de la competencia matemática 'resuelve problemas de cantidad' en estudiantes de la I.E N° 669 Satipo 2020”. La metodología del estudio fue establecida para que se siguiera un enfoque cuantitativo y que su aplicación se orientó a la solución de un problema específico; además se plantearon objetivos que se centraron en evaluar “la tiendita” como una estrategia lúdica que promueve el desarrollo de la competencia matemática, es decir que se tiene la capacidad de resolver problemas relacionados a cantidades y respecto a las dimensiones, se establece que se tiene la capacidad de traducir cantidades a expresiones de índole numérico, se cuenta con expresiones y se comparte el progreso respecto a las cantidades y operaciones, además hace uso de estrategias y procedimientos que le permiten estimar cálculos; los resultados del estudio, mostraron que, en la prueba pre test, el 16.7% de los estudiantes se ubicaba en un nivel inicial respecto a la competencia “resuelve problemas de cantidad”, pero después de realizar el tratamiento a la variable dependiente con “la tiendita” se evidenció un desarrollo alto equivalente al 55,6% en relación a esta competencia matemática. En base a los buenos resultados obtenidos de este estudio la autora concluyó que “la tiendita” como estrategia didáctica desarrolla en medida significativa las competencias de resolver problemas de cantidad.

En relación a la investigación consultada podemos afirmar que “la tiendita” es una estrategia didáctica que a raíz de diversos criterios logró el desarrollo de la competencia matemática “resuelve problemas de cantidad”, esta estrategia permitió la exploración con material concreto y en situaciones reales o relacionadas a la realidad, el cual ayudó a la resolución de problemas.

(Puelles, 2019) realizó su tesis: “Actividad lúdica 'la tiendita' en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños”. La metodología utilizada en la investigación se basó en el enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental. El objetivo principal fue tener conocimiento del impacto de la estrategia lúdica denominada “la tiendita” en las competencias matemáticas desarrolladas para niños del nivel inicial; como objetivos específicos se establecieron, reconocer que actividades lograron un fortalecimiento durante el desarrollo del juego la tiendita, además determinar qué resultados se obtienen tras la aplicación de esta estrategia principalmente en la adquisición de conocimientos de las competencias matemáticas. Finalmente las conclusiones muestran que la estrategia lúdica usada evidenció predominancia en el progreso de la adquisición de aprendizajes de los estudiantes, así mismo permitió determinar los resultados de la actividad lúdica “la tiendita” en relación con las competencias matemáticas; por lo que, la autora resalta como sugerencia que los docentes puedan considerar optar por diferentes estrategias para evaluar su aplicación y los resultados que se puedan obtener a través de las mismas, además recalca que estas estrategias permitieron que el desarrollo de los conocimientos en matemáticas sea más preciso.

En relación a la autora citada, se entendió que es necesario la implementación de más juegos donde se permita integrar al niño a partir de un contexto real. La aplicación de “la tiendita” como actividad en relación a la enseñanza, se determinó como eficaz para el fortalecimiento de dichas competencias en los alumnos del nivel inicial, debido a que con esta estrategia fueron partícipes considerando un contexto real en donde ellos experimentaron constantemente en la escuela, en su casa y en otros contextos, permitiendo que piensen matemáticamente.



2.1.3. Antecedentes locales

(Puma & Quispe, 2023) realizaron su investigación: “Uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia 'resuelve problemas de cantidad' del área de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E.M de aplicación Fortunato L. Herrera. Cusco - 2023”. La metodología considerada fue el enfoque cuantitativo de diseño pre – experimental. El tipo de investigación fue el tipo aplicado, en razón a la necesidad de incrementar y mejorar los logros en la competencia “resolución de problemas numéricos” utilizando estrategias lúdicas. El nivel de estudio fue explicativo porque mide una o más variables. El objetivo general, fue determinar de qué manera las estrategias lúdicas contribuyen al desarrollo o fortalecimiento de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en los estudiantes de segundo grado de secundaria; los objetivos específicos consistieron en analizar el impacto de las actividades de juego en las diversas capacidades relacionadas con esta área. En las conclusiones, las autoras destacaron que las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo, mejorando la competencia "Resuelve problemas de cantidad" y además, mediante el uso de la estadística inferencial y su respectivo análisis, se comprobó que las actividades lúdicas aumentan significativamente la capacidad de los estudiantes para argumentar sobre temas numéricos en el segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Mixta Fortunato L. Herrera, Cusco. Esto se evidenció en los datos de la tabla número veintidós, que muestran una diferencia de 185 puntos entre el examen de Pre test y el de Post test, con un levantamiento del 61,6% al aplicar este enfoque cognitivo.

La investigación consultada demostró claramente que las actividades de juego en matemáticas facilitan el conocimiento al transformar la materia en algo atractivo y accesible. Fomentan el pensamiento reflexivo y la resolución de problemas, así mismo permiten un aprendizaje personalizado, fortaleciendo tanto competencias matemáticas como habilidades sociales.

(Mamani & Aymachoque, 2023) realizaron su estudio: “Uso de material concreto para desarrollar competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 460 – Cusco en el año 2022”. La metodología utilizada se basó en una investigación de enfoque cuantitativo. Con un diseño de investigación pre experimental. El nivel de investigación fue descriptivo el cual reúne información cuantificable que se puede usar para realizar inferencias estadísticas. El objetivo general planteado se basó en delimitar la relevancia del uso del material manipulable dentro del fortalecimiento de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 460. Así mismo dentro de los objetivos específicos primero buscaron identificar la influencia que tiene el uso de material concreto en el avance de la competencia “resuelve problemas de cantidad”, posterior a ello buscan identificar la influencia del material concreto en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de forma movimiento y localización” en niños de 5 años de la I.E.I 460. En las conclusiones las autoras mencionaron que hubo una gran influencia positiva en cuanto a la aplicación del material concreto en el fortalecimiento de estas competencias matemáticas que se apoyaron a la resolución de problemas de cantidad, forma, movimiento y localización. Adicionalmente en relación a la prueba t, las autoras en su estudio mencionaron que se obtuvo un valor de 15,806, también presentan la media inicial de la competencia matemática que fue de 8,50 lo cual indica que los niños se encontraban en el nivel de inicio al comienzo del estudio. Pese a lo cual después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje la media se elevó a 16,08 lo que revela que los niños alcanzaron el nivel logrado en las competencias matemáticas. Así mismo las autoras mencionaron que los niños han logrado desarrollar sus habilidades en cuanto a estas competencias de manera exitosa gracias al uso del material concreto.

El estudio consultado evidenció y comprobó que el material concreto es indispensable al momento de desarrollar habilidades y competencias matemáticas, aún más si se trata de

niños ya que estos por la etapa en la que se encuentran aprenden de manera más significativa con los materiales concretos porque les permite entender conceptos matemáticos con más facilidad.

2.2. Bases teórico científicas

2.2.1. Estrategia lúdica

(Benites, 2010) sostiene que las estrategias lúdicas son un proceso para la formación y capacitación que favorece un ambiente relajado y más participativo. De acuerdo con la autora, estas estrategias incrementan la confianza de los alumnos y eliminan el temor a cometer errores. Además, son herramientas efectivas para enfocar la atención en los contenidos, ya que elementos como la sorpresa, la alegría y la diversión despiertan la curiosidad de los estudiantes en la actividad que están realizando.

Por otro lado, (Herquinio, 2022) considera que las estrategias lúdicas son actividades que se identifican con el “ludo”, estas producen diversión, placer, energía y toda acción que se identifique con el juego. Así mismo menciona que la actividad lúdica se encuentra en todos los aspectos de la vida de las personas, permitiendo el aprendizaje e interacción con el mundo que los rodea.

2.2.1.1. Definición de la lúdica

(Jiménez, 2015) sostiene que la lúdica es una dimensión transversal que sucede a lo largo de toda la existencia, estas no son prácticas, ni actividades o disciplinas, este es un proceso innato al desarrollo humano en todos los aspectos o dimensiones; psíquicos, sociales, culturales y biológicos. La lúdica está relacionada a la cotidianidad y sobre todo a la exploración del propósito de la vida y creatividad. El autor destaca que son un conjunto de actitudes que fundamentan toda la corporalidad humana. Además, señala que estos procesos generan múltiples cascadas de moléculas emocionales que impregnan todo nuestro

cuerpo, produciendo diversas afectaciones al interactuar con los demás en cualquier actividad cotidiana que incluya aspectos simbólicos e imaginarios, como ocurre en el juego. Asimismo, el autor aclara que generalmente los juegos son lúdicos. También menciona que las experiencias lúdicas biológicamente son las que generan mayor liberación de sustancias endógenas como son la endorfina, la dopamina y serotonina, estas moléculas se están relacionadas con el placer, goce, felicidad, euforia y creatividad, estos son procesos sumamente importantes y claves en la exploración del propósito de la vida del ser humano. El autor menciona que desde esta perspectiva es necesario amplificar los espacios cognitivos para que a través de la lúdica ocurra una transformación natural y placentera en relación al juego.

Según la (RAE , 2023) el término "lúdica" se define como "juego". Tiene su origen etimológico en el latín "ludus", cuyo uso de la antigua Roma incluía varios significados vinculados al juego, el deporte y la educación.

(Barrios & Muñoz, 2017) agregan que las actividades lúdicas responden a una necesidad humana de comunicación, sensación y expresión al experimentar una serie de emociones dirigidas al ocio, la recreación y el esparcimiento. Estas actividades nos permiten disfrutar, reír, gritar e incluso llorar, actuando como una auténtica línea de emociones.

2.2.1.2. Definición del juego.

(Castro, Castillo, & Ramirez, 2020) definen al juego como cualquier conducta, acción o proceso que sea iniciado, dirigido y organizado por los propios individuos este es de tiempo libre y se da cuando el individuo lo requiera de manera voluntaria. Este es un proceso totalmente voluntario, impulsado por una motivación y considerando un fin en sí mismo, más no un medio para alcanzar otro objetivo. El juego implica un ejercicio profundo de autonomía y un proceso que abarca aspectos físicos, mentales y emocionales, tomando

formas tan variadas como la creatividad lo permita. Esta actividad puede llevarse a cabo tanto en solitario, permitiendo el autodescubrimiento y la reflexión, como en grupo, fomentando el trabajo en equipo, la comunicación y el entendimiento mutuo.

Como mencionan los autores citados a través del juego los individuos no sólo ejercitan sus cuerpos y mentes, sino que también exploran sus emociones, desarrollan distintas habilidades.

Por otro lado, (Woodhead & Oates, 2013) mencionan que el juego es una actividad para todos y también un derecho universal que deben de tener todos los niños, pero no siempre es fácil de asegurarlo y salvaguardarlo.

Tal como mencionan los autores citados, el juego es un derecho y actividad presente en todas culturas, así mismo es fundamental en el fortalecimiento de los niños, este promueve destrezas sociales, emocionales y cognitivas. Sin embargo, es necesario mencionar que este derecho enfrenta desafíos ya sea por diferentes factores como espacios seguros, tiempo o condiciones que permitan disfrutar a los niños del juego libremente.

(Camacho, s/f) el juego se entiende como un proceso libre, espontáneo y voluntario. Justamente, al ser elegido por quien lo realiza, permite disfrutar, explorar, descubrir y crear de maneras que no serían posibles si se tratará de una actividad impuesta con carácter obligatorio. El autor citado defiende que el juego se considera una actividad libre que permite a las personas disfrutar, explorar, descubrir y crear. Esta libertad es esencial, ya que el juego no solo fomenta la creatividad y la curiosidad, sino que también ayuda a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un ambiente de disfrute y sin presiones externas.

(Arocho, 1999) en su libro: “El legado de Jean Piaget y Lev Vygotsky” cita a Jean Piaget, quien sostiene que el juego está estrechamente relacionado con el desarrollo mental

de los niños, considerado como herramienta fundamental para el aporte de su inteligencia. A través del juego, los niños fortalecen tanto el pensamiento como el lenguaje, y también fomenta la socialización con sus pares. Para Piaget, el juego genera un ambiente de confianza, libertad y seguridad, y considera que es simbólico y fundamental durante la infancia.

Por otro lado, (Huerta, 2021) en su investigación realizada cita a Lev Vygotsky, quien define el juego como una fuente de desarrollo que establece la zona de desarrollo próximo y representa la actividad principal que impulsa el crecimiento infantil. Vygotsky considera el juego una actividad social que facilita al niño construir aprendizajes mediante la cooperación y la interacción con sus pares.

2.2.1.3. Importancia del juego

Según la (UNICEF, 2018) se sostiene que el juego es una actividad esencial y significativa en el desarrollo humano, mucho más que un simple entretenimiento. Durante la primera infancia, el juego permite la exploración y entendimiento sobre el entorno, entenderse a sí mismos, a los demás y la vida en general. Lejos de ser solo un pasatiempo, es fundamental para el desarrollo humano, favoreciendo el apego, las relaciones sociales y el desarrollo de habilidades. Conforme los niños crecen, la forma en que juegan cambia, pero desde sus primeros días de vida, encuentran en la interacción con otros su primera y más valiosa fuente de entretenimiento y aprendizaje.

Según lo expresado por UNICEF el juego es la clave en el desarrollo humano, ya que este no solamente tiene la función de entretener, sino que impulsa el desarrollo óptimo y seguro de los niños y niñas, así mismo facilita el aprendizaje, las relaciones afectivas etc.

(Huizinga, 1938), que fue un filósofo y antropólogo de origen holandés, en su obra que se titula “Homo Ludens” (el hombre juega) que fue publicado en 1938, establece la

relación del “Homo faber”, que alude al hombre que fabrica, con el “homo sapiens” u hombre que piensa y su enfoque se centra en realizar estudios sobre el juego, tomando como punto de partida la afirmación que resalta que el juego tiene mayor antigüedad que la cultura; además sostiene que el juego es fundamental y fundamenta uno de los pilares más importantes de la civilización.

2.2.1.4. Fundamentación teórica del juego.

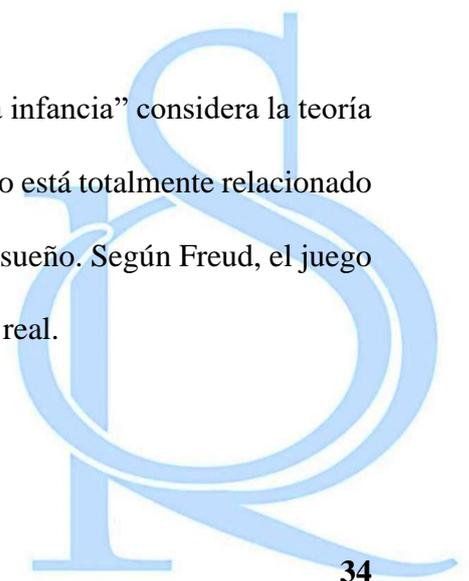
Los juegos son y forman parte de la creatividad, estos surgen mediante el proceso de la observación, de la memoria, pensamiento, así mismo de inculcar sentimientos y emociones en el individuo, además de desarrollar la imaginación y diferentes habilidades, sin embargo, existen múltiples autores que definen y fundamentan el juego, en esta investigación se consideraron a los más relevantes:

a. Teoría de la psicogénesis de Jean Piaget.

Según (Camacho, s/f) en su libro “El juego en la primera infancia” considera la teoría de la psicogénesis de Jean Piaget, el cual menciona que el juego es la expresión evolutiva del avance y desarrollo del niño. Lo cual indica que para cada etapa de juego existe o se vincula un tipo de juego. Dejando claro que el juego fundamenta un potenciador del avance evolutivo del crecimiento mental del niño.

b. Teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud.

Según (Camacho, s/f) en su libro “El juego en la primera infancia” considera la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, el cual sugiere que el juego está totalmente relacionado con otras actividades que realiza el niño, especialmente con el sueño. Según Freud, el juego se fundamenta en una relación constante entre lo imaginario y real.



c. Teoría Sociocultural de Lev S. Vygotsky.

Según (Camacho, s/f) en su libro “El juego en la primera infancia” también considera la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, el cual menciona que el juego es fundamental en el desarrollo infantil porque permite a los niños interactuar y aprender dentro de un contexto de colaboración y apoyo mutuo. Mediante el juego social, los infantes no solo practican habilidades de comunicación y empatía, sino que también interiorizan normas, roles y valores culturales. Vygotsky destaca que en el juego social los niños pueden operar en su "zona de desarrollo próximo", lo que significa que, mediante la ayuda de otros, logran realizar actividades que no podrían llevar a cabo solos, favoreciendo así su aprendizaje y desarrollo.

d. Teoría De Johan Huizinga

(Huizinga, 1938), en su obra “Homo ludens” establece un vínculo entre la acción y el pensamiento. El autor señala que la verdadera esencia del juego no puede ser explicada a través de un análisis biológico, ya que el juego tiene el poder de "hacer perder la cabeza", lo que revela su naturaleza fundamental. Su teoría se fundamenta en una conexión racional, por lo que el juego no puede ser negado. Huizinga argumenta que conceptos abstractos como la belleza, la bondad o la justicia pueden ser cuestionados o negados, pero el juego nunca.

e. Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

(Rodríguez, 2003), da como referencia a “Spencer” el cual sostiene que el juego es un gasto de energía sobrante, así mismo afirma que el niño juega para eliminar la energía sobrante, Spencer afirma que el valor del juego radica en que es un medio de socialización.

Considerando las múltiples teorías propuestas por diversos autores, es crucial mencionar la relevancia de la lúdica en el desarrollo del pensamiento y las aptitudes cognitivas. El juego no solo estimula la creatividad y la resolución de problemas, sino que,

desde los inicios de la evolución humana, el juego ha sido una actividad intrínseca a la naturaleza humana, sirviendo como un medio para la acumulación de energía y la práctica de aptitudes totalmente necesarias para la supervivencia. A través de diferentes formas de juego, los individuos han podido experimentar y aprender sobre su entorno, estableciendo interacciones que fomentan el desarrollo social y emocional.

2.2.1.5. El aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.

(Fernández, 2021) Basándose en las contribuciones de Bruner, argumenta que el aprendizaje por descubrimiento sugerido por Jerome Bruner facilita que los alumnos generen su propio saber al investigar y solucionar problemas, en vez de obtener información de manera pasiva. Esta perspectiva promueve la curiosidad, creatividad y la comprensión profunda orientado al estudiante a descubrir principios y vínculos de manera autónoma, con el acompañamiento del docente.

Es decir que el aprendizaje por descubrimiento se lleva a cabo cuando el profesor proporciona los recursos y herramientas indispensables y requeridos, permitiéndoles interactuar con estos recursos y herramientas. Durante este proceso, los alumnos pueden descubrir y construir sus propios aprendizajes.

En la enseñanza de las matemáticas este enfoque permite que los estudiantes entiendan conceptos matemáticos mediante actividades prácticas, tales como la lúdica o manipulación de objetos. Por ejemplo, al emplear elementos para solucionar problemas, los niños identifican relaciones matemáticas, lo que promueve un entendimiento más detallado y perdurable de los conceptos. Esto se alinea con estrategias lúdicas como “La tiendita”, que fomentan un aprendizaje dinámico y significativo.

2.2.1.6. Clasificación del juego.

Según (Carrizo, 2018) en su publicación titulada “El juego”, se pueden determinar diversas clasificaciones del juego según diferentes criterios. Varios de estos factores

comprenden la habilidad que se va a desarrollar como la participación del adulto, el entorno físico, el aspecto social, la cantidad de participantes y los materiales a utilizar.

A). Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla.

Es fundamental mencionar que cuando hablamos del juego nos referimos a las distintas capacidades que el niño desarrollará al momento de poner en acción este proceso, el cual solo involucra algunos criterios y no todos en su totalidad ya que existen diferentes tipos de juegos.

(Carrizo, 2018), menciona que se puede destacar cuatro tipos de juegos: Juego motor, juego afectivo, juego cognitivo y juego social, los cuales describe cada uno de ellos de la siguiente manera:

a1. Juego cognitivo.- (Carrizo, 2018) afirma que el juego cognitivo es una actividad lúdica diseñada para estimular y desarrollar las habilidades mentales en los niños, tales como la memoria, la atención, la percepción, el pensamiento lógico y la resolución de problemas; a través de este tipo de juego, los niños exploran conceptos, aprenden a procesar información y aumentan su capacidad para comprender y adaptarse al entorno que los rodea. Entre las categorías de juegos cognitivos, se incluyen:

- **Juegos de manipulación y construcción:** Estos juegos potencian la creatividad, la concentración y la atención.
- **Juegos de exploración:** Promueven la habilidad para descubrir e incentivar la manipulación.
- **Juegos de memoria y concentración:** favorecen la observación y la focalización.

- **Juegos de lenguaje:** Potencian las habilidades comunicativas, la expresión oral y amplían el vocabulario.
- **Juegos de imaginación:** Favorecen la capacidad de representar, mejorar la expresión verbal, resolver problemas y fomentar la creatividad.

a2. Juego social.- (Carrizo, 2018) menciona en su libro “El juego” que el juego social es aquel que se realiza de manera grupal, este juego beneficia las relaciones sociales entre pares, así como la comunicación grupal y la socialización. Esta es una forma de actividad lúdica en la que los niños interactúan con otros, lo cual les permite fortalecer aptitudes sociales clave como la cooperación, la empatía, la comunicación y el entendimiento de normas y roles grupales. Mediante el juego social los niños aprenden a compartir, a resolver conflictos y a trabajar en equipo, fortaleciendo su integración y adaptabilidad dentro de un grupo o comunidad. Según la autora los juegos sociales pueden tener la siguiente clasificación:

- **Juegos simbólicos:** Implican recrear diversos casos, personajes y hasta objetos (tanto reales como imaginarios) estos no necesariamente están presentes físicamente.
- **Juegos de reglas:** Son juegos que cuentan con un conjunto de instrucciones o reglas que los participantes deben entender y seguir para alcanzar el objetivo establecido.
- **Juegos cooperativos:** Son juegos que implican trabajar en grupo para alcanzar un objetivo compartido.

a3. Juego psicomotor.- Este tipo de juego expresa la relación que se da entre los procesos psíquico y motor por lo cual destaca los juegos sensoriales y motores donde se desarrolla la expresión corporal.

a4. Juego afectivo.- La autora menciona que para este tipo de juego se requiere de emociones y sentimientos en el desarrollo del autoestima, por lo que destaca los juegos de rol dramático y juegos de autoestima.

