Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de una I.E.- Los Olivos, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Carpio Siancas, Licet Maribel (orcid.org/0009-0004-8104-6330)

ASESORAS:

Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asuncion (orcid.org/0000-0002-5180-5306)

Dra. Sihuay Maravi, Norma Agripina (orcid.org/0000-0002-4023 2688)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2024

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de una I.E.- Los Olivos, 2024", cuyo autor es CARPIO SIANCAS LICET MARIBEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 10 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	**Firma**
CERAFIN URBANO VIRGINIA ASUNCION **DNI:** 31683051 **ORCID:** 0000-0002-5180-5306	