Según la autora citada la cual destaca 4 tipos de juego y estos los clasifica según la capacidad que se desarrolla, se puede decir que todos son muy importantes ya que cada tipo de juego que la autora menciona desarrolla capacidades primordiales según la necesidad. En esta investigación se consideran dos de los tipos de juegos como dimensiones de estudio de la variable independiente para esta investigación, estas son; **“el juego cognitivo”** y **“juego social”** ya que ambos se complementan. Desarrollar la estrategia lúdica **“la tiendita”** en el aspecto cognitivo ayuda a desarrollar habilidades del pensamiento, en la resolución de problemas etc. Y en el aspecto social, la estrategia lúdica **“la tiendita”** promueve la comunicación, la cooperación y la negociación así mismo ayuda a comprender y practicar normas sociales. Analizando todo lo anterior esta estrategia fortalece las capacidades sociales y cognitivas que son necesarias para el aprendizaje y la interactividad.

B). El juego cognitivo en relación a Jean Piaget:

Evolución del juego durante el desarrollo infantil:

(Pecci, Alejandra, García, Garrid, & Olaizola, 2010) en su libro **“El juego infantil y su metodología”** citan al gran pedagogo Jean Piaget, el cual ha elaborado una explicación detallada de los principales y esenciales tipos de juegos que surgen de manera cronológica durante la infancia. Para ilustrar esto de manera más clara, ha definido una serie de estadios que van evolucionando a lo largo de diferentes etapas, teniendo en cuenta entre otras características, formas específicas de juego. La secuencia propuesta por Jean Piaget es la siguiente:

- **Estadio sensoriomotor.** – Se da entre 0 años y los 2 años: tiene como eje principal el juego funcional o de ejercicio.
- **Estadio preoperacional.** – Se da entre los 2 y 6 años: predomina el juego simbólico.
- **Estadio de las operaciones concretas.** – Se da entre los 6 y 12 años: predomina el juego con reglas.

Jean Piaget señala que los estadios evolutivos representan el diferente proceso mediante etapas del desarrollo por las que atraviesan todos los seres humanos. En cada una de estas fases, somos capaces de llevar a cabo ciertas acciones específicas.

Por su parte, (Carrizo, 2018) en su obra “El juego” también menciona a Jean Piaget, al señalar que el juego evoluciona a lo largo de la infancia debido al desarrollo evolutivo. Asimismo, establece una conexión entre el juego y el desarrollo cognitivo. Piaget describe el progreso intelectual y su estructura en cuatro etapas de evolución, vinculando cada una de ellas con distintos tipos de juego:

- **Etapasensoriomotora (0 a 2 años):** Se identifica por el juego de acción o juego operativo, el cual está vinculado a las sensaciones y la actividad física.
- **Etapapreoperacional (2 a 6/7 años):** Se identifica por el juego de representación, donde los niños imitan y recrean situaciones, objetos y personajes, tanto reales como imaginarios.
- **Etapadeoperacionesconcretas (7 a 12 años):** Aparece el juego de reglas, donde los niños aprenden y aceptan normas para alcanzar objetivos en el juego.
- **Etapadeoperacionesformales (desde los 12 años):** El juego de reglas continúa, consolidando la capacidad de entender y aplicar normas complejas.

Como hemos observado, los distintos autores mencionados coinciden en vincular el juego cognitivo con la teoría de Jean Piaget, quien plantea que el juego cambia y evoluciona a medida que progresa el desarrollo cognitivo en las personas. Lo cual evidencia que el juego cognitivo es un proceso evolutivo fundamental para el desarrollo de habilidades del niño.

C). El juego social en relación a Lev Vygotsky:

c1. El niño social de Vygotsky y el juego:

(Camacho, s/f), basándose en las contribuciones de Lev Vygotsky, señala que el niño es capaz de alcanzar su potencial cuando realiza actividades guiado por un adulto o un compañero. Vygotsky destaca que el juego nace de la necesidad de interactuar con otros, siendo su origen y fundamento de naturaleza social. Además, menciona que la dimensión social del juego nos lleva a reflexionar sobre la importancia de definir su objetivo en relación con el desarrollo de habilidades cognitivas y otros procesos.

c2. Interacción del niño con el medio social:

(Carrizo, 2018), apoyándose en las ideas de Lev Vygotsky, plantea que el crecimiento y evolución del niño surge de la conexión del niño con su entorno social y cultural. Según esta perspectiva, Vygotsky considera que el juego es crucial en el crecimiento, pues promueve la socialización a través de la socialización entre el niño, los adultos y sus compañeros. Para ilustrar esto, Vygotsky relaciona la actividad lúdica con tres zonas de desarrollo el cual define de la siguiente manera:

- La zona de desarrollo próximo (ZDP): Representa la lejanía entre dos áreas:
- La zona de desarrollo real: Se refiere al grado de resolución de una tarea que el niño puede lograr solo.

- La zona de desarrollo potencial: Incluye lo que el infante puede alcanzar con la ayuda de un adulto o un compañero más competente.

Según Vygotsky, es en la ZDP donde se construye el conocimiento y se impulsa el desarrollo.

Como se ha visto, varios autores destacan la relación entre la actividad lúdica y la teoría sociocultural de Vygotsky, quien afirma que el juego es crucial para el desarrollo infantil, pero se produce mediante de la relación social y cultural del infante con su entorno mediante el marco de las tres zonas de desarrollo que propone.

2.2.1.7. Otros tipos de juego

Según (Cedeño, 2020) en su libro “El juego en la primera infancia de la formación a la transformación” menciona que es imposible imaginar el mundo de la infancia sin el juego, ya que este desarrolla diferentes habilidades tanto cognitivas como sociales, en ese sentido, es crucial mencionar que existen diversos tipos y clasificaciones del juego los que la autora resalta son los siguientes:

- a) Juegos corporales.-** La autora menciona que este tipo de juego se centra en las mismas interacciones que surgen desde un plano del descubrimiento de sus capacidades y habilidades, es decir que, este tipo de juego se vincula al experimento con y desde su propio cuerpo. Así mismo, menciona que es muy importante las etapas del juego como el desarrollo humano ya que ambos son progresivos.
- b) Juegos de imitación.-** Según (Cedeño, 2020) afirma que: “Para comprender la importancia de este tipo de juego, es necesario reconocer que imitar no se limita a una acción automática, sino que construye una actividad según al pensamiento de los infantes, los cuales procesan y comprenden los fenómenos de la vida diaria”. (p.23).

- c) **Juegos de construcción.-** La autora también señala que este tipo de juego se impulsa a través del trabajo en equipo o en equipo, promoviendo la negociación, el intercambio y respeto de ideas, así como el fortalecimiento del valor del respeto. Según la autora, los juegos de construcción pueden desarrollar aprendizajes en diversas áreas. Este tipo de juego estimula la atención y la invención, facilitando la creatividad, la resolución de problemas y el conocimiento de las propiedades físicas de los objetos y espacios.
- d) **Juegos tradicionales.-** Los juegos tradicionales son manifestaciones vivas de una historia, cultura y sociedad, lo que les permite ser definidos según la región donde se desarrollan. Estos juegos fomentan la identidad y facilitan la diferenciación de roles, comportamientos y actitudes.
- e) **Juegos reglados.-** Los juegos reglados son aquellos que se organizan en torno a un conjunto de reglas, y su relevancia social es significativa. Este tipo de juego brinda a los niños oportunidades para interactuar socialmente, expresar sus emociones y desarrollar un comportamiento responsable. Además, facilitan el aprendizaje de la victoria y la derrota, promoviendo el autocontrol de impulsos y deseos, y permiten la cooperación y la comunicación con sus pares.

(Cedeño, 2020), también afirma que existen cinco tipos de juegos: juegos corporales, de imitación, de construcción, tradicionales y reglados. En su libro, señala que estos tipos de juegos son esenciales porque todos tienen como objetivo brindar satisfacción al niño mientras juega; algunos de ellos cuentan con reglas definidas, mientras que otros se desarrollan de manera libre. Estos tipos de juego desarrollan habilidades sociales y culturales.

Por otra parte, (Camacho, s/f) en su libro: “El juego en la primera infancia – jugar para aprender” establece la relación entre el juego, tradición y sociedad, así mismo menciona que los juegos infantiles se pueden agrupar en diferentes tipos:

- a) **Juegos de función.-** Son juegos en los que las funciones sensoriomotoras participan de manera significativa y se desarrollan. Este tipo de juego es el primero que aparece y continúa siendo el único hasta el final del primer año de vida.
- b) **Juegos de ficción.-** Se trata de juegos en los que el niño crea una ficción al situarse en una situación de "como si". En este tipo de actividades, el niño adopta un papel pasivo y receptivo, participando en actividades como mirar láminas o dibujos, escuchar relatos u observar a alguien que dibuja, entre otros.
- c) **Juegos de construcción.-** Son aquellos en los que el niño ejercita y mejora su habilidad para manipular objetos inanimados. El niño se familiariza con objetos de manera adecuada.
- d) **Juegos no reglados.-** Tal como indica su nombre, los juegos no reglados en la primera infancia son aquellos que no tienen reglas establecidas y pueden ser tanto funcionales como de placer.
- e) **Juegos reglados.-** Se clasifican en juegos para construir, para imitar y para establecer reglas arbitrarias. Los juegos de construcción son fundamentales porque crean un vínculo entre el niño y su entorno.

El autor citado también señala cinco tipos de juegos que fomentan diversas habilidades, teniendo en cuenta los distintos entornos donde el niño puede cultivar hábitos, pensamientos, imaginación e identidad. Pueden existir múltiples tipos de juegos, ya sean interrelacionados o distintos, pero todos comparten el objetivo de satisfacer las necesidades del niño y convertir esas experiencias en momentos agradables y satisfactorios.

2.2.1.8. Estrategia lúdica “La Tiendita”

Según (Perez, 2010) afirma que “la tienda” representa la primera actividad socioeconómica en la que el niño participa; nota que los adultos la visitan con frecuencia y comprende que allí se encuentran productos esenciales para satisfacer las necesidades básicas. Así mismo, resalta que el niño se familiariza con la tienda por necesidad, pero es importante que comprenda su utilidad y funcionamiento, ya que, aunque no sea propietario, siempre será un usuario. En el contexto escolar, el niño juega en la tienda, intercambiando productos y gestionando sus pertenencias de manera comercial.

Por otro lado (Puelles, 2019) en su estudio afirma que “la tiendita” se conoce como una estrategia que posee las características de ser muy llamativa y estimulante, lo que la hace ideal para fortalecer las actividades lúdicas de los infantes, ya que durante el desarrollo del juego se realizan actividades que favorecen el progreso respecto al razonamiento lógico y hacen posible que el infante adquiera nociones matemáticas iniciales, como el concepto de número, la clasificación y la seriación.

Además, la autora sugiere que la zona de desarrollo próximo se ajuste de manera adecuada y oportuna, permitiendo que la tienda escolar impulse el desarrollo de sus capacidades y estimule sus procesos cognitivos superiores.

2.2.1.9. Importancia de “La Tiendita” como estrategia lúdica

(Perez, 2010), menciona que "La Tiendita" en el aprendizaje infantil es relevante, porque permite a los niños aprender conceptos básicos de matemáticas, economía y habilidades sociales de forma práctica y entretenida. Mediante este juego, los niños adquieren nociones de número, clasificación y seriación, fortaleciendo así su razonamiento lógico. Al participar en la "tiendita", practican el intercambio, la toma de decisiones y el seguimiento de reglas, lo cual impulsa su autonomía y favorece la interacción social. Esta

estrategia también ayuda a que los niños comprendan el valor de productos y servicios, desarrollando habilidades para resolver problemas cotidianos y promoviendo su sentido de responsabilidad en un ambiente seguro y controlado.

Según lo mencionado por la autora, "La Tienda" como estrategia proporciona un aprendizaje significativo y desarrolla las competencias cognitivas, sociales y emocionales esenciales para el crecimiento integral de los niños.

Por otro lado (Quispe M. C., 2021) sostiene que la aplicación de "La Tiendita" es valiosa porque constituye un espacio guiado por los docentes y creado por los infantes con objetivos pedagógicos. Este espacio busca crear o simular situaciones reales del entorno inmediato de los niños, haciendo que sus conocimientos sean significativos. Como actividad social, ayuda a fortalecer competencias como la resolución de problemas de cantidad y favorece el desarrollo de distintos procesos gracias a esta dinámica.

Según lo mencionado por la autora "La Tiendita" permite que los niños experimenten situaciones de su vida cotidiana, con o sin errores, integrando el juego como un medio para adaptarse al mundo de los números y aprender de manera efectiva.

2.2.1.10. Niveles o etapas de aplicación de "La Tiendita"

(Díaz & Chura, 2017), sostienen que "La Tiendita" tiene diferentes niveles de aplicación en los que se desarrolla, los cuales los describen de la siguiente manera:

- a) **Nivel de Exploración:** Implica adquirir y manejar conocimientos matemáticos, como operaciones y otros conceptos relacionados. El profesor debe guiar la actividad, resolver dudas y atender cualquier necesidad que surja.
- b) **Nivel de profundidad:** Consta en ejecutar lo planificado respecto a la estrategia "la tiendita" donde los alumnos realizan actividades prácticas que incluyen

intercambios de compra y venta de diferentes productos, asignación de costos, manejo de medidas de peso, así como la práctica de la contabilidad y balance.

- c) **Nivel de aplicabilidad:** Consiste en poner en práctica lo planificado con "La Tiendita," donde los estudiantes realizan actividades como la compra y venta de productos, así como la asignación de precios y el manejo de peso y medida.

Por otro lado, (Espinoza, 2018) en su investigación plantea diferentes etapas para el desarrollo o aplicación de "La Tiendita", para lo cual considera:

- a) **La recolección:** Consiste en recolectar envolturas o artículos que sean útiles para la implementación de la tiendita.
- b) **La selección:** Consiste en hacer una selección detallada de los empaques según sus características para que se puedan utilizar en la tienda.
- c) **La organización:** Consiste en la implementación oficial de "La Tienda", realizando la ubicación de productos en el lugar que corresponde para según ello poder hacer el desarrollo de las actividades.

Teniendo en cuenta las contribuciones de las diversas autoras mencionadas sobre las etapas y niveles de implementación de "La Tiendita," es importante señalar que esta investigación integró las ideas de ambas autoras. Esto es crucial para comprender cómo se llevó a cabo la aplicación de esta estrategia, por lo que se propone la siguiente relación de etapas o procesos que incluyen el manejo de diferentes competencias matemáticas para su desarrollo:

- a) **Exploración en contexto real:** Consiste en explorar los objetos que nos rodean, así mismo en la recolección de insumos concretos que se utilizaran la tiendita. Además de incluir el aprendizaje por descubrimiento dentro de un contexto real

partiendo de los conocimientos previos de los niños sobre el conocer una tienda, identificar sus características, uso etc.

- b) Identificación de características en base a la recolección de objetos:** Consiste en hacer una detallada selección de insumos previamente recolectados para poder identificar características según diversos criterios incluyendo diferentes nociones matemáticas.
- c) Organización e implantación:** Este proceso implica adquirir y manejar los conocimientos matemáticos que permitirán a los infantes complementar su aprendizaje de las diferentes nociones matemáticas, en función a la forma, ubicación, tamaño etc.
- d) Representación de cantidad y valor:** Consiste en darle valor a diferentes productos, partiendo de conocimientos matemáticos relacionados a la cantidad. Tiene como eje al juego cognitivo ya que esta estrategia está presente en el desarrollo del pensamiento del niño.
- e) Ejecución mediante juego de roles:** Consiste en el inicio del juego a la compra y venta de productos de la tiendita, en este proceso los niños podrán poner en práctica todo lo aprendido anteriormente en relación a las competencias de forma, movimiento localización y cantidad mediante el juego social, ya que podrán interactuar directamente entre ellos al hacer el juego de roles porque tomarán en consideración el papel del comprador y vendedor.

2.2.2. Competencias matemáticas

De acuerdo a (MINEDU, 2015) las competencias matemáticas se entienden como la habilidad de cada persona para interactuar de forma consciente con su entorno real, ya sea para resolver un problema o alcanzar un objetivo determinado, utilizando de manera

adecuada y creativa los conocimientos, habilidades, capacidades, información o herramientas que estén disponibles y sean pertinentes para una situación o contexto particular.

Por otro lado, (Niss, 2002) ,sostiene que la competencia matemática es la habilidad de entender, evaluar, aplicar y utilizar las matemáticas en diferentes situaciones y contextos, tanto en áreas específicas donde son relevantes como fuera de ellas.

Por otro lado, el (Gobierno de Vasco, s/f) conceptualiza que la competencia matemática hace referencia a la capacidad que se posee y que permite tener manejo y establecer relaciones con los números, sus operaciones fundamentales, los símbolos y los métodos para expresarlos, además del razonamiento aplicado a la solución de problemas matemáticos. Esta competencia es esencial tanto para generar e interpretar diversos tipos de información, además permite resolver problemas relacionados a la vida diaria.

2.2.2.1. Enfoque de resolución de problemas

(Alfaro, 2006) en su libro menciona y destaca a George Pólya, un reconocido matemático de Budapest, quien sostiene que el enfoque de resolución de problemas debe ser considerado desde una perspectiva global, no limitada a un solo punto de vista matemático. Pólya también enfatiza que este enfoque consiste en una serie de procedimientos que, en realidad, empleamos y aplicamos en diversos aspectos de la vida cotidiana.

Por otra parte, (MINEDU, 2020) sostiene que el enfoque de resolución de problemas es el medio mediante el cual los estudiantes activan sus habilidades para fortalecer el pensamiento matemático, formulando problemas en diversos contextos y explorando distintas alternativas de solución según sus capacidades. Así, aprovechan sus conocimientos previos para construir nuevos aprendizajes.

Tanto Pólya cómo el MINEDU (2020) destacan la importancia del enfoque de resolución de problemas como una herramienta integral para el conocimiento. Mientras Pólya resalta que este enfoque trasciende las matemáticas y se aplica en distintos aspectos de la vida diaria, el MINEDU enfatiza su valor educativo al permitir que los estudiantes movilicen sus habilidades y construyan nuevos conocimientos a partir de sus experiencias previas. Ambos coinciden en que la resolución de problemas no solo desarrolla el pensamiento matemático, sino que fomenta la capacidad de adaptación y el razonamiento en situaciones reales y cotidianas.

2.2.2.2. Importancia de desarrollar las competencias matemáticas en niños.

En (MINEDU, 2015) se puntualiza la importancia de que los estudiantes desarrollen estas competencias, ya que son fundamentales en la educación de los niños y niñas. Estas competencias les permiten adquirir habilidades de razonamiento para resolver problemas, argumentar y pensar desde un enfoque crítico y reflexivo. Al enfrentar y abordar problemas los infantes se enfrentan a desafíos para los cuales no tienen estrategias de solución predefinidas. Esto requiere que realicen un proceso de investigación y reflexión, tanto individual y social. A lo largo de este proceso, los estudiantes construyen y deconstruyen conocimientos matemáticos. Estas competencias consideran los siguientes criterios.

- A). Resuelve problemas de forma.** Según (MINEDU, 2020) se afirma que la competencia matemática "resolver problemas de forma" se refiere a la habilidad de identificar, describir, analizar y manipular las formas y estructuras geométricas presentes en el entorno. Esta capacidad ayuda a los estudiantes a entender las propiedades de las figuras y cuerpos, identificar patrones, visualizar transformaciones y resolver problemas vinculados con el espacio y la geometría. Su desarrollo es crucial para fomentar el pensamiento geométrico y aplicarlo en situaciones prácticas y cotidianas.

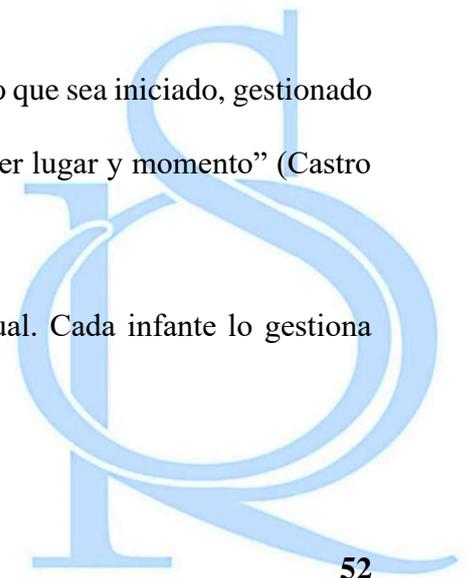
- B). Resuelve problemas de movimiento.** El (MINEDU, 2020) sostiene que la competencia matemática "resolver problemas de movimiento" en niños, implica la capacidad de entender y analizar el desplazamiento de objetos en el espacio. Esto abarca el reconocimiento de la medición de distancias y la comprensión de conceptos como velocidad y dirección. Según el ministerio de educación esta competencia permite fortalecer el pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas en situaciones diarias, como planificar rutas o entender cómo interactúan los objetos al moverse.
- C). Resuelve problemas de localización.** El (MINEDU, 2020) afirma que la competencia matemática "resolver problemas de localización" se refiere a la capacidad de comprender, interpretar y representar la posición y el desplazamiento de objetos en el espacio. Esta habilidad permite a los estudiantes orientarse, describir posiciones relativas, diseñar rutas y solucionar problemas relacionados con direcciones y ubicaciones. Su desarrollo es esencial para entender conceptos espaciales y geométricos, lo que facilita la navegación en el entorno y el análisis de relaciones espaciales en situaciones diarias.
- D). Resuelve problemas de cantidad.** Según el (MINEDU, 2020) la competencia de resolución de problemas de cantidad impulsa el desarrollo de conceptos matemáticos básicos, ayudando a los niños y niñas a entender los conceptos de cantidad y de número; además es importante tomar en cuenta que los niños aprenden inicialmente los nombres de los número, posteriormente su significado real y finalmente comienzan a contar espontáneamente; estos puede llevar a creer de que estos están listos para resolver problemas de mayor complejidad como adiciones y sustracciones, cuando en realidad no lo están. Por eso, esta competencia se fundamenta en la exportación de los objetos que los rodean,

permitiéndoles descubrir características perceptuales, como la forma, el color y el tamaño.

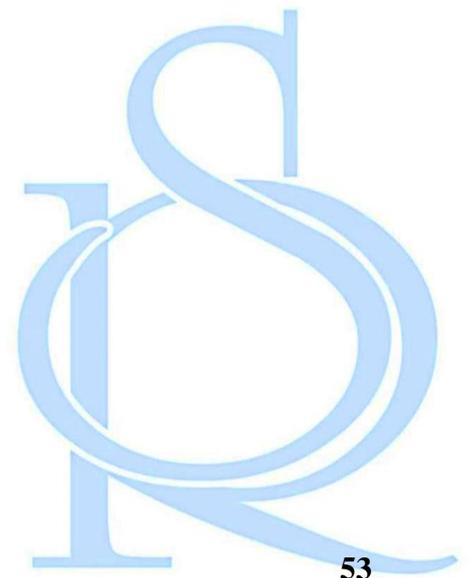
En relación a los aportes del MINEDU (2020) en sus diferentes textos, se puede decir que es fundamental el avance de estas competencias matemáticas en niños, esta es esencial para su educación. Con la ejecución de la estrategia lúdica “La Tiendita” se desarrollaran todas las competencias, ya que esta estrategia permitirá adquirir habilidades de razonamiento, resolver problemas y pensar críticamente en relación a la competencia de "resolver problemas de forma" ayuda a comprender estructuras geométricas; "resolver problemas de movimiento" fomenta el entendimiento del desplazamiento de objetos; "resolver problemas de localización" mejora la interpretación de posiciones en el espacio; y "resolver problemas de cantidad" sienta las bases para la comprensión numérica. Juntas, estas competencias equipan a los niños para enfrentar diversos desafíos en su vida cotidiana.

2.3. Definición de términos

- a) **Competencia.** - “Es la habilidad de una persona para actuar en situaciones complejas, utilizando y combinando de manera reflexiva diversas capacidades con el objetivo de resolver problemas o alcanzar objetivos” (DCBN, 2019, p.20).
- b) **Estrategia.** - “En un proceso controlable, un conjunto de normas que buscan tomar la mejor decisión” (RAE, 2023).
- c) **Juego.** - “Cualquier comportamiento, actividad o proceso que sea iniciado, gestionado y organizado por los propios infantes; ocurre en cualquier lugar y momento” (Castro y otros, 2020, p.12).
- d) **Juego Cognitivo.** - “Es siempre una actividad individual. Cada infante lo gestiona según sus propias posibilidades” (Camacho, S/F., p.27).



- e) **Juego Social.** - “El juego social se lleva a cabo en grupo y promueve las relaciones interpersonales, la integración del grupo” (Carrizo, 2018, p.10).
- f) **Lúdico.** - “Lo lúdico es el juego inherente al ser humano, que le ofrece la oportunidad de desarrollar sus habilidades y de aprender de manera proactiva” (González, 2014, p. 28).
- g) **Matemática.** - “Es una manifestación de la mente humana, que refleja la voluntad activa, la razón reflexiva y el deseo de alcanzar la perfección, y cuyos elementos fundamentales son la lógica, la intuición, análisis y construcción” (Courant & Robbins, 2010, p.4).
- h) **Resolución De Problemas.** - Para George Pólya citado por Alfaro es un “Conjunto de métodos que, en realidad son empleados y aplicados en cualquier campo de vida diaria” (Alfaro, 2006, p.01)



CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis general

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

3.1.2. Hipótesis específicas

Hipótesis Especifica 1

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “forma” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” Cusco, 2023.

Hipótesis Especifica 2

H₁ la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “movimiento” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros

Hipótesis Especifica 3

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “localización” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

Hipótesis Especifica 4

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en

el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

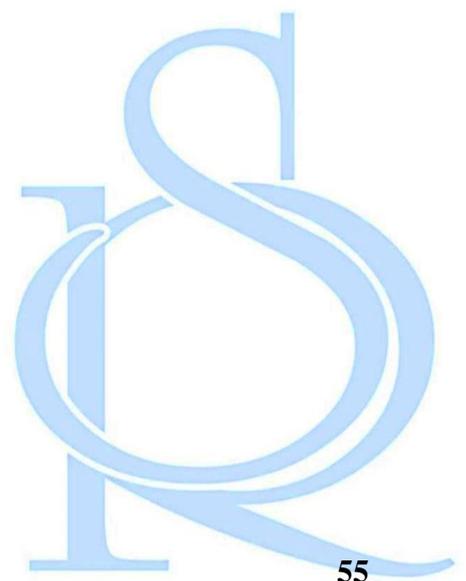
3.2. Variables de la investigación

3.2.1. Variable independiente

Estrategia lúdica “La Tiendita”.

3.2.2. Variable dependiente

Competencias matemáticas.



3.2.3. Operacionalización de variables

Operacionalización de la Variable independiente

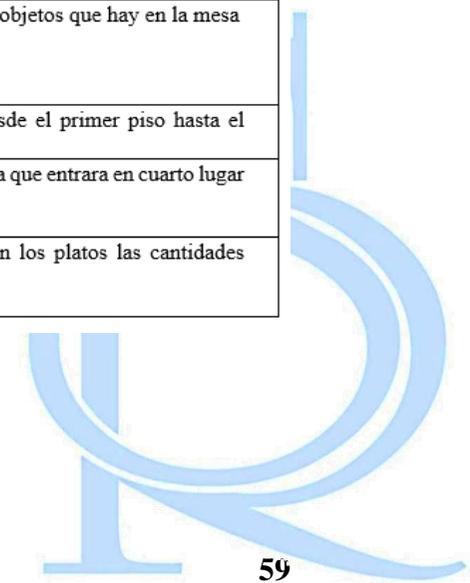
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
V. Independiente Estrategia Lúdica “La Tiendita”	Puelles (2019) Es una estrategia muy atractiva y estimulante para las actividades lúdicas de los estudiantes, ya que durante el juego realizan actividades significativas que favorecen el desarrollo del razonamiento lógico y permiten adquirir nociones matemáticas iniciales, como el concepto de número, la clasificación y la seriación.	“La Tiendita” es una estrategia Lúdica que se utiliza para poder desarrollar el aprendizaje de manera más perceptiva, real, y significativa. Parte desde la necesidad e interés, además que permite el descubrimiento.	Juego Cognitivo Medina (2018) sostiene que el juego cognitivo es una actividad lúdica que tiene como objetivo estimular y desarrollar las habilidades mentales del niño, como son la memoria, la atención, la percepción, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. A través de este tipo de juego, los niños exploran conceptos, aprenden a procesar información y mejoran su capacidad para entender y adaptarse al mundo que los rodea.	Juegos de exploración.	Comparamos e identificamos cuáles de los materiales tienen formas bidimensionales.
					Comparamos e identificamos cuáles de los productos tienen formas tridimensionales.
					Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (largo - corto)
					Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (ancho - angosto)
					Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (grueso y delgado)
					Identificamos las dimensiones de longitud de personas: (gordo y flaco) (alto - bajo)
				Juegos de atención y concentración	Realizamos seriación en base a diversos criterios con los productos.
					Realizamos secuencia en base a diversos criterios con los productos.
					Ubicamos los productos en relación a su posición: (arriba y abajo) (dentro - fuera) (encima -debajo)
					Ubicamos los productos en relación a la distancia: cerca -lejos.
				Juegos de manipulación y construcción.	Comparamos y agrupamos los productos que nos sirven para la tienda: tubérculos, frutas, granos, y envases etc.
					Comparamos y clasificamos los productos según sus características comunes.

			<p>Juego social Medina (2018) menciona que el juego social es aquel que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales entre pares, así como la integración grupal y el proceso de socialización. Esta es una forma de actividad lúdica en la que los niños interactúan con otros, lo cual les permite desarrollar habilidades sociales clave como la cooperación, la empatía, la comunicación y el entendimiento de normas y roles grupales</p>	Juego asociativo	Jugando a la tiendita comparamos la cantidad de los productos utilizando cuantificadores (muchos, pocos). Etc.
		Jugando a la tiendita identificamos las expresiones en relación al peso. (pesa más- pesa menos) etc.			
		Jugando a la tiendita identificamos las expresiones lleno y vacío con los productos.			
		Juego cooperativo		Identificamos el orden de los productos en base a la ordinalidad de los casilleros y estantes.	
				Aprendemos la valorización de monedas y billetes.	
				Utilizamos el conteo con las monedas para pagar y cobrar en base a los precios e identificamos el número en la caja registradora.	
		Juego dirigido		Utilizamos los productos para contar al venderlos.	
				Jugamos a la tiendita utilizando las monedas para dar vuelto y los productos para aumentar y quitar	
				Jugamos a la compra y venta en base a productos en base a problemas o situaciones matemáticas. Agregamos y quitamos.	

Operacionalización de la Variable dependiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
V. Dependiente Competencias matemáticas	MINEDU (2019) Las competencias matemáticas son un saber actuar deliberado y reflexivo que selecciona y moviliza una diversidad de habilidades, conocimientos matemáticos, destrezas, actitudes y emociones, en la formulación y resolución de problemas en una variedad de contextos”	Las competencias matemáticas son las capacidades para desarrollar la resolución de problemas en contextos reales. Son la capacidad de comprender, evaluar, aplicar y utilizar las matemáticas en diversas situaciones y contextos.	Forma: MINEDU (2020) afirma que la competencia matemática "resolver problemas de forma" se refiere a la habilidad de identificar, describir, analizar y manipular las formas y estructuras geométricas presentes en el entorno.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Coloca dentro de la caja los objetos que representen al cono, cubo y pirámide.
			Movimiento MINEDU (2020) sostiene que la competencia matemática "resolver problemas de movimiento" en niños implica la capacidad de entender y analizar el desplazamiento de objetos en el espacio.	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	Selecciona los objetos que sean altos y bajos. Coloca los objetos y continúa la secuencia por tamaño.
				Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Selecciona cuál de estos objetos son gruesos y delgados. Analiza, escoge y coloca la imagen que iría arriba de la casa y abajo de la casa. Coloca un objeto encima de la mesa y otro objeto debajo de la mesa.
			Localización: MINEDU (2020) afirma que la competencia matemática "resolver problemas de localización" se refiere a la capacidad de comprender, interpretar y representar la posición y el desplazamiento de objetos en el espacio.	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó.	Compara y elige las figuras para ordenarlos por tamaño del más grande al más pequeño. (Seriación decreciente) Compara y elige los objetos que desees para ordenarlos por grosor, del más grueso al más delgado.
				Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno	Ubícate en medio del ula ula. Señala cuál de las zapatillas te pondrías en el pie derecho e izquierdo. Coloca las frutas a la derecha del niño y los botones a la izquierda del niño.

			<p>Cantidad: MINEDU (2020) sostiene que la competencia de resolver problemas de cantidad fomenta el desarrollo de nociones matemáticas fundamentales, ayudando a que niñas y niños comprendan el concepto de cantidad y, en consecuencia, de número.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.</p>	<p>En un grupo de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) observa y compara, luego procede a seleccionarlas por criterios diversos.</p>
				<p>Coloca dentro de cajas etiquetadas objetos que representen al círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, a partir de un grupo de objetos de su entorno.</p>	
				<p>Clasifica los objetos según el criterio que desees. (Color, tamaño, forma etc.)</p>	
				<p>Relaciona con flechas los objetos que tengan relación con el cono, cubo y pirámide.</p>	
				<p>Observa, analiza y Coloca los zapatos a las muñecas según corresponda</p>	
				<p>Indica en el calendario qué día es hoy, qué día fue ayer, y que día será mañana.</p>	
				<p>Según la línea del tiempo que acciones nos toca hacer antes del recreo y después del recreo</p>	
				<p>Compara el peso entre las canastas y menciona cuál de estas pesa más que otra.</p>	
<p>Compara y menciona en qué color de plato hay muchas, pocas o ninguna semilla</p>	<p>Cuenta la cantidad de objetos que hay en la mesa</p>				
<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Ordena el edificio desde el primer piso hasta el tercer piso.</p>				
<p>Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p>	<p>Selecciona a la persona que entrara en cuarto lugar a la casa.</p>				
<p>Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos</p>	<p>Analiza y completa en los platos las cantidades que continúan.</p>				



3.3. Método de investigación

La metodología bajo la cual se desarrolla la investigación es la hipotética-deductiva, esta entiende como la metodología que parte de una hipótesis que se sustenta en el desarrollo teórico, es un método que afirma que las hipótesis científicas son producto de la creatividad humana, y que mediante la experimentación comprobarlas para obtener conclusiones basadas en una o más premisas, las que se asumen como verdaderas.

(Tamayo & Tamayo, 2008), afirma que el método hipotético deductivo tiene base en un conjunto de reglas y procesos que permiten arribar en conclusiones finales a partir de enunciados que se asumen como premisas; por lo que, si de una hipótesis se desprende una consecuencia y dicha hipótesis se cumple, entonces, de manera necesaria, también se cumple la consecuencia.

3.3.1. Enfoque de la investigación.

El presente estudio se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el que se caracteriza por medir la realidad que se investiga, así mismo, busca la probabilidad de las hipótesis y permite examinar la realidad de manera objetiva, además de hacer uso de técnicas de recolección de datos.

Al respecto (Hernández, Fernádes, & Baptista, 2014) afirman que este enfoque se basa en la recolección de datos que se realiza con la finalidad de dar validez a hipótesis, ello a través de mediciones teóricas y análisis estadísticos, y todo se realiza con la finalidad de determinar patrones de comportamiento y realizar pruebas teóricas. Este enfoque permitió evaluar la realidad de la investigación en el presente estudio.

3.3.2. Tipo de investigación

En el presente estudio se utilizó el tipo de investigación aplicada, que según (Hernández, Fernádes, & Baptista, 2014) se caracteriza porque el investigador pretende

resolver de manera directa un problema de investigación. Así mismo, este tipo de investigación busca mejorar las condiciones en una realidad particular.

En base a lo señalado por los autores citados, se puede afirmar que el propósito de la investigación aplicada es desarrollar competencias matemáticas a través de la estrategia lúdica denominada "La Tiendita", con el objetivo de abordar y resolver problemas de aprendizaje relacionados con dichas competencias matemáticas.

3.3.3. Alcance o nivel de investigación

El alcance de la investigación realizada es de nivel explicativo. Según (Arias F. G., 2012) “la investigación explicativa se centra en entender razones que subyacen a los hechos, estableciendo relaciones de causa y efecto. Así los estudios explicativos pueden enfocarse en identificar las causas de los fenómenos”.

En base a este nivel de investigación explicativo se busca explicar la causa y efecto que hubo entre la estrategia lúdica “La Tiendita” frente a las competencias matemáticas mediante la prueba de hipótesis.

3.3.4. Diseño de la investigación

El estudio expuesto en el presente informe siguió un diseño experimental, del sub tipo pre experimental y longitudinal, es decir con una medición en el pre test y otra en el post test.

Para (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) en este diseño, el control que se aplica sobre las variables es mínimo, ya que se consiste en el aplicar un tratamiento a un grupo y posteriormente se procede a medir una o varias variables con la finalidad de evaluar el nivel logrado por el grupo respecto a dichas variables.

Dentro y en base a este diseño en la presente investigación se aplicó un pre test y un post test al grupo experimental. Consiste en aplicar un tratamiento a un grupo de sujetos

midiendo previamente en el pre test a la variable dependiente (Competencias matemáticas) y luego aplicar las sesiones o tratamiento variable independiente (La Tiendita), para luego medirla mediante la prueba de salida o post test y comparar su influencia.

El diseño que lo caracteriza es el siguiente:

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

Dónde:

GE = Grupo experimental

O₁ = Observación uno (pre test)

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

O₂ = Observación dos (post test)

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

Para (Arias F. G., 2012) la población hace referencia a un conjunto, ya sea de una cantidad limitada o ilimitada de elementos que presentan aspectos en común, a los que se aplican los resultados que se obtienen tras la investigación; esta definición se delimita por el problema de investigación y también por los objetivos que se establecen en el estudio.

En función de lo anterior, la población de estudio en esta investigación estuvo compuesta por todos los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” del distrito de Wánchaq – 2023, abarcando dos aulas de 5 años, como se muestra en la siguiente tabla:

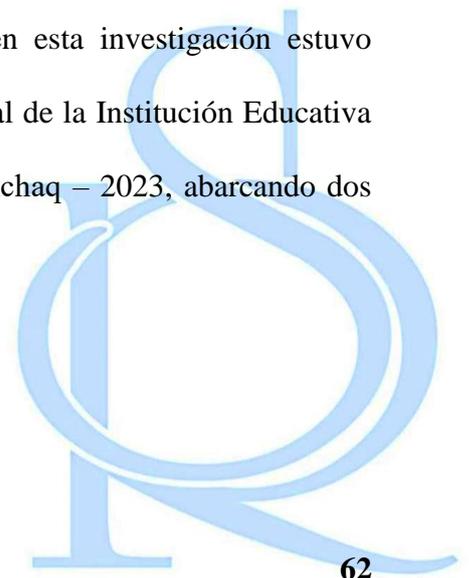


Tabla 1

Población de estudio

Aulas	Edad	Niños	Niñas	Total
Amistosos	5 años	12	11	23
Puntuales	5 años	16	7	23
TOTAL				46

Fuente: Nómina de matrícula de la institución SIAGIE 2022

3.4.2. Muestra

Según (Arias F. G., 2012) señala que, cuando por distintas razones resulta difícil abarcar todos los elementos de una población accesible, se opta por seleccionar una muestra, que usualmente se conoce como una parte específica representativa y finita perteneciente a la población.

Dentro de este estudio la muestra que se tomó estuvo conformada por 23 estudiantes de 5 años de edad, pertenecientes al aula “Puntuales” de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros”.

Tabla 2

Muestra de estudio

Aulas	Edad	Niños	Niñas	Total
Puntuales	5 años	16	7	23
TOTAL				23

3.4.3. Muestreo

El tipo de muestreo que fue seleccionado para la presente investigación fue de tipo no probabilístico, según (Arias F. G., 2012) este método se caracteriza por no tener conocimiento de la probabilidad que tiene cada elemento de la población de ser incluido en

la muestra (p. 85). La elección de este tipo de muestreo se debió a la accesibilidad a los participantes del estudio y al reducido tamaño de la muestra.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

(Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) mencionan que la recolección de datos requiere la elaboración de un plan detallado con procedimientos específicos que permitan obtener la información con un propósito determinado y para ello, es fundamental recurrir a métodos de recolección que sean confiables y válidos; en el caso de esta investigación, se empleó la técnica de observación, utilizando como instrumento una ficha de observación para la recopilación de los datos.

Tabla 3

Técnica de observación

Variable	Técnicas	Instrumentos
V.D Competencias Matemáticas	• Observación	• Ficha de observación

Fuente: Elaboración propia.

3.5.1. Técnica de recolección de datos.

Para (Arias F. G., 2012) la técnica de recolección de datos consiste en un procedimiento o método específico diseñado para obtener información o datos relevantes; estas técnicas son particulares a cada disciplina y actúan como un complemento del método científico, asimismo se destaca que la implementación de una técnica facilita la obtención de información, permitiendo que los datos recopilados sean procesados, analizados e interpretados de manera adecuada.

Para este estudio se usó como técnica de recolección de datos a la observación, que según (Arias F. G., 2012) señala que la observación es una técnica que consiste en captar de

manera sistemática y visual cualquier evento, fenómeno, situación, o circunstancia que ocurra en la sociedad, en relación con uno de los objetos de investigación previamente definidos.

Dentro del presente estudio, se consideró hacer uso como técnica de recolección de datos a la observación, haciendo referencia a la observación directa y estructurada ya que se contó con una guía diseñada previamente donde se especificaron los elementos que debían ser observados previamente validados.

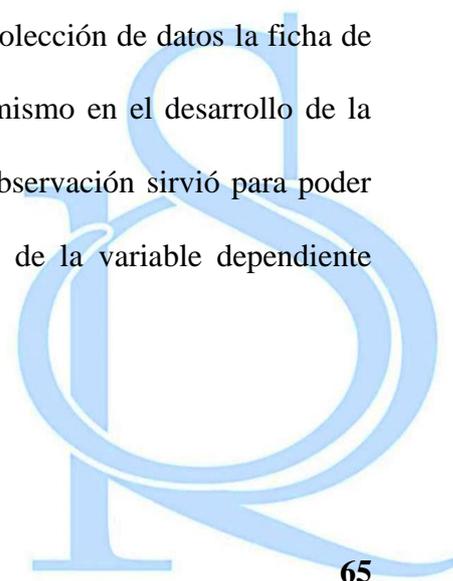
3.5.2. Instrumentos de recolección de datos

Al respecto (Arias F. G., 2012) señala que el instrumento de recolección de datos es una herramienta concreta, ya sea en formato físico o digital, empleada para obtener, registrar o almacenar información.

En esta investigación se utilizó una ficha de observación como instrumento para recopilar datos necesarios.

Para (Arias G. J., 2021) la ficha de observación se utiliza cuando el investigador desea medir, analizar o evaluar un objetivo particular. Además, este instrumento facilita la medición de una población específica, fundamentada en indicadores y criterios previamente establecidos.

Dentro de este estudio se optó como instrumento de recolección de datos la ficha de observación tanto en un pre test como en un post test, así mismo en el desarrollo de la variable independiente, este instrumento que se basa en la observación sirvió para poder registrar los datos en base a diferentes indicadores e ítems de la variable dependiente “Competencias matemáticas”.



3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1 Validez de contenido o juicio de expertos.

Según (Escobar & Cuervo, 2008) la validez de contenido se refiere a la adecuación del muestreo utilizado en una prueba, destacando que los ítems de un instrumento de medición deben ser pertinentes y representativos del objeto de evaluación; este tipo de validez generalmente se evalúa a través del juicio de expertos, este es considerado una de las estrategias más importantes para garantizar la validez de contenido. En el presente estudio se utilizó esta metodología, ya que era necesario estimar la validez del contenido de la prueba, para ello se seleccionó a un experto basado en su formación académica, experiencia y conocimientos relacionados con el tema y se le explicó en detalle el objetivo de la prueba, así como sus dimensiones, indicadores e ítems, lo que permitió al experto evaluar su relevancia, suficiencia y pertinencia.

Tabla 4

Validez de contenido del instrumento

Nombre del Experto	Porcentaje de Aprobación
Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza	77.0%
Mag. Ulices Carranza Pinedo	76.8%
Promedio	76.9

La valoración otorgada por los expertos al instrumento en una escala porcentual, da en promedio una validez del 76.9 %, lo que viabiliza su aplicación en la medición de la variable dependiente al grupo experimental en estudio.

3.6.2 Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de un instrumento según, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) hace referencia al nivel de consistencia y coherencia que un instrumento es capaz de generar

en sus resultados. Además, establece diversas técnicas, como la validez y la objetividad. Además, los autores mencionan que es un requisito fundamental que el instrumento que se utilizará para medir debe de ser tanto confiable como válido, de lo contrario este no podría tomarse en serio.

Teniendo ello en cuenta para la determinación de confiabilidad del instrumento del presente estudio este se realizó mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Según (Rodríguez & Reguan, 2020) es una fórmula utilizada para evaluar la confiabilidad de un instrumento, ya que contribuye a uno de los coeficientes de consistencia interna. Esta fórmula mide la confiabilidad o consistencia interna, y con ella es posible tanto subestimar como sobre estimar la fiabilidad del instrumento.

La ecuación de alfa de Cronbach es la siguiente:

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Dónde:

α = Índice de confiabilidad interna de Cronbach

K = número preguntas o ítems

$\sum S_i^2$ = sumatoria de las varianzas de cada ítem

S_t^2 = varianza total

Para poder interpretar el resultado determinado mediante la ecuación anterior se hace en función a la siguiente tabla.

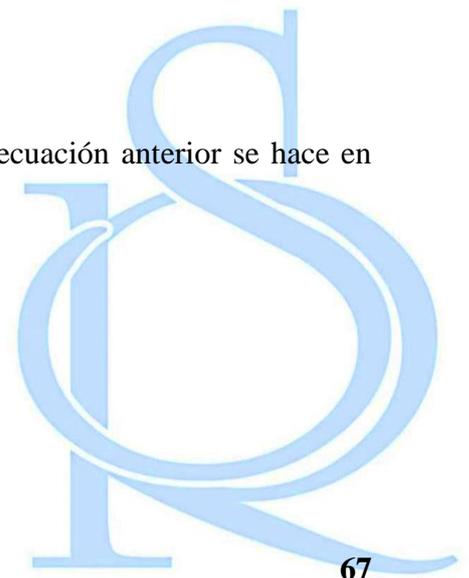


Tabla 5

Coefficiente Alfa de Cronbach

Rango	Magnitud
0.01 a 0.20	Muy baja
0.21 a 0.40	Baja
0.41 a 0.60	Moderada
0.61 a 0.80	Alta
0.81 a 1.00	Muy alta

Fuente: George & Mallery (2003)

Tabla 6

Resultados de la confiabilidad interna del instrumento

Variable / Dimensiones	Alfa de Cronbach	N° de Ítems
Competencias matemáticas	,755	25

Fuente: Elaboración propia con los resultados de la data pre test

La confiabilidad del instrumento es de 0.755, esto significa que el instrumento aplicado tiene una confiabilidad alta para poder medir la variable dependiente estudiada

3.6.3 Caracterización del instrumento

El instrumento utilizado en este estudio para la recolección de datos o información posee las siguientes características.

El instrumento tuvo como objetivo medir el nivel de desarrollo en el que se encuentran los niños y niñas de 5 años en base a las competencias matemáticas.

La variable a medir dentro de este estudio es “competencias matemáticas” así mismo el instrumento estuvo diseñado para medir tanto la variable general como a sus dimensiones que caracterizan a esta variable que son; Forma, movimiento, localización y cantidad. El total de ítems del instrumento fue de 25 ítems considerando como su evaluación a una escala de estimación la cual tiene los siguientes valores: Nunca = 1, A veces = 2, Casi Siempre =

3 y Siempre = 4. A través de estos valores se registró la información en relación al desarrollo de la variable dependiente.

Para la categorización de la variable dependiente en estudio, se recurrió a la tabla de categorización elaborada para tal efecto, tomando en cuenta las puntuaciones máximas y mínimas de la variable y sus correspondientes dimensiones de estudio. La siguiente tabla resume los rangos de categorización de los puntajes obtenidos en las pruebas aplicadas.

Tabla 7

Categorización de la variable: Competencias matemáticas

VARIABLE/DIMENSIÓN	PUNTAJE	CATEGORIZACIÓN
Variable: Competencias matemáticas	82-100	Logro destacado
	63-81	Logro previsto
	44-62	Proceso
	25-43	Inicio
Dimensión 1: Forma	14-16	Logro destacado
	11-13	Logro previsto
	8-10	Proceso
	4-7	Inicio
Dimensión 2: Movimiento	17-20	Logro destacado
	13-16	Logro previsto
	9-12	Proceso
	5-8	Inicio
Dimensión 3: Localización	11-12	Logro destacado
	9-10	Logro previsto
	6-8	Proceso
	3-5	Inicio
Dimensión 4: Cantidad	44-62	Logro destacado
	34-43	Logro previsto
	24-33	Proceso
	13-23	Inicio

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Según, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) el análisis de datos es una actividad sistemática y progresiva la cual explicará cómo se analizaron e interpretaron los datos recopilados de manera numérica así mismo podemos decir que el análisis de datos es la parte propia y natural de esta investigación porque se caracteriza por medir y analizar

estadísticamente los datos. Además, (Hernández, Fernádes, & Baptista, 2014) sostienen que el análisis de datos consiste en una serie de procedimientos que van desde la selección del software estadístico para analizar los datos, ejecutar los datos, explorar los datos, evaluar la confiabilidad y validez de datos. Consiste en analizar estadísticamente mediante la descripción según cada variable, realizar los análisis estadísticos inferenciales respecto a las hipótesis y efectuar los resultados.

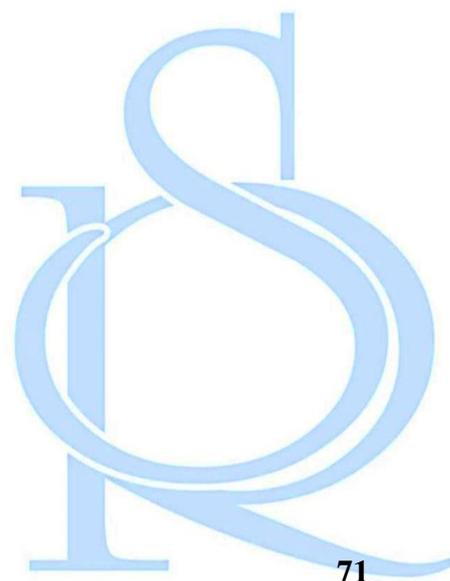
En ese sentido, en la presente investigación las técnicas de procesamiento y análisis de datos se basan en los principios matemáticos de la estadística descriptiva que, como señala (Hernández, Fernádes, & Baptista, 2014) sirve para describir los datos, valores o puntuaciones obtenidas con el objetivo de resumir de forma precisa los datos de una investigación ya sea en tablas, figuras o gráficos. Todo ello en base a la distribución de frecuencias, medidas de tendencia central, variabilidad y gráficas. Y por otro lado, en la parte de la validación de las hipótesis de estudio, se recurre a la estadística inferencial, que como indican (Hernández, Fernádes, & Baptista, 2014) este procedimiento se utiliza para apreciar los parámetros y poder comprobar las hipótesis. Previamente, se determina mediante la prueba de normalidad con que estadígrafo se validarán las hipótesis de estudio, y en base a ello, se continúa con la validación de las hipótesis, utilizando para ello como soporte a la hoja de cálculo Excel y al software estadístico SPSS 26.

3.8. Aspectos éticos

- 1) **Población sujeta a la investigación:** Esta investigación preserva la integridad y el buen nombre de los participantes, asegurando que no se vulneren sus derechos personales.
- 2) **Consentimiento informado:** Del mismo modo, se respeta la voluntad de los encuestados o entrevistados, informándoles previamente sobre los objetivos de la

investigación.

- 3) **Uso de datos personales:** Los datos de los participantes son guardados de manera estricta y confidencial, y la información levantada solo se utilizará con fines de responder los objetivos de la investigación, guardando total reserva de los datos personales de la muestra en estudio.
- 4) **Respeto a la autoría de los textos y artículos consultados:** Siguiendo lo estipulado por los principios éticos y el reglamento de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, las fuentes documentales utilizadas y citadas han sido referenciadas de acuerdo con las normativas establecidas por el sistema APA 7.



CAPÍTULO

IV RESULTADOS

En este capítulo se presenta un resumen de los resultados obtenidos para el grupo experimental, comparando los datos del pretest y el post test; el objetivo es analizar la evolución en el desarrollo de la variable dependiente como consecuencia de la implementación de la variable independiente en la muestra estudiada.

4.1. Resultados respecto al objetivo general

4.1.1. Resultados de la variable Competencias matemáticas

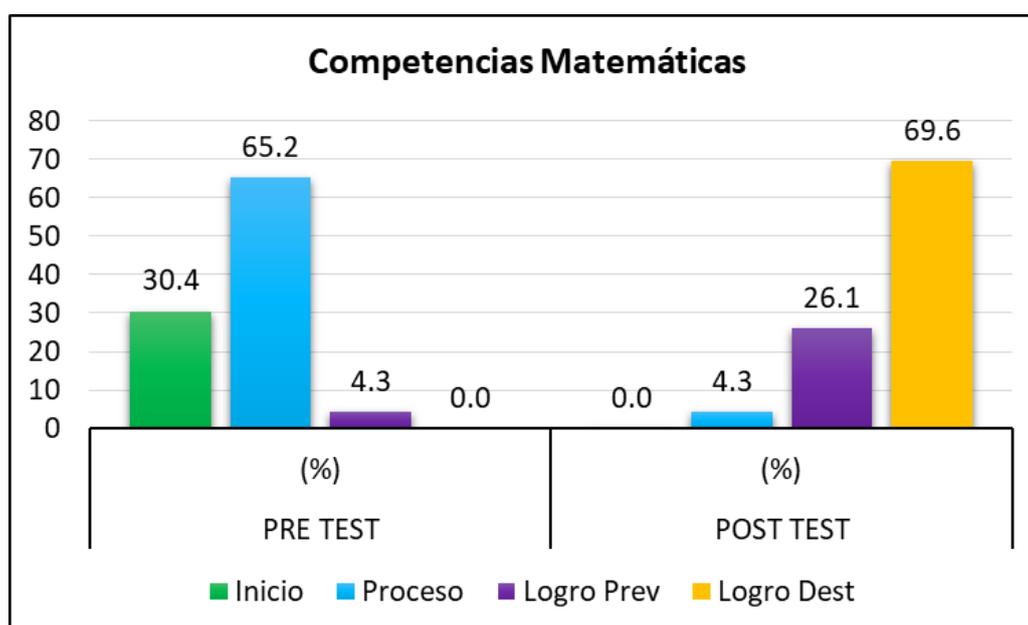
Tabla 8

Resultados de la variable competencia matemática

Categoría	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
En inicio	7	30.4	0	0.0
En proceso	15	65.2	1	4.3
Logro previsto	1	4.3	6	26.1
Logro destacado	0	0.0	16	69.6
Total	23	100.0	23	100.0

Figura 1

Variable competencia matemática



Interpretación:

La tabla y gráfico uno, muestra los resultados obtenidos del pre test y post test en relación a las “competencias matemáticas” de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°164 Señor de los milagros. Los cuales indican que en el pre test siete de los estudiantes evaluados que equivalen al 30.4 % se encuentran en inicio, quince que equivalen al 65,2% se encuentran en proceso y un estudiante equivalente al 4,3% se encuentran en categoría logro previsto de desarrollo de sus competencias matemáticas. Por otro lado, al aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita” en el post test se obtuvo que, uno de los estudiantes evaluados equivalente al 4,3% se encuentran en proceso, seis equivalentes al 26,1% se encuentran en logro previsto y dieciséis equivalentes al 69,6% se encuentran en logro destacado, referente a sus competencias matemáticas.

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes evaluados equivalentes al 69,6% a veces; establecen relación entre las formas bidimensionales y tridimensionales, realizan secuencia y seriación según diversos criterios, identifican y seleccionan objetos según su medida y longitud, Analizan, seleccionan y colocan los objetos según su relación de posición, ubican objetos y así mismos, en relación a la lateralidad y a veces clasifican los objetos según diversos criterios o características específicas, establecen correspondencia en relación a objetos, usan expresiones que demuestran su comprensión sobre el peso, cantidad, espacio y tiempo, utilizan los números ordinales y el conteo según sus necesidades. Por otro lado, el 26,1% de los estudiantes evaluados no realizaron las actividades antes mencionadas. Finalmente, el 4,3% de los estudiantes casi siempre realizó las actividades mencionadas.

Sin embargo al aplicar el post test los resultados obtenidos indican que la mayoría de los estudiantes evaluados equivalentes al 69,6% siempre; establecen relación entre las formas bidimensionales y tridimensionales, realizan secuencia y seriación según diversos criterios, identifican y seleccionan objetos según su medida y longitud, Analizan, seleccionan y

colocan los objetos según su relación de posición, ubican objetos y así mismos, en relación a la lateralidad y a veces clasifican los objetos según diversos criterios o características específicas, establecen correspondencia en relación a objetos, usan expresiones que demuestran su comprensión sobre el peso, cantidad, espacio y tiempo, utilizan los números ordinales y el conteo según sus necesidades. Por otro lado, el 26,1% de los estudiantes evaluados casi siempre realizaron las actividades antes mencionadas. Finalmente, el 4,3% a veces realizó las actividades mencionadas.

4.2. Resultados de la investigación respecto a los objetivos específicos

4.2.1. Dimensión 1 Forma

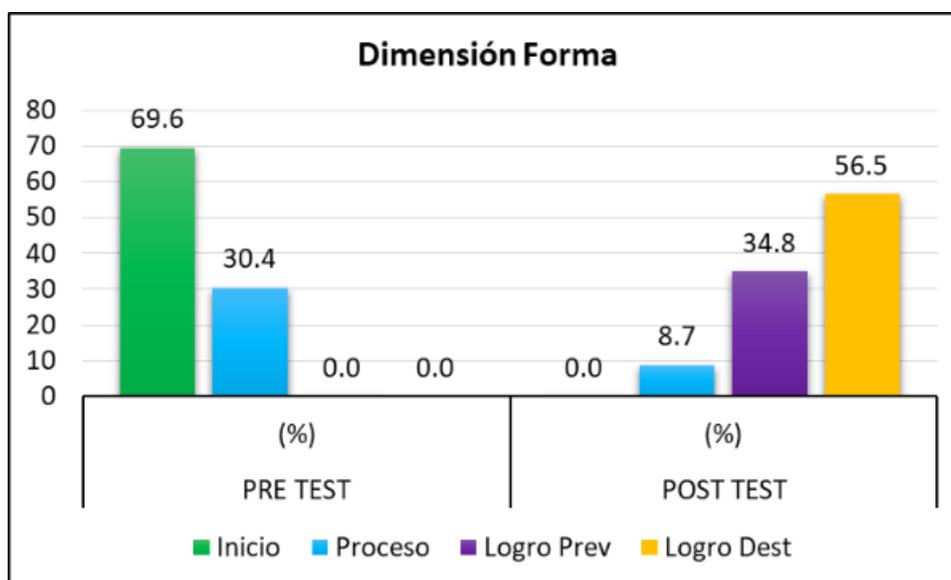
Tabla 9

Resultados de la Dimensión 1 Forma

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	16	69.6	0	0.0
En proceso	7	30.4	2	8.7
Logro previsto	0	0.0	8	34.8
Logro destacado	0	0.0	13	56.5
Total	23	100.0	23	100.0

Figura 2

Resultados de la Dimensión 1: Forma



Interpretación:

La tabla y el gráfico dos presentan los resultados obtenidos del pre test y post test en relación con la dimensión “Forma” de las competencias matemáticas de los niños de 5 años de la I.E.I. N°164 “Señor de los Milagros”, Cusco. Los resultados del pre test indican que dieciséis de los estudiantes evaluados, lo que representa el 69,6%, se encuentran en el nivel de inicio, mientras que siete, es decir, el 30,4%, están en proceso de desarrollo de sus competencias matemáticas; en contraste, después de aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita” en el post test, se observó que dos de los estudiantes evaluados, equivalentes al 8,7%, se encuentran en proceso, ocho, que representan el 34,8%, alcanzan el logro previsto, y trece, el 56,5%, logran un nivel destacado en relación con sus competencias matemáticas.

Esta diferencia significativa entre el pre test y post test indica que la estrategia lúdica “La Tiendita” a través de su dimensión “juego cognitivo” desarrolla significativamente; la capacidad de comparar e identificar cuáles son los materiales y productos que tienen formas bidimensionales y tridimensionales, fortalece la capacidad de identificar las dimensiones de longitud del objeto (largo – corto, ancho - angosto), influye significativamente a establecer la relación de las formas y medidas de los objetos de su entorno y en situaciones cotidianas.

4.2.2. Dimensión 2 Movimiento

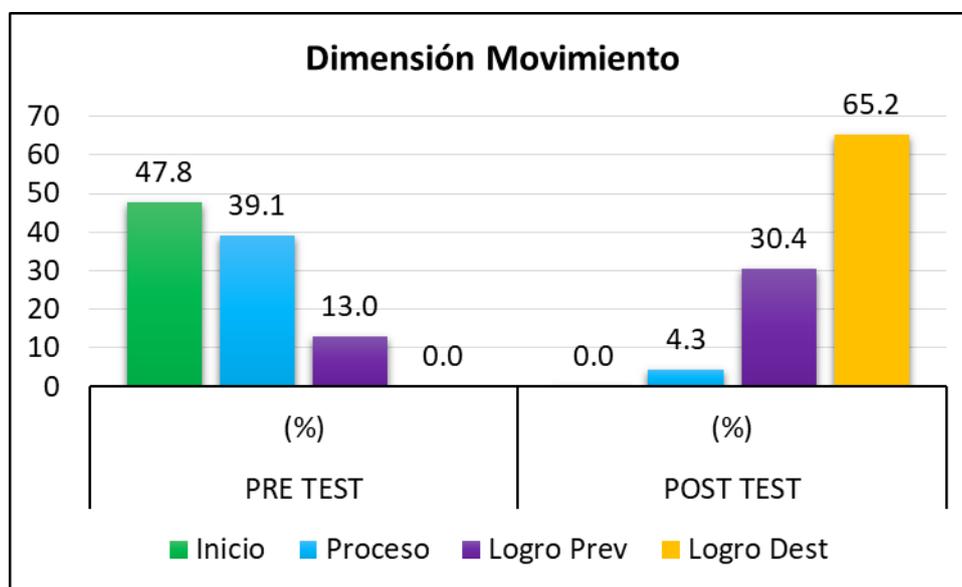
Tabla 10

Resultados de la Dimensión 2 Movimiento

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	11	47.8	0	0.0
En proceso	9	39.1	1	4.3
Logro previsto	3	13.0	7	30.4
Logro destacado	0	0.0	15	65.2
Total	23	100.0	23	100.0

Figura 3

Resultados de la Dimensión 2 Movimiento



Interpretación:

La tabla y gráfico tres, nos muestra los resultados obtenidos del pre test y post test en relación a la dimensión “Movimiento” de las competencias matemáticas de los niños de 5 años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros. Los cuales indican que en el pre test once de los estudiantes evaluados que equivalen al 47,8 % se encuentran en inicio, nueve que equivalen al 39,1% se encuentran en proceso y tres que equivalen al 13% se encuentran en la categoría logro previsto de desarrollo de sus competencias matemáticas. Por otro lado, al aplicar la estrategia lúdica “la tiendita” en el post test se obtuvo que, uno de los estudiantes evaluados que equivale al 4,3% se encuentran en proceso, siete que equivalen al 30,4% se encuentran en logro previsto y quince que equivalen al 65,2% se encuentran en logro destacado, referente a sus competencias matemáticas.

Esta diferencia significativa entre el pre test y posts test indica que la estrategia lúdica “La Tiendita” a través de su dimensión “juego cognitivo” desarrolla significativamente; la capacidad de identificar y diferenciar las dimensiones de longitud de objetos y personas, así

mismo fortalece la capacidad de realizar seriación y secuencia teniendo en cuenta diversos criterios utilizando los productos.

4.2.3. Dimensión 3 Localización

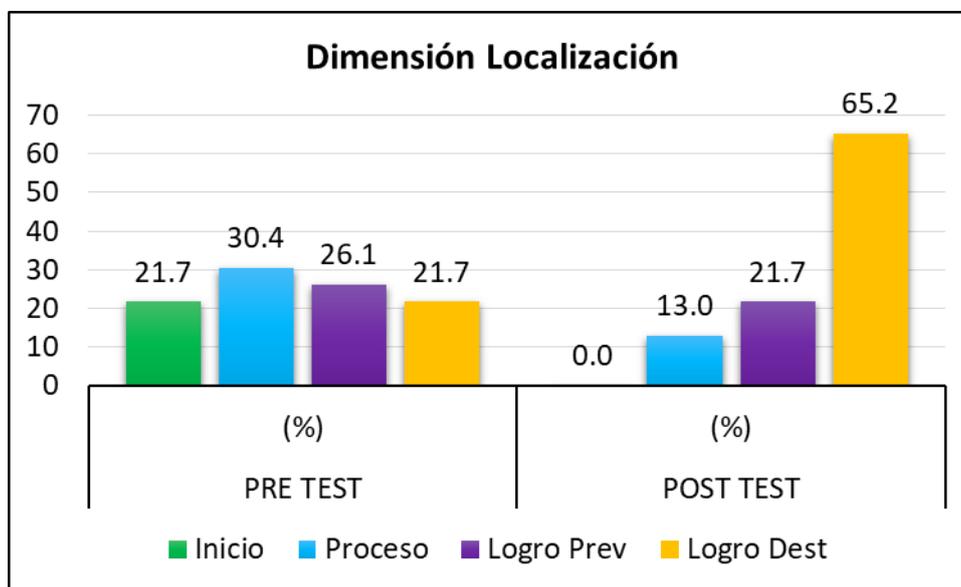
Tabla 11

Resultados de la Dimensión 3 Localización

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	5	21.7	0	0.0
En proceso	7	30.4	3	13.0
Logro previsto	6	26.1	5	21.7
Logro destacado	5	21.7	15	65.2
Total	23	100.0	23	100.0

Figura 4

Resultado de la Dimensión 3 Localización



Interpretación:

La tabla y gráfico cuatro, permite ver los resultados obtenidos del pre test y post test en relación a la dimensión “localización” de las competencias matemáticas de los niños de 5

años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros. Los cuales indican que en el pre test cinco de los estudiantes evaluados que equivalen al 24,7 % se encuentran en inicio, siete que equivalen al 30,4% se encuentran en proceso, seis que equivalen al 26,1% se encuentran en logro previsto y cinco estudiantes evaluados que equivalen al 21,7% se encuentra en logro destacado de desarrollo de sus competencias matemáticas. Por otro lado, al aplicar la estrategia lúdica “la tiendita” en el post test se obtuvo que, tres de los estudiantes evaluados que equivalen al 13% se encuentran en proceso, cinco que equivalen al 21,7% se encuentran en logrado y quince que equivalen al 65,2% se encuentran en logro destacado, referente a sus competencias matemáticas.

Esta diferencia significativa entre el pre test y post test indica que la estrategia lúdica “La Tiendita” a través de su dimensión “juego cognitivo” desarrolla; la capacidad de establecer ubicación de los productos en relación a su posición (arriba – abajo, dentro – fuera, encima –debajo), fortalece la capacidad de ubicar los productos en relación a la distancia y lateralidad, influye a establecer relaciones orientando a los movimientos, acciones de ubicación y desplazamiento en situaciones cotidianas.

4.2.4. Dimensión 4 Cantidad

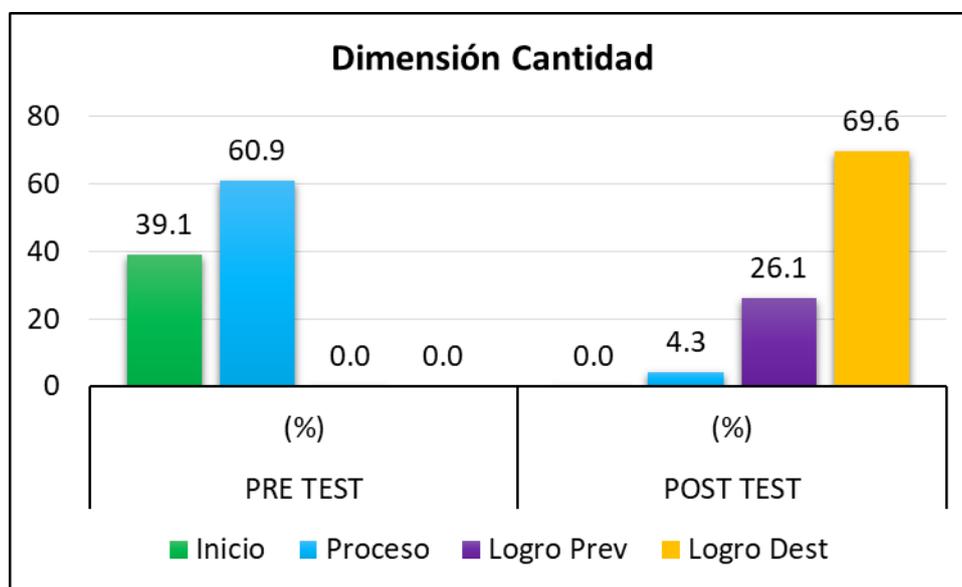
Tabla 12

Resultados de la Dimensión 4 Cantidad

Categoría	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	9	39.1	0	0.0
En proceso	14	60.9	1	4.3
Logro previsto	0	0.0	6	26.1
Logro destacado	0	0.0	16	69.6
Total	23	100.0	23	100.0

Figura 5

Resultados de la Dimensión 4 Cantidad



Interpretación:

La tabla y gráfico cinco muestra los resultados obtenidos del pre test y post test en relación a la dimensión “Cantidad” de las competencias matemáticas de los niños de 5 años de la I.E.I N°164 Señor de los Milagros, Cusco. Los cuales indican que en el pre test nueve de los estudiantes evaluados que equivalen al 39,1 % se encuentran en inicio y catorce que equivalen al 60,9% se encuentran en proceso de desarrollo de sus competencias matemáticas. Por otro lado, al aplicar la estrategia lúdica “la tiendita” en el post test se obtuvo que, uno de los estudiantes evaluados equivalente al 4,3% se encuentra en proceso, seis equivalentes al 26,1% se encuentran en logro previsto y dieciséis equivalentes al 69,6% se encuentran en logro destacado, referente a sus competencias matemáticas.

Esta diferencia significativa entre el pre test y post test indica que la estrategia lúdica “La Tiendita” a través de su dimensión “juego cognitivo” desarrolla significativamente; la capacidad de comparar, agrupar y clasificar diversos productos e insumos que se venden en la tiendita, así mismo fortalece la capacidad de establecer correspondencia (uno a uno) en

relación a los insumos y colocar precio a los productos, por lo que influye al establecer relaciones matemáticas según sus características perceptuales.

Por otro lado esta diferencia significativa entre el pre test y post test indica que también la estrategia lúdica la “tiendita” a través de su dimensión “juego social” desarrolla significativamente; la capacidad de utilizar el juego para establecer relaciones entre cuantificadores para comparar la cantidad (muchos – pocos, uno - ninguno), identificar expresiones en relación al peso (pesa más – pesa menos), identificar y utilizar expresiones (lleno - vacío), fortalecer la relación de ordinalidad, aprender la valorización de las monedas y billetes, utilizar el conteo para poder comprar y pagar al momento de jugar en la tiendita.

4.3. Validación de las hipótesis de estudio

La validación de las hipótesis de estudio, consiste en determinar estadísticamente cuál de las hipótesis (alterna o nula) se ha de aceptar en base al tratamiento estadístico de los datos recogidos de la muestra en estudio. Pero, es necesario antes de ello, determinar con qué estadígrafo se han de validar las hipótesis, si con uno paramétrico que de acuerdo al diseño de la investigación sería la t de Student para una muestra relacionada, o con un estadígrafo no paramétrico, que en este caso sería la prueba de rangos de Wilcoxon.

4.3.1. Prueba de normalidad.

A través de esta prueba y empleando la técnica de Shapiro-Wilk, que se utiliza cuando el tamaño de la muestra es inferior a 50, se evalúa si los datos recopilados en el estudio provienen de una distribución normal. La decisión correspondiente se basa en el valor de significancia obtenido, siguiendo los criterios establecidos que son:

- Para un p-valor (Sig.) mayor que **0.05**, se acepta H_0 , que afirma que los datos provienen de una distribución normal.

- Para un p-valor (Sig.) menor igual **0.05**, se acepta H_1 , que afirma que los datos No provienen de una distribución normal.

Tabla 13

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia post-pre	,236	23	,002	,829	23	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como el valor de la Sig. = 0.001 determinada es menor que 0.05, entonces se concluye confirmando que los datos de la muestra en estudio no siguen la distribución normal, en consecuencia, se validarán las hipótesis de estudio mediante la prueba de rangos de Wilcoxon.

4.3.2. Prueba de la hipótesis general

H_1 La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

H_0 la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” no influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

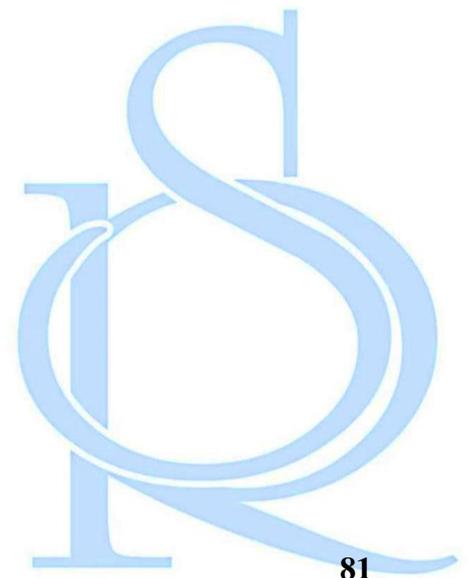


Tabla 14

Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis General

Estadísticos de prueba^a	
	Competencias matemáticas pre test - Competencias matemáticas post test
Z	-4,199 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Toma de decisión

Dado que el valor de significancia asintótica bilateral, o p-valor, obtenido es igual a 0.000, se procede a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, esto confirma que existen diferencias significativas entre los resultados obtenidos en el pretest y el post test en relación con la variable competencias matemáticas. En consecuencia, se demuestra que la implementación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, ubicada en Cusco durante el año 2023.

4.3.3. Prueba de la hipótesis específica 1

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “forma” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” Cusco, 2023.

H₀ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” no influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “forma” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros” Cusco, 2023.

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

Tabla 15

Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 1

Estadísticos de prueba^a	
	Dimensión forma pre test - forma post test
Z	-4,207 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Toma de decisión

En vista de que el valor de significancia (p) asintótica bilateral resulta tener valor de 0.000, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que lleva a afirmar que efectivamente existen diferencias significativas entre los resultados del post test en relación con la variable competencias matemáticas. Por lo tanto, se concluye que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene una influencia significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas en su dimensión "forma" en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

4.3.4. Prueba de la hipótesis específica 2

H₁ la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “movimiento” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros

H₀ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” no influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “movimiento” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

Tabla 16

Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 2

Estadísticos de prueba^a	
	<u>Dimensión movimiento</u> pre test - post test
Z	-4,126 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Toma de decisión

Dado que el valor de significancia (p) resulta ser 0.000, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo que quiere decir que se evidencian diferencias significativas entre los resultados del post test y el pre test en relación con la variable competencias matemáticas. Por lo tanto, los resultados llevan a concluir que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene una influencia significativa en el desarrollo de las competencias matemáticas, específicamente en su dimensión de Movimiento, en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

4.3.5. Prueba de la hipótesis específica 3

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “localización” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

H₀ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” no influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “localización” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

Tabla 17

Prueba de rangos de Wilcoxon Hipótesis Específica 3

Estadísticos de prueba^a	
Dimensión Localización: pre test - post test	
Z	-3,472 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Toma de decisión

Como la Sig. determinado es 0.001, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, que indica existe diferencias significativas entre los resultados del post test y el pre test, en cuanto a la variable competencias matemáticas, por lo tanto, se evidencia que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en su dimensión Localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023

4.3.6. Prueba de la hipótesis específica 4

H₁ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

H₀ La aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” no influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.

Nivel de significancia: 5 % = 0.05

Tabla 18

Prueba rangos de Wilcoxon Hipótesis específica 4

Estadísticos de prueba^a

Dimensión Cantidad: pre test - post
test

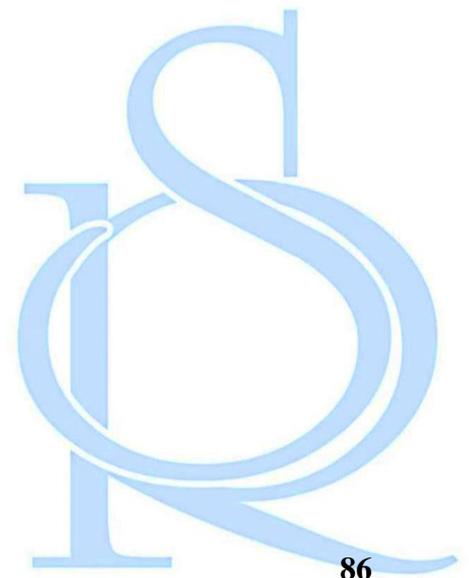
Z	-4,200 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

Toma de decisión

Dado que la significancia es 0.000, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo que indica que hay diferencias significativas entre los resultados del post test y el pre test en cuanto a la variable competencias matemáticas. En consecuencia, se concluye que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de las competencias matemáticas, específicamente en su dimensión de cantidad, en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, Cusco, 2023.



DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los hallazgos obtenidos en esta investigación nos llevan a determinar de manera contundente, que la aplicación de la estrategia lúdica “La tiendita” desarrolla significativamente las competencias matemáticas a través del juego tal como esta investigación se apoya y concuerda con la teoría de Jean Piaget quien desde un inicio sostiene que el juego es la expresión evolutiva del avance y desarrollo del niño, lo que significa que cada etapa de juego se vincula con un tipo de juego. Así mismo esta investigación se respalda por la teoría de Lev Vygotsky que también considera que el juego es fundamental en el desarrollo infantil porque este permite a los niños interactuar y aprender mediante la conexión con la sociedad y su entorno. Dentro de esta investigación y en base a los resultados se confirma que la estrategia lúdica “la tiendita” a través del juego cognitivo y social logran desarrollar las competencias matemáticas.

En función a los resultados obtenidos tras la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N° 164 Señor de los Milagros Cusco-2023 se ha podido comprobar que en el pre test siete de los estudiantes evaluados que equivalen al 30,4 % se encuentran en inicio, quince que equivalen al 65,2% se encuentran en proceso y uno equivalente al 4,3% se encuentran en categoría logro previsto de desarrollo de sus competencias matemáticas. Por otro lado, al aplicar la estrategia lúdica “la tiendita” en el post test se obtuvo que, uno de los estudiantes evaluados equivalente al 4,3% se encuentran en proceso, seis equivalentes al 26,1% se encuentran en logro previsto y dieciséis equivalentes al 69,6% se encuentran en logro destacado, lo cual evidencia la importancia y efectividad de la estrategia lúdica “la tiendita” a través del juego cognitivo y social en el desarrollo de las competencias matemáticas de los niños de 5 años.

Este resultado guarda relación con la investigación realizada por (Lopez, 2023) en la cual utiliza las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática el cual concluye que

efectivamente las estrategias lúdicas pueden llegar a desarrollar las competencias matemáticas si es que estas se utilizan de manera consecutiva en el aprendizaje de los estudiantes ya que al aplicar el juego como estrategia este estimula el pensamiento lógico de los estudiantes obteniendo el pensamiento crítico para poder resolver problemas. Efectivamente existe relación entre esta investigación ya que la estrategia lúdica “La Tiendita” también puede ser utilizada como estrategia a largo plazo o considerado como un sector de juego en el aula.

Similar resultado obtuvimos en nuestra investigación con los resultados sobre el uso del material concreto para las operaciones de suma y resta en la investigación de (Piedra, 2023) quien concluyó que el material concreto es fundamental en el desarrollo de la matemática ya que los estudiantes aprenden mucho mejor cuando manipulan objetos físicos y es necesario que antes de que los niños puedan comprender conceptos abstractos necesitan pasar por una etapa concreta. En relación a lo mencionado con esta investigación se afirma la importancia del material concreto en el aprendizaje, ya que este fue uno de los factores clave para el desarrollo de la estrategia lúdica “La Tiendita” porque se empleó material concreto.

Este resultado guarda relación con la investigación realizada por (Quispe M. C., 2021) quien emplea “La Tiendita” como estrategia didáctica para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad. En su estudio señala que esta estrategia ayuda a los niños a practicar conceptos matemáticos de manera práctica además de poder socializar con sus pares. En sus resultados menciona un alto desarrollo equivalente al 55,6% en relación a las competencias matemáticas.

Se obtuvo un resultado similar con la investigación de (Puelles, 2019) quien utilizó la actividad lúdica la tiendita para el desarrollo de competencias matemáticas en niños. En las conclusiones la autora menciona que esta estrategia predominó en los estudiantes de manera

progresiva por lo que sugiere optar por esta estrategia ya que los estudiantes tienen la oportunidad de poder experimentar en contextos reales, implementar, y ejecutar esta estrategia mediante el juego.

Este resultado guarda relación con la investigación realizada por (Puma & Quispe, 2023) quienes utilizaron estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" en el área de matemática; sus hallazgos muestran una diferencia de 185 puntos entre los resultados del pretest y el post test, lo que equivale a un incremento del 61,6%. Además, concluyen que las estrategias lúdicas son efectivas para desarrollar competencias matemáticas, lo que llevó a la aceptación de la hipótesis alterna. Destacan que estas estrategias son esenciales en el proceso educativo, ya que promueven un aprendizaje divertido y duradero, en concordancia con los resultados de esta investigación, se puede afirmar que las estrategias lúdicas desempeñan un papel crucial en el aprendizaje de los niños de manera productiva y significativa, esto se debe a que incorporan diversos tipos de juegos, como el cognitivo y el social, ambos fundamentales en el proceso de enseñanza.

Similar resultado se obtuvo con la investigación de (Mamani & Aymachoque, 2023) quienes emplearon el uso de material concreto para el desarrollo de competencias matemáticas; según sus resultados, el valor promedio obtenido en la prueba inicial fue de 8,50, el cual aumentó significativamente a 16,08 tras la aplicación de dicho material, evidenciando su efectividad en la mejora de las competencias matemáticas, las autoras concluyeron que el uso de material concreto es fundamental para fomentar el desarrollo de habilidades y competencias matemáticas, especialmente en niños, ya que se encuentran en una etapa de exploración donde el aprendizaje se facilita a través de la manipulación y la experimentación.

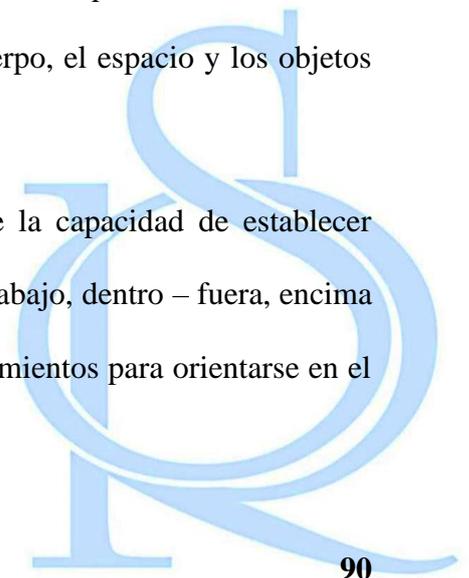
En relación a estas investigaciones se considera que la estrategia lúdica “la tiendita” mejora eficientemente el desarrollo de las competencias matemáticas ya que al utilizar el juego como factor clave a través de sus dimensiones como son el juego cognitivo y social puede lograr pueden desarrollar en los niños habilidades que responden a sus necesidades, así mismo se considera que esta estrategia incluye diversos factores que hacen de la enseñanza de la matemática una experiencia significativa y placentera.

En relación a los aportes, la presente investigación mediante la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” ayudaron al desarrollo de las capacidades en relación a la competencia matemática de:

forma: Porque desarrolló significativamente la capacidad de comparar e identificar cuáles son los materiales y productos que tienen formas bidimensionales y tridimensionales. Fortaleció la capacidad de identificar los tamaños (grande, mediano, pequeño) en los objetos del entorno. Y desarrolló la capacidad de identificar las texturas.

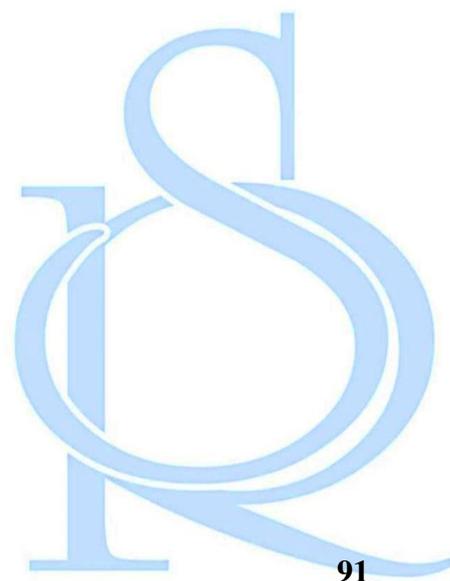
Movimiento: Debido a que, desarrolló significativamente la capacidad de establecer relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Desarrolló la capacidad de ubicación espacial: “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”. Desarrolló la capacidad de identificar la lateralidad: “izquierda – derecha”, en el que demostraron las relaciones que establecen entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

Localización: Dado que, desarrolló significativamente la capacidad de establecer ubicación de los productos en relación a su posición (arriba – abajo, dentro – fuera, encima –debajo), fortaleció la capacidad de usar estrategias y procedimientos para orientarse en el



espacio. La estrategia aplicada influyó a establecer relaciones orientando a los movimientos, acciones de ubicación y desplazamiento en situaciones cotidianas.

Cantidad: Puesto que, desarrolló la capacidad de comparar, agrupar y clasificar diversos productos e insumos que se utilizaron en “La Tiendita”, así mismo fortaleció la capacidad de establecer correspondencia (uno a uno) en relación a los insumos. Desarrolló la capacidad de comparar la cantidad utilizando cuantificadores: (muchos – pocos, uno - ninguno). Desarrolló la capacidad de realizar seriación y secuencia por tamaño, longitud, grosor y otros criterios. Desarrolló la capacidad de analizar el peso utilizando términos: (pesa más – pesa menos). Fortaleció la capacidad de ordinalidad y carnalidad. Así mismo desarrolló la capacidad de utilizar el conteo hasta diez. Determinando que la estrategia lúdica “La tiendita” desarrolló significativamente las capacidades de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, usar estrategias y procedimientos de cálculo en los niños de 5 años de la I.E.I N° 164 Señor de los Milagros del Cusco.



CONCLUSIONES

PRIMERA

En relación con el objetivo general, se concluyó que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene una influencia significativa en el desarrollo de las **competencias matemáticas** de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”; al realizar la prueba pre test, se observó que el 30,4% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 65,2% en proceso, y solo el 4,3% alcanzaron el logro previsto. Sin embargo, tras aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita”, los resultados del post test mostraron que el 4,3% de los estudiantes se encontraban en proceso, el 26,1% alcanzaron el logro previsto y el 69,6% lograron un nivel destacado, lo que evidencia la efectividad de esta estrategia, en consecuencia, y según el valor del estadígrafo de validación de Wilcoxon ($Z = -4.199$), y considerando el valor de la significancia asintótica bilateral de 0.000, que es considerablemente menor al nivel de significancia de 0.05, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se determina que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor De Los Milagros.

SEGUNDA

En relación con el primer objetivo específico, se determinó que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión "**forma**" en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”; en un inicio, con la prueba pre test, el 69,6% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 30,4% en proceso, sin que ningún estudiante alcanzará el logro previsto o destacado, sin embargo, tras

aplicar la estrategia lúdica “la tiendita”, los resultados del post test mostraron que el 8,7% de los estudiantes se encontraba en proceso, el 34,8% alcanzaron el logro previsto y el 56,5% lograron un nivel destacado, lo que demuestra un aumento significativo.

En Consecuencia y de acuerdo al valor del estadígrafo de validación de Wilcoxon $Z = -4.207$, y tomando en cuenta el valor de la Sig. Asintótica (bilateral) = 0.000 que comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05 es muchísimo menor, entonces se acepta la hipótesis alterna de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” logró desarrollar las competencias matemáticas en su dimensión “forma” de manera significativa.

TERCERA

En relación con el segundo objetivo específico, se determinó que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión "**movimiento**" en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”, al inicio con la prueba pre test, el 47,8% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 39.1% en logrado, y el 13% se encontraban logro previsto. Sin embargo, tras aplicar la estrategia lúdica, los resultados del post test mostraron que el 4,3% de los estudiantes se encontraba en proceso, el 30,4% alcanzaron el logro previsto y el 65,2% lograron un nivel destacado, lo que confirma que la diferencia significativa entre el pre test y el post test refleja la efectividad de esta estrategia.

En Consecuencia y de acuerdo al valor del estadígrafo de validación de Wilcoxon $Z = -4.126$, y tomando en cuenta el valor de la Sig. Asintótica (bilateral) = 0.000 que comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05 es muchísimo menor, entonces se acepta la hipótesis alterna de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” logró desarrollar las competencias matemáticas en su dimensión “movimiento” significativamente.

CUARTA

En relación con el tercer objetivo específico, se comprobó que la implementación de la estrategia lúdica “la tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia matemática en la dimensión "**localización**" en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”. Los resultados del pretest mostraron que el 21,7% de los estudiantes estaban en el nivel de inicio, el 30,4% en proceso, el 26,1% en logro previsto y el 21,7% en logro destacado; tras aplicar la estrategia lúdica “L Tiendita”, los resultados del post test reflejaron que el 13% de los estudiantes se encontraban en proceso, el 21,7% en logro previsto y el 65,2% alcanzaron el nivel de logro destacado.

En Consecuencia y de acuerdo al valor del estadígrafo de validación de Wilcoxon $Z = -3.472$, y tomando en cuenta el valor de la Sig. Asintótica (bilateral) = 0.001 que comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05 es muchísimo menor, entonces se acepta la hipótesis alterna de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” logró desarrollar las competencias matemáticas en su dimensión “Localización” significativamente.

QUINTA

En relación con el cuarto objetivo específico, se determinó que la aplicación de la estrategia lúdica “La Tiendita” tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión "**cantidad**" en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor De Los Milagros”; inicialmente, con la prueba

pre test, el 39,1% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio y el 60,9% en proceso, sin embargo tras aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita”, los resultados del post test mostraron que el 4,3% de los estudiantes se encontraba en proceso, el 26,1% alcanzaron el logro previsto y el 69,6% lograron un nivel destacado, lo que demuestra la eficiencia de la estrategia lúdica “La Tiendita”.

En Consecuencia y de acuerdo al valor del estadígrafo de validación de Wilcoxon $Z = -4.200$, y tomando en cuenta el valor de la Sig. Asintótica (bilateral) = 0.000 que comparado con el valor del nivel de significancia = 0.05 es muchísimo menor, entonces se acepta la hipótesis alterna de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Por lo tanto, se demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica logró desarrollar las competencias matemáticas en su dimensión “cantidad” de manera significativa.

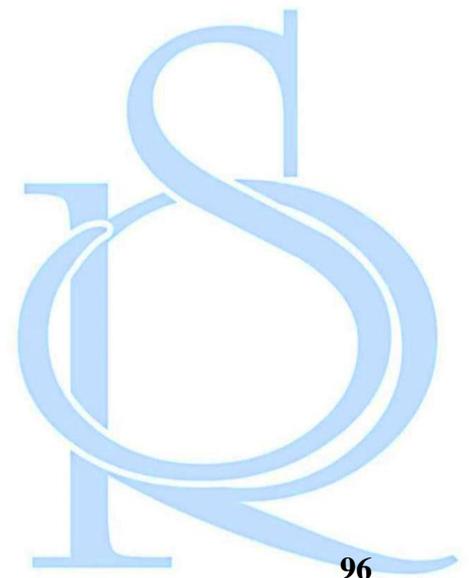


RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda aplicar la estrategia lúdica “La Tiendita” en estudiantes de nivel inicial de 5 años de edad para el desarrollo de sus competencias matemáticas, ya que esta estrategia permite que los niños puedan aprender mediante el juego cognitivo y social, fortaleciendo sus capacidades y desarrollarlas en un contexto real, ya que esta estrategia lúdica parte más allá de jugar con envolturas vacías.

Segunda: De igual forma se recomienda a las maestras de nivel inicial que trabajan o que orientan, o que enseñan a niños de 5 años fortalecer sus sesiones aplicando la estrategia lúdica “La Tiendita” para mejorar las competencias matemáticas de sus estudiantes.

Tercera: Se recomienda a la I.E.I N°164 Señor de los milagros implementar esta estrategia para poder mejorar las competencias matemáticas de sus estudiantes de 5 años. Así mismo esta estrategia también puede ser implementada como sector de juego ya que facilita el aprendizaje mediante la interacción social con los demás.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfaro, C. (2006). *Las ideas de pólya en la resolución de problemas*. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/6967-Texto%20del%20art%C3%ADculo-9551-1-10-20130124.pdf>
- Arias G. , F. (2012). El proyecto de la investigacion. En F. Arias G., *El proyecto de la investigacion sexta edición* (pág. 69). Obtenido de http://www.formaciondocente.com.mx/06_RinconInvestigacion/01_Documentos/E1%20Proyecto%20de%20Investigacion.pdf
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación. En A. G. Fidiás, *El proyecto de investigación sexta edición* (pág. 67). Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, G. J. (2021). Diseño y metodología de la investigación. En J. L. Arias Gonzáles, *Diseño y metodología de la investigación primera edición* (pág. 88). Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Arocho, W. C. (1999). El legado de vygotski y de piaget. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80531304.pdf>
- Barrios, E. P., & Muñoz, F. P. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo de pensamiento lógico - matemático en niños de 5 años en i.e sagrada familia de concepción*. Obtenido de <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/3429/Barrios%20Pantoja-Mi%20b1oz%20Ponce.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Benites, G. S. (2010). *Las estrategias de aprendizaje del componente lúdico*. Obtenido de <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Camacho, O. T. (s.f.). *El juego en la primera infancia - jugar para aprender*. Obtenido de <https://guao.org/sites/default/files/portafolio%20docente/El%20Juego%20en%20la%20primera%20infancia.pdf>
- Carrizo, M. M. (2018). *El Juego Unidad 1*. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf - <https://slideplayer.es/slide/12057393/>

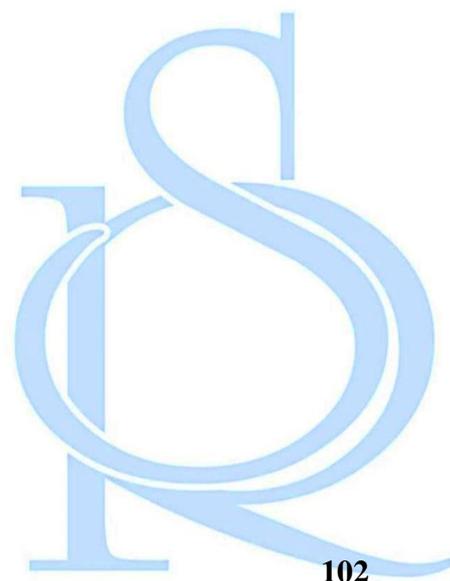
- Castro, M., Castillo, R., & Ramirez, P. (2020). *El juego en la primera infancia*. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/server/api/core/bitstreams/b8583762-5956-4969-b5e1-31047393c3a2/content>
- Cedeño, R. C. (2020). *El juego en la primera infancia "de la formación a la transformación"*. Obtenido de <https://repositorio.una.ac.cr/server/api/core/bitstreams/b8583762-5956-4969-b5e1-31047393c3a2/content#:~:text=El%20juego%20es%20el%20trabajo,%2C%20su%20oficio%2C%20su%20vida.&text=El%20juego%20provee%20a%20los,o%20no%20de%20su%20edad>.
- Courant, R., & Robbins, H. (2010). *Que Es La Matemática*. Obtenido de https://www.cimat.mx/~gil/docencia/2010/elementales/que_es_la_matematica.pdf
- Díaz, N. K., & Chura, M. V. (2017). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años*. Obtenido de https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- El Instituto de Estadística de la UNESCO. (septiembre de 2017). *Más de la Mitad de los Niños y adolescentes del mundo no están aprendiendo*. Obtenido de Instituto de estadística de la UNESCO: <https://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Escobar, P. J., & Cuervo, M. Á. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Universidad El Bosque, Colombia. Obtenido de file:///C:/Users/hp/Downloads/Juicio_de_expertos-.pdf
- Espinoza, M. T. (2018). *Mi tienda escolar para desarrollar nociones prenuméricas en los niños de 5 años de la i.e n° 449 san pedro, huánuco, 2017*. Obtenido de file:///C:/Users/hp/Downloads/T_047_43036401-T.pdf..pdf
- Fernández, Y. M. (2021). *Aprendizaje por descubrimiento en el área de matemática en niños de 5 años*. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2645/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MEZA%20FERNANDEZ.pdf;jsessionid=68F074BD0A60B5D9F48031F2BF B8859F?sequence=1>

- Gobierno de Vasco, d. d. (s/f). *Competencia matemática*. Obtenido de https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_comp_basicas/es_def/adjuntos/competencias/300011c_Pub_BN_Compетенencia_Mate_ESO_c.pdf
- González, R. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la Investigación. En R. Hernández Sampieri, C. Fernández Collado, & P. Baptista Lucio, *Metodología de la Investigación sexta edición* (pág. 36). bookmedicos.org. Obtenido de [file:///C:/Users/hp/Downloads/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed%20(2).pdf)
- Hernández, S. R. (2014). La metodología de la investigación. Obtenido de [file:///C:/Users/hp/Downloads/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed%20(2).pdf)
- Herquinio, C. R. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf
- Huerta, J. L. (2021). *El juego como recurso educativo*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens (El hombre Juega)*. Obtenido de <https://ia800906.us.archive.org/25/items/cifich/Teoria-del-Juego-Paola-Lopez.pdf>
- Jiménez, V. C. (2015). *Pedagogía en la lúdica y la creatividad*. Juan de Castellanos. Obtenido de <https://fliphtml5.com/hhhjw/iytn/basic>
- LA REPÚBLICA. (10 de JUNIO de 2022). Cusco: 85% de escolares con problemas en matemáticas y comprensión lectora. *Cusco: 85% de escolares con problemas en matemáticas y comprensión lectora*, pág. 1. Obtenido de <https://larepublica.pe/sociedad/2022/06/10/cusco-85-de-escolares-con-problemas-en-matematicas-y-comprension-lectora-lrsl>
- Lopez, J. E. (2023). *La lúdica en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la escuela de educación básica "21 de abril", riobamba*. Riobamba, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12298/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-006-2024.pdf>

- Mamani, N. M., & Aymachoque, F. E. (2023). *"Uso del material concreto para desarrollar competencias matemáticas en estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 460-cusco-2022"*. Obtenido de <http://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/279/TESSIS%20-%20FLOR%20Y%20MILENY%20%281%29%20-%20Nayda%20Mileny%20Puma%20Mamani.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Medina, M. C. (2018). *El Juego - Unidad 1*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/12057393/> - https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- MINEDU. (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? Rutas Del Aprendizaje 2015 Minedu Perú*. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/Rutas%20del%20aprendizaje%20versi%C3%B3n%202015%20Qu%C3%A9%20y%20c%C3%B3mo%20aprenden%20nuestros%20ni%C3%B1os%20II%20Ciclo%20%20C3%81rea%20Curricular%20Matem%C3%A1tica.%203,%204%20y%205%20a%C3%B1os%20de%20Educa%C3%B3n%20Inici>
- MINEDU. (1 de junio de 2020). *Minedu publica los resultados de las evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/minedu-publica-los-resultados-de-las-evaluaciones-nacionales-de-logros-de-aprendizaje-2019/>
- Niss, M. (2002). *¿Por qué enseñar matemáticas en la escuela?* Obtenido de <https://es.scribd.com/document/470801983/Porque-ensenar-matematicas-en-la-escuela-Mogen-Niss> - <https://es.scribd.com/presentation/180209814/Competencias-Matematicas-Segun-Niss>
- Pecci, C. M., Alejandra, M. P., García, M. L., Garrid, & Olaizola, T. H. (2010). *El Juego Infantil Y Su Metodología - El Juego En El Desarrollo Infantil Unidad 2*. doi:file:///D:/PROYECTO/EL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20INFANTIL%202.pdf - <https://www.iberlibro.com/9788448171513/JUEGO-INFANTIL-METODOLOGIA.GRADO-SUPERIOR-9788448171513-8448171519/plp>
- Perez, E. G. (2010). *Juego y aprendo con la tienda escolar*. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/4712>

- PERÚ, M. D. (2016). *Programa Curricular de Educacion Inicial*. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- PERÚ, M. D. (2020). *La matemática en el nivel inicial*. Obtenido de <file:///C:/Users/hp/Downloads/La%20matem%C3%A1tica%20en%20el%20nivel%20Inicial.%20Gu%C3%ADa%20de%20orientaciones.pdf>
- PERÚ, MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2019). *Diseño curricular basico nacional*. Obtenido de <https://12ape.org/wp2/wp-content/uploads/2019/07/Dise%C3%B1o-Curricular-B%C3%A1sico-Nacional-2019-Educaci%C3%B3n-Inicial.pdf>
- Piedra, L. F. (2023). *El uso de material concreto ara reforzar las operaciones de suma y resta en los estudiantes de tercero de básica de la unidad educativa particular Pio XII año 2022*. Ecuador: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24627/1/UPS-CT010432.pdf>. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24627/1/UPS-CT010432.pdf>
- Puelles, M. G. (2019). *Actividad lúdica la tiendita en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños*. Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1501/MAR%c3%8dA%20GUERRERO%20PUELLES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puma, S. D., & Quispe, S. L. (2023). *Uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemática en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa mixta de aplicación fortunato l. Herrera, cusco – 2023*. Obtenido de https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/9032/253T20240491_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Quispe, M. C. (2021). *La tiendita como estrategia didáctica para desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad*. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28257/ESTRATEGIA_DIDACTICA_CARDENAS_QUISPE_MIRIAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- RAE . (2023). *Diccionario de lengua española - real academia española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/estrategia%20?m=form>
- Rodriguez, E. M. (2003). *El juego como excedente de energía : spencer*.

- Rodríguez, R. J., & Reguan, Á. M. (01 de junio de 2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *REIRE - Revista d innovació i recrea en educació*, 7. Obtenido de file:///C:/Users/hp/Downloads/30048-Text%20de%20l'article-73498-4-10-20200916.pdf
- Tamayo & Tamayo, M. (2008). El proceso de la investigación científica. En M. Tamayo & Tamayo, *El proceso de la investigación científica, cuarta edición*. Editorial Limusa.
- UNESCO. (2017). 617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/617-millones-de-ninos-y-adolescentes-no-estan-recibiendo-conocimientos-minimos-en-lectura-y>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Woodhead, M., & Oates, J. (2013). *La primera infancia en perspectiva*. Obtenido de <https://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>



Anexo 1: Matriz de consistencia

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

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General: -¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 ¿Señor de los Milagros Cusco, 2023?</p>	<p>General: - Evaluar si la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.</p>	<p>General: - La aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros”, Cusco, 2023.</p>	<p>Variable Independiente: Estrategia Lúdica “La tiendita” Dimensiones: ● Juego cognitivo ● Juego social</p>	<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo. Tipo de investigación: Aplicada Nivel de Investigación: Descriptivo - Explicativo Diseño de investigación: Pre experimental Población: compuesta por todos los estudiantes 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial. N°164 “Señor de los milagros” Muestra: conformada por 23 estudiantes de 5 años del nivel inicial. Técnica de muestreo: No probabilístico Técnicas e instrumentos: La observación / ficha de observación Metodología de análisis de datos: Mediante la estadística descriptiva e inferencial haciendo uso del Excel y SPSS</p>
<p>Específicos: -¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “forma” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros Cusco, 2023? - ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “Movimiento” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 Señor de los Milagros Cusco, 2023? - ¿De qué manera la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “Localización” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 164 ¿Señor de los Milagros Cusco, 2023?</p>	<p>Específicos: -Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “forma” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023. - Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “Movimiento” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023. - Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “localización” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.</p>	<p>Específicas: - La aplicación de la estrategia Lúdica “La tiendita” influye significativamente el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “Forma” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor de los Milagros”, Cusco, 2023. - La aplicación de la estrategia Lúdica “La tiendita” influye significativamente el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “Movimiento” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor de los Milagros”, Cusco, 2023. - La aplicación de la estrategia Lúdica “la tiendita” influye significativamente el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “Localización” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor de los Milagros”, Cusco, 2023.</p>	<p>Variable Dependiente: Competencias matemáticas Dimensiones: ● Forma ● Movimiento ● Localización ● cantidad</p>	

<p>¿De qué manera la aplicación de la estrategia Lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión “cantidad” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°164 Señor de los Milagros Cusco, 2023?</p>	<p>-Determinar si la aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye en el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 164 “Señor de los Milagros” – Cusco, 2023.</p>	<p>- La aplicación de la estrategia lúdica “la tiendita” influye significativamente el desarrollo de la competencia matemática en su dimensión: “cantidad” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 164 “Señor de los Milagros”, Cusco, 2023.</p>		
--	--	---	--	--

Anexo 2: Matriz de operacionalización del instrumento

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	VALORACIÓN
V. Independiente Estrategia Lúdica “La Tiendita”	Juego Cognitivo	Juegos de exploración	Comparamos e identificamos cuáles de los materiales tienen formas bidimensionales.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
			Comparamos e identificamos cuáles de los productos tienen formas tridimensionales.	
			Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (largo - corto)	
			Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (ancho - angosto)	
			Identificamos las dimensiones de longitud de objetos: (grosso y delgado)	
			Identificamos las dimensiones de longitud de personas: (gordo y flaco) (alto - bajo)	
		Juego de atención y exploración.	Realizamos seriación en base a diversos criterios con los productos.	
			Realizamos secuencia en base a diversos criterios con los productos.	
			Ubicamos los productos en relación a su posición: (arriba y abajo) (dentro – fuera) (encima –debajo)	
			Ubicamos los productos en relación a la distancia: cerca –lejos.	
		Juego de manipulación y construcción.	Ubicamos los productos en relación a la lateralidad: izquierda y derecha.	
			Comparamos y agrupamos los productos que nos sirven para la tienda: tubérculos, frutas, granos, envases etc.	
	Comparamos y clasificamos los productos según sus características comunes.			
	Agrupamos y clasificamos las monedas y billetes.			
	Establecemos correspondencia con las monedas y billetes en la caja registradora.			
	Juego social	Juego Asociativo	Colocamos el precio a los productos.	
			Jugando a la tiendita comparamos la cantidad de los productos utilizando cuantificadores (muchos, pocos). Etc.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
			Jugando a la tiendita identificamos las expresiones en relación al peso. (pesa más- pesa menos) etc.	
		Jugando a la tiendita identificamos las expresiones llenas y vacías con los productos.		
		Juego Cooperativo	Identificamos el orden de los productos en base a la ordinalidad de los casilleros y estantes.	
Aprendemos la valorización de monedas y billetes.				
Utilizamos el conteo con las monedas para pagar y cobrar en base a los precios e identificamos el número en la caja registradora.				
Juego dirigido		Utilizamos los productos para contar al venderlos.		

			Jugamos a la tiendita utilizando las monedas para dar vuelto y los productos para aumentar y quitar	
			Jugamos a la compra y venta en base a productos en base a problemas o situaciones matemáticas. Agregamos y quitamos.	
V. Dependiente Competencias matemáticas.	Forma	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Coloca dentro de la caja los objetos que representen al cono, cubo y pirámide.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
			Coloca los objetos y continúa la secuencia por color.	
		Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.	Selecciona los objetos que sean altos y bajos.	
			Coloca los objetos y continúa la secuencia por tamaño.	
	Movimiento	Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Selecciona cuál de estos objetos son gruesos y delgados.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
			Analiza, escoge y coloca la imagen que iría arriba de la casa y abajo de la casa.	
			Coloca un objeto encima de la mesa y otro objeto debajo de la mesa.	
			Compara y elige las figuras para ordenarlos por tamaño del más grande al más pequeño.(Seriación decreciente)	
	Localización	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Ubícate en medio del ula ula.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4
			Señala cuál de las zapatillas te pondrías en el pie derecho e izquierdo.	
			Coloca las frutas a la derecha del niño y los botones a la izquierda del niño.	
Cantidad	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.	En un grupo de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) observa y compara, luego procede a seleccionarlas por criterios diversos.	Nunca = 1 A veces = 2 Casi siempre = 3 Siempre = 4	
		Coloca dentro de cajas etiquetadas objetos que representen al círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, a partir de un grupo de objetos de su entorno.		
		Clasifica los objetos según el criterio que desees. (Color, tamaño, forma etc.)		
	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Relaciona con flechas los objetos que tengan relación con el cono, cubo y pirámide.		
		Observa, analiza y Coloca los zapatos a las muñecas según corresponda		
		Indica en el calendario qué día es hoy, qué día fue ayer, y que día será mañana.		

		Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Según la línea del tiempo que acciones nos toca hacer antes del recreo y después del recreo		
			Compara el peso entre las canastas y menciona cuál de estas, pesa más que otra.		
			Compara y menciona en qué color de plato hay muchas, pocas o ninguna semilla		
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Cuenta la cantidad de objetos que hay en la mesa		
		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Ordena el edificio desde el primer piso hasta el tercer piso.		
			Selecciona a la persona que entrará en cuarto lugar a la casa.		
Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos	Analiza y completa en los platos las cantidades que continúan.				

Anexo 3: Instrumento de investigación

FICHA DE OBSERVACIÓN.

Alumno (a):

Edad:Aula:.....Fecha:/...../.....

ESCALA VALORATIVA

Nunca (N)	A veces (AV)	Casi siempre (CS)	Siempre (S)
1	2	3	4

	ITEMS	Escala de frecuencia			
		N	AV	CS	S
Forma	1. Coloca dentro de la caja los objetos que representen al cono, cubo y pirámide.				
	2. Coloca los objetos y continúa la secuencia por color.				
	3. Selecciona los objetos que sean altos y bajos.				
	4. Coloca los objetos y continúa la secuencia por tamaño.				
Movimiento	5. Selecciona cuál de estos objetos son gruesos y delgados.				
	6. Analiza, escoge y coloca la imagen que irá arriba de la casa y abajo de la casa.				
	7. Coloca un objeto encima de la mesa y otro objeto debajo de la mesa.				
	8. Compara y elige las figuras para ordenarlos por tamaño del más grande al más pequeño. (Seriación decreciente)				
	9. Compara y elige los objetos que desees para ordenarlos por grosor, del más grueso al más delgado.				
Localización	10. Ubícate en medio del ula ula.				
	11. Señala cuál de las zapatillas te pondrías en el pie derecho e izquierdo.				
	12. Coloca las frutas a la derecha del niño y los botones a la izquierda del niño.				
Cantidad	13. En un grupo de figuras (círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo) observa y compara, luego procede a seleccionarlas por criterios diversos.				
	14. Coloca dentro de cajas etiquetadas objetos que representen al círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo, a partir de un grupo de objetos de su entorno.				
	15. Clasifica los objetos según el criterio que desees. (Color, tamaño, forma etc.)				
	16. Relaciona con flechas los objetos que tengan relación con el cono, cubo y pirámide.				
	17. Observa, analiza y Coloca los zapatos a las muñecas según corresponda				
	18. Indica en el calendario qué día es hoy, qué día fue ayer, y que día será mañana.				
	19. Según la línea del tiempo que acciones nos toca hacer antes del recreo y después del recreo				
	20. Compara el peso entre las canastas y menciona cuál de esta pesa más que otra.				
	21. Compara y menciona en qué color de plato hay muchas, pocas o ninguna semilla				
	22. Cuenta la cantidad de objetos que hay en la mesa				
	23. Ordena el edificio desde el primer piso hasta el tercer piso.				
	24. Selecciona a la persona que entrará en cuarto lugar a la casa.				
	25. Analiza y completa en los platos las cantidades que continúan.				

Anexo 4: Validación de instrumentos aprobados

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

ESTRATEGIA LÚDICA "LA TIENDITA" PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS MATEMATICAS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CUSCO.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: FICHA DE OBSERVACIÓN

1.3 INVESTIGADOR:

VEGA HUAMAN, Claudia Angélica.

1.4 DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1 **Nombres y Apellidos:** DR. ISACC ENRIQUE CASTRO CUBA BARNIREZA.

1.4.2 **Especialidad:** INVESTIGACIÓN.

1.4.3 **Lugar y Fecha:** CUSCO, 13 DE JULIO DEL 2023.

1.4.4 **Cargo e Institución donde Labora:** PROF. DE POST GRADO DE LA UNIVERSIDAD SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO Y DE LA UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO.

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				69	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				72	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				79	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				79	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				78	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				78	
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				78	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				78	

1. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 77%

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

Procede a su aplicación.

Debe corregirse.

3. **OPINION DE APLICABILIDAD:** *favorable*

4. **OBSERVACIONES:** *Ninguna*

Sello y Firma del Experto.

DNI: *10281126*

Isaac E. Castro Cuba Barinera
DOCTOR EN EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. DATOS GENERALES

1.1 TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

ESTRATEGIA LÚDICA "LA TIENDITA" PARA DESARROLLAR
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CUSCO.

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: FICHA DE OBSERVACIÓN

1.3 INVESTIGADOR:

VEGA HUAMAN, Claudia Angélica.

1.4 DATOS DEL EXPERTO:

1.4.1 Nombres y Apellidos: Mg. ULICES CARRANZA PINEDO

1.4.2 Especialidad: GESTIÓN EDUCATIVA

1.4.3 Lugar y Fecha: CUSCO, 13 DE JULIO DEL 2023.

1.4.4 Cargo e Institución donde Labora: Dir. DEL COLEGIO ARQUIDIOCESANO "SAN ANTONIO ABAD" Y Prof. DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO "SANTA ROSA"

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				77	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				76	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				78	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				75	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				76	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				78	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				76	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				78	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				76	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				78	

1. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 76.80%

2. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede a su aplicación.
 Debe corregirse.


 Ulises Carranza Pinedo
 MAESTRO EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA
 Y GESTIÓN EDUCATIVA

3. OPINION DE APLICABILIDAD:

Favorable

4. OBSERVACIONES:

Ninguna

Camel
Elises Carrasco Pinedo
MAESTRA EN DOCENCIA UPA

Sello y Firma del Experto.

DNI: 27289939



Anexo 5: Data del pre test y post test

PRE TEST	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25
Sujeto 1	3	3	2	2	2	2	4	2	2	4	4	1	4	2	1	1	3	2	4	3	3	3	3	1	1
Sujeto 2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1
Sujeto 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sujeto 4	1	1	1	1	2	2	2	1	1	4	3	1	3	1	4	4	3	1	1	2	2	3	3	1	1
Sujeto 5	1	1	2	4	2	2	2	1	1	4	4	4	1	1	1	2	4	1	2	4	1	4	2	2	1
Sujeto 6	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	3	1	1	1	3	3	1	1	1
Sujeto 7	2	4	1	1	1	2	1	3	2	4	4	1	2	1	1	3	4	2	2	1	4	1	3	2	1
Sujeto 8	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	3	2	2	1	1	4	1	1	2	4	1	4	1	1
Sujeto 9	3	1	4	1	1	3	1	1	1	3	4	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1
Sujeto 10	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	4	1	2	2	4	2	4	1	1	1	3	1	2	1	1
Sujeto 11	3	2	3	1	2	2	4	1	1	3	4	4	1	1	1	2	4	1	4	1	2	1	2	1	1
Sujeto 12	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	3	2	1	4	4	2	1	1
Sujeto 13	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1
Sujeto 14	1	1	1	4	1	1	4	3	1	4	4	1	1	1	1	1	4	4	4	1	3	2	3	4	1
Sujeto 15	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	4	4	1	3	1	1	4	2	2	1	2	4	2	2	1
Sujeto 16	1	2	1	1	2	2	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	2	1	1	3	2	1	3	2	4
Sujeto 17	3	1	4	1	2	3	4	3	2	4	1	1	2	2	3	3	4	1	1	4	4	1	1	1	1
Sujeto 18	1	1	1	1	2	1	4	3	3	4	3	3	2	2	4	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
Sujeto 19	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1
Sujeto 20	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	4	4	1	2	1	3	2	1	2	1	2	4	4	1	1
Sujeto 21	2	1	2	1	2	2	2	4	2	3	4	4	2	1	2	3	3	1	1	1	2	3	3	1	1
Sujeto 22	2	1	2	1	1	1	4	3	1	3	4	1	4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1
Sujeto 23	3	1	3	1	2	2	2	1	1	4	3	1	3	2	1	1	3	1	2	1	3	4	2	1	1

POST TEST	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
Sujeto 1	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3
Sujeto 2	2	2	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	4	3	2	2	2
Sujeto 3	2	2	4	2	2	1	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3
Sujeto 4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Sujeto 5	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Sujeto 6	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	4	1	1	4	4	3	1	1	2
Sujeto 7	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4
Sujeto 8	2	4	3	4	3	4	4	4	2	4	1	2	4	3	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	4
Sujeto 9	3	2	4	2	2	4	4	3	2	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	2	3	2	1	1
Sujeto 10	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
Sujeto 11	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	4	2	1	3	4	1	3	1	1	2	2	1	1
Sujeto 12	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	2	3
Sujeto 13	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	4
Sujeto 14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
Sujeto 15	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Sujeto 16	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Sujeto 17	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	2	1
Sujeto 18	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Sujeto 19	2	2	2	2	1	2	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4
Sujeto 20	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
Sujeto 21	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
Sujeto 22	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4
Sujeto 23	4	3	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01:

TÍTULO DE LA SESIÓN: Buscamos insumos con formas bidimensionales para nuestra tiendita.

VARIABLE	DIMENSIÓN: 1	INDICADORES	ITEMS
ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA”	JUEGO COGNITIVO	INDICADOR 01: Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Comparamos e identificamos cuáles de los materiales tienen formas bidimensionales.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Matemática.		TÍTULO DE LA SESIÓN	Buscamos insumos con formas bidimensionales para nuestra tiendita.	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		ESTUDIANTES	23	
EDAD	5 AÑOS	AULA	LOS PUNTUALES (COLOR ROJO)	FECHA	MARTES 10 DE OCTUBRE.
DURACIÓN	45 MIN	UNIDAD DIDÁCTICA	Unidad de aprendizaje: “ELABORAMOS NUESTRA TIENDITA Y JUGAMOS EN ELLA”		
TESISTA:	Claudia Angélica Vega Huaman.				

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

TÍTULO DE LA SESIÓN	Buscamos insumos con formas bidimensionales para nuestra tiendita.		ÁREA	Matemática
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Propiciar que los niños y niñas observen, comparen e identifiquen la forma de los objetos de su entorno, y las formas geométricas bidimensionales en base a los materiales que encuentre en la tiendita.			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones	Establece relaciones entre la forma de los objetos de	-Trabajo en aula: -fotos y videos.	-Escala De Estimación

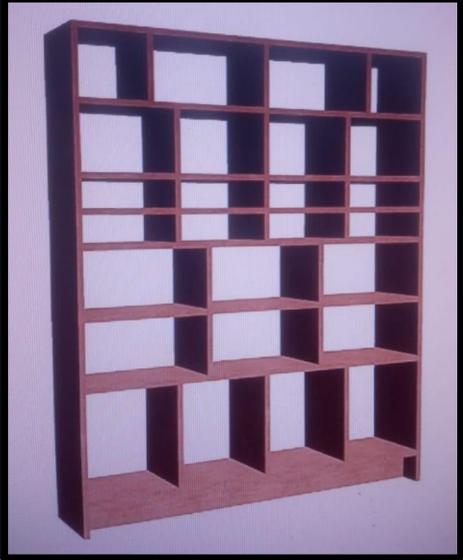
FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.	<ul style="list-style-type: none"> •Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas •Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	su entorno, y las formas geométricas bidimensionales que conoce y lo comunica verbalmente la relación por ejemplo la puerta y la pizarra son rectangulares.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p>BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA:</p> <p>Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.</p>	COMPETENCIA TRANSVERSAL	<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:</p> <p>CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje.</p> <p>DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la "tarea" propuesta, en relación a la problemática analizada.</p>	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MO ME NT OS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS/ ESTRATEGIAS	TI E MP O
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>Previamente la maestra tendrá cubierta la zona de la tiendita con una tela muy grande.</p> <p>-El títere Ludovica les dice a los niños lo siguiente:</p> <p>- ¿Qué es lo que estará cubierto con la tela?</p>	<p>-Títere.</p> <p>-Tela</p> <p>-Lluvia de ideas.</p>	8 MI NU TO S

		-La maestra destapa la tela que cubre el espacio de la tiendita, dejando al descubierto los estantes vacíos.		
	RESCATE DE SABERES PREVIOS	<p>Seguidamente realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué están observando?</p> <p>¿Para qué serán todos esos estantes vacíos?</p> <p>¿Qué formas tienen los casilleros del estante?</p> <p>¿Qué creen que haremos aquí?</p> <p>Posteriormente la maestra coloca un cartel de tienda.</p> 	-cartel de tienda.	
	CONFLICTO O COGNITIVO	<p>La maestra pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué creen que haremos? - ¿Jugaremos a la tiendita? -¿Por qué los estantes están vacíos? 	-Lluvia de ideas	
	PROPÓSITO	La maestra comunica a los niños que armaremos nuestra tiendita observando algunas formas que se encuentran en diversos objetos.		
DESARROLLO	COMPRESIÓN DEL PROBLEMA	<p>La maestra les pregunta a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es una tienda? - ¿Qué cosas hay en una tienda? - ¿Cómo podemos organizar nuestra tiendita? - ¿Por dónde podemos empezar? - ¿Ludovica tú sabes cómo hacer una tienda? <p>-Ludovica responde: Yo vi que las tiendas tienen muchos productos. ¿Pero no sé cómo podemos empezar?</p> <p>Los niños expresan a su manera lo que han comprendido acerca del problema.</p>	-Títere.	
	BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS.	<p>-La maestra propone a los niños que con la ayuda de la ruleta podremos ordenar nuestra tiendita.</p> <p>-Invitamos a uno de los niños a girar la ruleta, esta contiene unos sobres que indican por donde tendremos que empezar a organizar nuestra tiendita.</p> <p>-Una vez que tengamos el sobre, abrimos e, contenido, esta contiene las figuras geométricas bidimensionales.</p>	<p>-Lluvia de ideas.</p> <p>-Productos de tienda reales.</p> <p>-Estante.</p>	32 MINUTOS

		<p>-La maestra pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Por qué nos habrán salido las figuras geométricas? - ¿para qué nos sirven las figuras geométricas al hacer nuestra tiendita? <p>-Con la ayuda de siluetas de las figuras geométricas bidimensionales la maestra explicará que en los objetos de nuestro entorno se encuentran las figuras geométricas.</p> <p>-La maestra explicará que son las figuras bidimensionales con la ayuda de siluetas.</p> <p>-CUADRADO</p> <p>-RECTÁNGULO.</p> <p>-CÍRCULO.</p> <p>-TRIÁNGULO.</p> <div data-bbox="454 862 1173 1220" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde podemos encontrar estas figuras? - ¿Nuestro cuerpo tendrá figuras geométricas? - ¿Qué les parece si buscamos estas figuras geométricas bidimensionales? <p>-La maestra sacara unas cajas donde se encuentran diversos productos para la tiendita, en donde se propone lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les parece si buscamos estas figuras geométricas en los productos para la tiendita? 	<ul style="list-style-type: none"> -Ruleta. -Siluetas. -Cuerpo. 	
	<p>REPRESENTACIÓN.</p>	<p>La maestra menciona brinda las siguientes pautas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Primero Los niños tendrán que buscar productos de la tiendita que representen al círculo, luego tendrán que colocarlos en los estantes o casilleros. -Posteriormente tendrán que buscar productos que representen al triángulo, rectángulo y cuadrado. Así mismo tendrán que acomodarlos en los estantes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Productos de tienda reales. -Estante. -Ruleta. -Siluetas. -Cuerpo. 	

				
		-Para ello tendremos que brindar 4 cajas a diferentes grupos y los niños tendrán que recolectar los productos según las consignas.		
	FORMALIZACIÓN	-Una vez que los niños recolectan y organizan los productos que representan las figuras geométricas bidimensionales, la maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué es lo que acabamos de hacer? - ¿Qué es lo que utilizamos para empezar a ordenar nuestra tiendita? - ¿Dónde se encuentran las figuras geométricas?	-Diálogo y reflexión.	
	TRANSFERENCIA	-Los niños explicaran como realizaron la actividad. -Posteriormente la maestra pregunta: - ¿Dónde podemos encontrar más figuras geométricas? -Para finalizar dibujaran la actividad realizada.		
CIERRE	EVALUACIÓN	Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron? Registramos la información en el cuaderno de campo sobre el criterio de evaluación Preguntamos al grupo ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué haremos mañana?	-Diálogo y reflexión.	5 MINUTOS
REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE				
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?		¿Qué dificultades se observaron?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
Establece relaciones al comparar, identificar y seleccionar objetos que tengan formas bidimensionales entre los productos.					
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE.	SIEM- PRE
01	Alumno 01				
02	Alumno 02				
03	Alumno 03				
04	Alumno 04				
05	Alumno 05				
06	Alumno 06				
07	Alumno 07				
08	Alumno 08				
09	Alumno 09				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				
13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
18	Alumno 18				
19	Alumno 19				
20	Alumno 20				
21	Alumno 21				
22	Alumno 22				
23	Alumno 23				

Evidencia fotográfica de la aplicación de sesiones con la estrategia lúdica “La Tiendita”

Evidencia fotográfica de la sesión N°01

Descripción: En esta fotografía podemos observar que a los niños se les entregó la tiendita vacía con el fin de que ellos puedan implementarla con insumos o productos en relación a las capacidades en relación a las formas bidimensionales (Círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo). Formas tridimensionales, tamaños, orientación, espacio, etc. Utilizando diversos conceptos matemáticos.



Descripción: En esta fotografía podemos observar que los niños diferencian las formas bidimensionales entre los objetos o materiales, para ello se empleó material concreto y gráfico.



Descripción: En esta fotografía podemos observar que los niños realizan la selección de insumos o materiales que representen a las formas bidimensionales; círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo.



Descripción: En esta fotografía podemos observar que los niños colocan en el estante los productos que previamente seleccionaron según las formas bidimensionales.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO DE LA SESIÓN: Agrupamos los productos para la tiendita.

VARIABLE	DIMENSIÓN: 1	INDICADORES	ITEMS
ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA”	JUEGO COGNITIVO	INDICADOR 06: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.	Agrupamos y clasificamos los productos que nos sirven para la tienda: tubérculos, frutas, granos, envases etc.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Matemática.		TÍTULO DE LA SESIÓN	Agrupamos los productos para la tiendita.	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		ESTUDIANTES	23	
EDAD	5 AÑOS	AULA	LOS PUNTUALES (COLOR ROJO)	FECHA	LUNES 30 DE OCTUBRE.
DURACIÓN	45 MIN	UNIDAD DIDÁCTICA	Unidad de aprendizaje: “ELABORAMOS NUESTRA TIENDITA Y JUGAMOS EN ELLA”		
TESISTA:	Claudia Angélica Vega Huaman.				

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

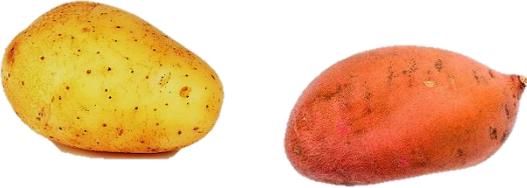
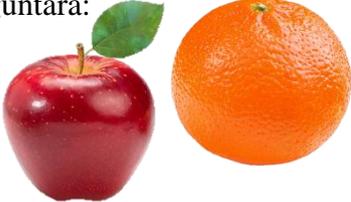
TÍTULO DE LA SESIÓN	Agrupamos los productos para la tiendita.		ÁREA	Matemática
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Propiciar que los niños y niñas observen, comparen, agrupen y clasifiquen según sus características perceptuales los insumos para la tiendita.			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
	• Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Compara libremente objetos y materiales diversos de su entorno	-Trabajo en aula: -fotos y videos.	-Escala de estimación.

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	<ul style="list-style-type: none"> Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	y los agrupa con 2 o más criterios, explica porque agrupó esos objetos o materiales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	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 y de desplazamientos Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que".			
ENFOQUE TRANSVERSAL	BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.	COMPETENCIA TRANSVERSAL	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje. DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS/ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra indica a los niños que jugaremos el juego del rey manda. “el rey manda que los niños formen un grupo” “El rey manda a que las niñas forman otro grupo” - ¿En el grupo de niños todos los niños se parecen? - ¿En el grupo de niñas, todas las niñas son iguales? - ¿Qué diferencias tienen?	-Títere -Parlante -Manta -Tubérculos -Frutas	8 MINUTOS

	<p>- ¿Qué es lo acabamos de hacer?</p> <p>- ¿Cuántos grupos hicimos?</p> <p>-La maestra invita al títere “Ludovica” para que interactúe con los niños:</p> <p>-Ludovica: Hola niños y niñas otra vez estoy por aquí. Saben el día de hoy he recolectado y he traído más insumos para la tiendita que nos va a servir.</p> <p>- ¿Qué habrá traído Ludovica?</p> <p>- ¿Dónde estará?</p> <p>Ludovica: Lo que he traído está en el patio. ¿Profesora Claudia me puede ayudar a traerlo por favor?</p> <p>-La maestra y el títere traerán los insumos que recolectó Ludovica. (Estos insumos se encuentran en una manta muy grande, pero todos están juntos.)</p> <p>-La maestra coloca la manta en el piso y lo abre.</p> <p>(Los niños observarán variedad de tubérculos como papa, lisas, camote. También variedad de frutas como mandarina, naranjas, manzanas etc. Y variedad de granos como maíz, habas, etc.)</p> <p>-La maestra coloca a los niños en media luna para que puedan observar.</p>	<p>-Granos</p> <p>-Envases</p> <p>-Baldes etc.</p> <p>-Lluvia de ideas.</p>	
RESCATE DE SABERES PREVIOS	<p>Seguidamente realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué están observando?</p> <p>¿Conocen los nombres de los productos que están ahí?</p> <p>¿Están correctamente ordenados? ¿por qué?</p> <p>¿Saben que es agrupar?</p>	-Lluvia de ideas	
CONFLICTO COGNITIVO	<p>La maestra pregunta:</p> <p>- Si los productos están mezclados ¿Qué es lo que tenemos que hacer para tenerlos ordenados?</p> <p>- ¿sería correcto colocar los tubérculos junto con las frutas? ¿por qué?</p>	-Lluvia de ideas	
PROPÓSITO	La maestra comunica a los niños que el día de hoy vamos a observar, comparar y agrupar los productos según sus características generales.	Diálogo	

DESARROLLO	COMPR ENSIÓN DEL PROBL EMA.	<p>El títere Ludovica menciona: yo traje los productos que recolecté, pero creo que no estaba bien juntarlos a todos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué podemos hacer? - ¿De qué manera ordenamos correctamente los productos? ¿Cómo lo hacemos? 	<ul style="list-style-type: none"> -Títere. - Parlante. -Lluvia de ideas 	32 MIN UT OS
	BÚSQU EDA DE ESTRAT EGIAS.	<ul style="list-style-type: none"> -Escuchamos las propuestas de los niños y niñas. -en caso los niños no propongan realizar agrupación con los productos la maestra propone los siguiente: - ¿Qué les parece si agrupamos a los productos según sus características? - ¿Qué es la agrupación? - ¿Cómo agruparán todos estos productos? -La maestra invita a los niños a que puedan agrupar según su criterio. <p>Luego de un momento la maestra explicará que es la agrupación con la ayuda de los productos.</p> <ul style="list-style-type: none"> -La maestra levantara unos cuantos tubérculos como la papa y el camote y pregunta: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Se parecen en algo? - ¿Qué son las papas, los camotes y los ollucos? - ¿Ustedes observan otros tubérculos aquí? -En caso los niños no digan que ambos son tubérculos la maestra les orientará. -Así mismo tomará algunas frutas como mandarinas y manzanas y preguntará: <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué son las manzanas y las mandarinas? - ¿Tenemos otras frutas por aquí? -Después tomará algunos granos como el maíz, habas, y frijoles etc. Y pregunta: 	<ul style="list-style-type: none"> -Lluvia de ideas. --Lluvia de ideas. - Tubérculos -Frutas. -Granos. - Golosinas. -Bebidas. - Recipientes. 	

		 <p>- ¿Qué son el maíz, el frijol y las habas?</p> <p>- ¿tenemos otros granos por aquí?</p> <p>-Así mismo realizará el mismo procedimiento en los abarrotes como empaques, golosinas, bebidas etc.</p> <p>- (Luego de tener en cuenta que dentro de todos los productos encontramos tubérculos, frutas, granos etc.)</p> <p>-La maestra propone a los niños agrupar estos insumos.</p> <p>- ¿Qué necesitamos para poder agrupar estos productos?</p> <p>- ¿Cómo vamos a agrupar?</p> <p>-La maestra colocará 4 recipientes de plástico muy grandes en el suelo para que los niños puedan agrupar: los tubérculos en un recipiente, las frutas en otro recipiente, los granos en otro recipiente etc.</p> 		
	<p>REPRES ENTACI ÓN.</p>	<p>Una vez que los niños hayan terminado de agrupar los productos en los recipientes preguntamos:</p> <p>- ¿Qué es lo que han agrupado?</p> <p>- ¿Cuántos grupos tienen?</p> <p>- ¿De qué son esos grupos?</p>	<p>-Estante. -Siluetas. -Diálogo y reflexión</p>	
	<p>FORMA LIZACI ÓN</p>	<p>-La maestra se dirige a los estantes de la tienda y pregunta:</p> <p>- ¿Ahora podremos acomodar nuestros insumos en los estantes?</p> <p>- ¿Qué es lo que nos falta hacer?</p> <p>-Con qué otras cosas podemos hacer agrupaciones?</p> <p>-La maestra deja en claro que agrupar no es lo mismo que clasificar, para ello realiza algunas preguntas:</p> <p>- ¿Cuántas clases de tubérculos tenemos?</p> <p>-Posteriormente los niños clasificarán los productos en los envases y estantes.</p>	<p>-Diálogo y reflexión</p>	
	<p>TRANS FEREN CIA</p>	<p>-La maestra pregunta:</p> <p>- ¿Solo podemos realizar agrupaciones con productos?</p> <p>- ¿Con qué cosas más podemos realizar agrupaciones?</p> <p>-La maestra propone a los niños buscar materiales del aula para que puedan agruparlos.</p>		

CIERRE	EVALUACIÓN	Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?	-Diálogo y reflexión	5 MINUTOS
REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE				
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?		¿Qué dificultades se observaron?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
Establece relación al realizar agrupación los insumos de los productos en base a características comunes.					
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE.	SIEMPRE
01	Alumno 01				
02	Alumno 02				
03	Alumno 03				
04	Alumno 04				
05	Alumno 05				
06	Alumno 06				
07	Alumno 07				
08	Alumno 08				
09	Alumno 09				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				
13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
18	Alumno 18				
19	Alumno 19				

20	Alumno 20				
21	Alumno 21				
22	Alumno 22				
23	Alumno 23				

Evidencia fotográfica de la sesión N°12

Descripción: En esta fotografía podemos observar que a los niños se les presenta diferentes productos, entre tubérculos, frutas y semillas los cuales están mezclados con el fin de que puedan comparar y hacer las agrupaciones según criterios.



Descripción: En estas fotografías los niños comienzan a realizar la agrupación de los productos en los diferentes envases.



Descripción: En estas fotografías podemos observar que los niños realizaron la agrupación de los productos según características comunes; frutas, tubérculos y granos. Para este proceso se utilizó material concreto para los niños puedan manipular, observar y comparar las diferencias y similitudes de cada producto que se usará en la tiendita.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO DE LA SESIÓN: Clasificamos los productos para la tiendita.

VARIABLE	DIMENSIÓN: 1	INDICADORES	ITEMS
ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA”	JUEGO COGNITIVO	INDICADOR 06: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.	Compramos y clasificamos los productos que nos sirven para la tienda: tubérculos, frutas, granos, envases etc.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Matemática.		TÍTULO DE LA SESIÓN	Clasificamos los productos para la tiendita.	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		ESTUDIANTES	23	
EDAD	5 AÑOS	AULA	LOS PUNTUALES (COLOR ROJO)	FECHA	MARTES 31 DE OCTUBRE.
DURACIÓN	45 MIN	UNIDAD DIDÁCTICA	Unidad de aprendizaje: “ELABORAMOS NUESTRA TIENDITA Y JUGAMOS EN ELLA”		
TESISTA:	Claudia Angélica Vega Huaman.				

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

TÍTULO DE LA SESIÓN	Clasificamos los productos para la tiendita.		ÁREA	Matemática
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Propiciar que los niños y niñas observen, comparen, y clasifiquen según sus características perceptuales los insumos para la tiendita.			
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
	• Traduce cantidades a	Compara libremente objetos y materiales diversos de su entorno y	-Trabajo en aula: -fotos y videos.	-Escala de estimación.

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.	<p>expresiones numéricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	los agrupa con 2 o más criterios, explica por qué clasificar esos objetos o materiales.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, reconociendo el criterio que usó para agrupar.			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p>BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA:</p> <p>Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.</p>	<p>COMPETENCIA TRANSVERSAL</p>	<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA:</p> <p>CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje.</p> <p>DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.</p>	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS /ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>-La maestra invita a los niños a jugar: “El rey manda”.</p> <p>-La maestra dará la consigna que el rey manda que todos los niños y niñas formen un grupo de niñas y otro grupo de niños.</p>	<p>-Títere</p> <p>-Parlante</p> <p>-Manta</p> <p>-Tubérculos</p>	8 MINUTOS

		<p>-Luego dirá: “El rey dice que formen una clase de niños que tienen buzo” “El rey manda que todos los niños con zapatos negros hagan otro grupo” etc.</p> <p>-Luego se dirige al grupo de las niñas y menciona: “el rey manda a que solo se junten las niñas que tienen cabello largo” “El rey manda a que se junten las niñas que tienen zapatillas”.</p>	<p>-Frutas</p> <p>-Granos</p> <p>-Envases</p> <p>-Balde etc.</p> <p>-Lluvia de ideas.</p>	
	RESCA TE DE SABER ES PREVIO S	<p>Seguidamente realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que acabamos de hacer?</p> <p>¿Qué pasó con el grupo de niñas?</p> <p>¿Qué pasó con el grupo de niños?</p> <p>¿Escucharon hablar sobre clasificación?</p>	<p>-Lluvia de ideas.</p>	
	CONFLI CTO COGNIT IVO	<p>La maestra pregunta:</p> <p>- ¿Todas las niñas son iguales?</p> <p>- ¿En el grupo de niños, todos son iguales? ¿En qué se diferencian?</p> <p>- Si los productos de nuestra tiendita están mezclados en grupos ¿Qué es lo que tenemos que hacer para tenerlos ordenados?</p>	<p>-Preguntas</p> <p>-Lluvia de ideas</p>	
	PROPÓS ITO	<p>La maestra comunica a los niños que el día de hoy vamos a observar, comparar y clasificar los productos que ya habíamos agrupado según sus características generales.</p>	<p>Diálogo</p>	
DESARROLLO	COMPR ENSIÓN DEL PROBL EMA.	<p>-La maestra invita al títere “Ludovica” para que interactúe con los niños:</p> <p>-Ludovica: Hola niños y niñas otra vez estoy por aquí. Y quiero comprar algo en la tiendita. Quisiera comprar un kilo de frijoles.</p> <p>-Luego la maestra invita a uno de los niños y niñas para que puedan venderle a Ludovica un kilo de frijoles.</p> <p>-Pero como los frijoles están en el grupo de granos la niña o niño se va a demorar en escoger solo los frijoles.</p> <p>-Ludovica mencionara: Se está demorando mucho en atenderme.</p>	<p>-Títere.</p> <p>-Parlante.</p> <p>-Lluvia de ideas.</p> <p>-Recipientes.</p> <p>-granos</p>	32 MI NU - TO S
	BÚSQ UDA DE	<p>- ¿Qué podemos hacer para que al momento de atender no nos demoremos escogiendo uno a uno cada producto?</p> <p>-Escuchamos las propuestas de los niños y niñas.</p>	<p>-Lluvia de ideas.</p>	

	ESTRATEGIAS.	<p>-La maestra mostrará a los niños otros estantes para verdura, también unos baldes y otros recipientes.</p> <p>- ¿Para qué creen que nos va a servir todo esto?</p> <p>-La maestra propondrá a los niños que en cada uno de los envases o estantes tendrán que clasificar los productos que ya habían agrupado el día anterior.</p> <p>- ¿Cómo podemos clasificar nuestros productos?</p>  <p>-Los niños tendrán que clasificar los granos, los tubérculos, las frutas etc. en los envases o recipientes que se les ha facilitados, para ello formaremos grupos de 5 para que cada grupo pueda clasificar.</p>	<p>-Tubérculos</p> <p>-Frutas.</p> <p>-Granos.</p> <p>-Golosinas.</p> <p>-Bebidas.</p> <p>-Recipientes.</p> <p>-Baldes.</p> <p>-Estantes.</p>	
	REPRESENTACIÓN.	<p>Una vez que los niños hayan terminado de clasificar los productos en los recipientes preguntamos:</p> <p>- ¿Qué es lo que han clasificado?</p> <p>- ¿Por qué lo hicieron de esa manera?</p>	<p>-Estante.</p> <p>-Siluetas.</p> <p>-Diálogo y reflexión.</p>	
	FORMALIZACIÓN	<p>-La maestra se dirige a los estantes de la tiendita y pregunta:</p> <p>- ¿Ahora podremos acomodar nuestros insumos en los estantes?</p> <p>- La maestra pedirá a los niños que acomoden los estantes y envases ya clasificados.</p>	<p>-Diálogo y reflexión.</p>	
	TRANSFERENCIA	<p>¿Solo podemos realizar clasificaciones con otros productos?</p> <p>-La maestra propone a los niños buscar materiales del aula para que puedan clasificar.</p>	<p>-Diálogo y reflexión.</p>	
CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Registramos la información en el cuaderno de campo sobre el criterio de evaluación Preguntamos al grupo ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué haremos mañana?</p>	<p>-Diálogo y reflexión.</p>	5 MINUTOS
REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE				
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?		¿Qué dificultades se observaron?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
Establece relación al realizar clasificación con los insumos de los productos en base a características comunes y específicas.					
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE.	SIEM- PRE
01	Alumno 01				
02	Alumno 02				
03	Alumno 03				
04	Alumno 04				
05	Alumno 05				
06	Alumno 06				
07	Alumno 07				
08	Alumno 08				
09	Alumno 09				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				
13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
18	Alumno 18				
19	Alumno 19				
20	Alumno 20				
21	Alumno 21				
22	Alumno 22				
23	Alumno 23				

Descripción: En esta fotografía podemos observar que los niños realizan la clasificación de los tubérculos, frutas y granos en base a la agrupación que habían hecho anteriormente. Así mismo observamos la capacidad que tienen los niños para clasificar los productos en diferentes espacios guiándose de características o criterios como color, forma, tamaño etc.



Descripción: En estas fotografías podemos observar que además de realizar la clasificación los niños interactúan y comparten opiniones sobre la clasificación que realizan.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 21

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando en la tiendita a comparar los pesos.

VARIABLE	DIMENSIÓN: 1	INDICADORES	ITEMS
ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA”	JUEGO COGNITIVO	INDICADOR 08: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Jugando a la tiendita identificamos las expresiones en relación al peso. (pesa más- pesa menos).

I.- DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Matemática.		TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando en la tiendita a comparar los pesos.	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		ESTUDIANTES	23	
EDAD	5 AÑOS	AULA	LOS PUNTUALES (COLOR ROJO)	FECHA	MIÉRCOLES 15 DE NOVIEMBRE
DURACIÓN	45 MIN	UNIDAD DIDÁCTICA	Unidad de aprendizaje: “ELABORAMOS NUESTRA TIENDITA Y JUGAMOS EN ELLA”		
TESISTA:	Claudia Angélica Vega Huaman.				

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugando en la tiendita a comparar los pesos.	ÁREA	Matemática
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Propiciar que los niños y niñas utilicen las expresiones: “pesa más” “pesa menos” al diferenciar y comparar el peso de los productos de la tiendita en una balanza de canastas y una balanza de reloj con números.		

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO 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. 	Utiliza expresiones como “pesa mucho”, “pesa poco”, “pesa más” y “pesa menos” referirse al peso cuando explora diversos materiales u objetos en situaciones cotidianas.	-Trabajo en aula: -fotos y videos.	-Escala de estimación.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.	COMPETENCIA TRANSVERSAL	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje. DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.	

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS /ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra sacará una balanza de canastillas y la colocará en medio de una mesa. Seguidamente invita a un niño para que sea el vendedor de la tiendita. La maestra realizará el papel de cliente, y pedirá que le venda la manzana que pese más.	-Balanza	8 MINUTOS
	RESCATE DE SABERES PREVIOS	Seguidamente realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que necesitamos para pesar? ¿Cómo se utiliza? ¿Cómo sabemos cuál de las manzanas pesa más? ¿Cuántos tipos de balanza existen? ¿Cómo funcionan las balanzas?	-Lluvia de ideas.	
	CONFLICTO COGNITIVO	La maestra pregunta: ¿podríamos pesar todos los productos de la tiendita? ¿qué pasaría si un cliente pide un kilo de manzanas?	- Preguntas -Lluvia de ideas	
	PROPÓSITO	La maestra comunica a los niños que el día de hoy vamos a jugar a la tiendita utilizando la balanza de canastillas y otra de reloj para comparar el peso de los productos.	Diálogo	
DESARROLLO	COMPRESIÓN DEL PROBLEMA.	-La maestra pregunta: - La maestra invita a los niños y niñas a formar una media luna para que puedan observar el funcionamiento de cada balanza. -Así mismo tendrá en la mano una manzana grande que es de juguete, pero parece real, y en la otra mano tendrá una manzana pequeña, pero este sí será de verdad. - ¿Cuál de las 2 manzanas creen que pesa más? - ¿En cuál de las balanzas podemos pesar las 2 manzanas?	-Lluvia de ideas. - Productos de la tiendita. - Monedas y billetes.	32 MINUTOS
	BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS.	-La maestra invita a uno de los niños o niñas para que pueda demostrar cuál de las balanzas podemos usar y cómo sería su funcionamiento.	-Lluvia de ideas. - Siluetas	

		<p>-Así mismo junto con los niños tendremos que utilizar ambas balanzas, para ello la maestra explicará a los niños que significan los números que tiene una de las balanzas. También se les hablará sobre el “kilo”.</p> <p>-Los niños y niñas comprobarán si en realidad funciona la balanza, para ello cada uno tendrá que elegir un producto de la tiendita y colocarlo en la balanza hasta que llegue a 1KL.</p> <p>-Seguidamente se pedirá a los niños que busquen las bolsas más grandes y que cada uno coloque dentro de la bolsa productos que se puedan pesar. Así mismo que calculen la cantidad para llegar a un kilo.</p> <p>-Una vez que los niños tengan sus productos llamaremos uno a uno para preguntar lo siguiente:</p> <p>-¿Qué has traído en tu bolsa?</p> <p>-¿Crees que hay un kilo?</p> <p>-Procedemos a pesar los productos y preguntamos:</p> <p>-¿Pesa más o menos de 1KL?</p> <p>-¿Tenemos que quitar o aumentar?</p> <p>-¿Cuánto crees que deberíamos de quitar o aumentar para que llegue a un KILO?</p>	<p>- Monedas y billetes</p> <p>- Productos de la tiendita.</p> <p>-Bolsas.</p>	
	<p>REPRES ENTACI ÓN.</p>	<p>Luego que los niños y niñas hayan terminado de realizar el peso correspondiente, tendrán que realizar una columna y proceder a comprar y vender utilizando la balanza. Es importante motivar a los niños para que puedan dialogar entre ellos.</p>	<p>-Diálogo.</p> <p>- Productos etc.</p>	
	<p>FORMAL IZACIÓN</p>	<p>-La maestra pregunta:</p> <p>- ¿Será importante utilizar una balanza?</p> <p>- ¿Cuál de las 2 balanzas te sirvió más?</p> <p>-¿Para qué sirve la balanza de canastillas?</p> <p>-¿Para qué sirve la balanza de números ?</p>	<p>-Diálogo y reflexión</p> <p>.</p>	
	<p>TRANSF ERENCI A</p>	<p>-La maestra pregunta:</p> <p>- ¿Qué otras cosas podemos comparar si pesa más o pesa menos?</p> <p>-Finalmente si disponemos de tiempo pediremos a los niños dibujar sus experiencias.</p>	<p>-Diálogo y reflexión</p> <p>.</p>	

CIERRE	EVALUACIÓN	<p>Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Registramos la información en el cuaderno de campo sobre el criterio de evaluación Preguntamos al grupo ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué haremos mañana?</p>	-Diálogo y reflexión	5 MINUTOS
	REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE			
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?		¿Qué dificultades se observaron?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
Identifica el peso de los productos y utiliza términos como: “pesa más” – “pesa menos”					
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE.	SIEMPRE
01	Alumno 01				
02	Alumno 02				
03	Alumno 03				
04	Alumno 04				
05	Alumno 05				
06	Alumno 06				
07	Alumno 07				
08	Alumno 08				
09	Alumno 09				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				

13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
18	Alumno 18				
19	Alumno 19				
20	Alumno 20				
21	Alumno 21				
22	Alumno 22				
23	Alumno 23				

Evidencia fotográfica de la sesión N°21

Descripción: En esta fotografía podemos observar la participación de los niños después de explicarles como es el funcionamiento de una balanza de reloj y de canastillas antes de jugar en la tiendita.



Descripción: En estas fotografías podemos observar la participación de los niños en la tiendita donde previamente se les explica cómo debemos utilizar la balanza de canastillas para comparar pesos.



Descripción: En estas fotografías podemos observar cómo los niños alistan sus productos para poder comparar los pesos en la balanza teniendo en cuenta la base de 1KL.



Descripción: En estas fotografías podemos observar cómo los niños juegan en la tiendita y logran comparar los pesos utilizando la balanza y diversos productos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 23

TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugamos a la compra y venta en la tiendita.

VARIABLE	DIMENSIÓN: 1	INDICADORES	ITEMS
ESTRATEGIA LÚDICA “LA TIENDITA”	JUEGO SOCIAL	INDICADOR 10: Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utilizamos los productos para contar al venderlos.

I.- DATOS INFORMATIVOS:

ÁREA	Matemática.		TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugamos a la compra y venta en la tiendita.	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	N° 164 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”		ESTUDIANTES	23	
EDAD	5 AÑOS	AULA	LOS PUNTUALES (COLOR ROJO)	FECHA	LUNES 20 DE NOVIEMBRE
DURACIÓN	45 MIN	UNIDAD DIDÁCTICA	Unidad de aprendizaje: “ELABORAMOS NUESTRA TIENDITA Y JUGAMOS EN ELLA”		
TESISTA:	Claudia Angélica Vega Huaman.				

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

TÍTULO DE LA SESIÓN	Jugamos a la compra y venta en la tiendita.		ÁREA	Matemática.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN	Propiciar que los niños y niñas establezcan correspondencia a raíz de la comparación de los productos y coloquen los precios según su criterio.				
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 5 años	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO 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. 	Utiliza el conteo para resolver problemas de juntar hasta con 5 elementos, en diferentes situaciones cotidianas y juegos, explicando cómo resolvió el problema.	-Trabajo en aula: -fotos y videos.	-LISTA DE COTEJO.	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.			
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.			
ENFOQUE TRANSVERSAL	<table border="1"> <tr> <td>BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.</td> <td>COMPETENCIA TRANSVERSAL</td> <td>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje. DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.</td> </tr> </table>	BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.	COMPETENCIA TRANSVERSAL	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje. DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.
BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA: Incentiva a los estudiantes a dar lo mejor de sí para alcanzar sus metas y contribuir con su comunidad.	COMPETENCIA TRANSVERSAL	GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA: CAPACIDAD: Define metas de aprendizaje. DESEMPEÑO: Plantea, con ayuda del docente, una estrategia o acciones a realizar para poder alcanzar la “tarea” propuesta, en relación a la problemática analizada.		

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS /ESTRATEGIAS	TIE MPO
INICIO	MOTIVACIÓN	-La maestra invita a Ludovica para que interactúe con los niños: -Hola niños y niñas espero se encuentren muy bien, saben tengo muchas ganas de comprar algunas cosas en la tiendita, ¿usted me puede vender? La maestra realiza el papel de vendedora mientras Ludovica hace la compra. -Ludovica: ¿me puede vender unos 8 plátanos?, también quiero que me venda 5 naranjas, y además 4 collares cortos, también quiero 10 esferas de chocolate. Muy bien gracias por venderme todo esto.	-Títere -Parlante -Lluvia de ideas	8 M I N U T O S
	RESCATE DE SABERES PREVIOS	Seguidamente realizaremos las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo que acaba de hacer Ludovica? • ¿Cómo pidió lo que quería comprar? • ¿Qué cantidades mencionó? • ¿ustedes saben contar? • ¿Hasta qué cantidad pueden contar? 	-Lluvia de ideas.	
	CONFLICTO COGNITIVO	La maestra pregunta: - ¿Será necesario contar los productos al venderlos? ¿por qué? - ¿Será necesario mencionar la cantidad de productos que queremos?	-Preguntas -Lluvia de ideas	
	PROPÓSITO	La maestra comunica a los niños que el día de hoy vamos a comprar y vender utilizando el conteo con los productos de la tiendita.	Diálogo	

DESARROLLO	COMPRESIÓN DEL PROBLEMA.	-La maestra pregunta: -La maestra menciona los siguiente: “la otra vez fui a comprar y al regresar quería sacar mis cuentas, pero luego ya no me acordaba que es lo que había comprado en la tiendita” - ¿Cómo podríamos ir a comprar a la tiendita utilizando y mencionando la cantidad de cosas que queremos? - ¿Cómo podríamos registrar nuestras compras? - ¿Será necesario registrar nuestras compras? ¿por qué?	-Lluvia de ideas.	32 MINUTOS
	BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS.	-Escuchamos las propuestas de los niños y niñas. -La maestra propone a los niños que al momento de comprar cada uno tiene que pedir el producto mencionando la cantidad que desee, por ejemplo: “véndame 5 manzanas” y el vendedor tendrá que darle 5 manzanas. Etc. -Para registrar las compras de los niños la maestra les brindará unos pizarrines de mica y papel blanco, donde ellos tendrán que anotar lo que están comparando, así mismo tendrán que dibujar el número y representar la cantidad. -La maestra recordará a los niños que al comprar debemos de mencionar la cantidad que queremos y las características del producto, ya sea largo, corto, ancho, angosto, grande, pequeño etc.	-Lluvia de ideas. -Productos de la tiendita. -Monedas y billetes	
	REPRESENTACIÓN.	-Al finalizar la compra los niños tendrán que dialogar y conversar entre ellos sobre sus compras, comparando los anotes que realizaron en los pizarrines, por ejemplo, si pepita compro 8 plátanos y marco compro 5 plátanos, los niños tendrán que dialogar quien compro más.	-Estante. -Siluetas de monedas y billetes -Diálogo y reflexión.	
	FORMALIZACIÓN	-Posteriormente se les pedirá que analicen y cuenten cuánto dinero han gastado en los productos.	-Diálogo y reflexión.	
	TRANSFERENCIA	-La maestra pregunta: - ¿De qué otra manera podemos usar el conteo en nuestra vida diaria? - ¿Es importante usar el conteo en algunas situaciones? ¿por qué?	-Diálogo y reflexión.	
	CIERRE	EVALUACIÓN Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron? Registramos la información en el cuaderno de campo sobre el criterio de evaluación Preguntamos al grupo ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué haremos mañana?	-Diálogo y reflexión.	
REFLEXIÓN SOBRE EL APRENDIZAJE				
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?		¿Qué dificultades se observaron?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN					
CRITERIO DE EVALUACIÓN					
Utiliza el conteo hasta 10 al comprar, vender durante el juego en la tiendita.					
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	NUNCA	A VECES	CASI SIEMP RE.	SIEM- PRE
01	Alumno 01				
02	Alumno 02				
03	Alumno 03				
04	Alumno 04				
05	Alumno 05				
06	Alumno 06				
07	Alumno 07				
08	Alumno 08				
09	Alumno 09				
10	Alumno 10				
11	Alumno 11				
12	Alumno 12				
13	Alumno 13				
14	Alumno 14				
15	Alumno 15				
16	Alumno 16				
17	Alumno 17				
18	Alumno 18				
19	Alumno 19				
20	Alumno 20				
21	Alumno 21				
22	Alumno 22				
23	Alumno 23				

Evidencia fotográfica de la sesión N°23

Descripción: En esta fotografía podemos observar cómo los niños realizan el conteo de monedas las mismas que usaron para poder jugar a la compra y venta en la tiendita.



Descripción: En esta fotografía podemos observar cómo los niños representan la cantidad de números del 1 al 10 según los precios de los productos para que tengan en cuenta cuantas monedas deben de pagar.



Descripción: En esta fotografía observamos como los niños juegan en la tiendita a la compra y venta de productos y realizar el conteo tanto para pagar como para dar vuelto. Así mismo se evidencia el juego cognitivo y el juego social.



Descripción: En esta fotografía observamos como los niños juegan a la compra y venta de productos en la tiendita, así mismo logran poner en práctica todos los conocimientos matemáticos previamente trabajados con esta estrategia a través del juego cognitivo y social.

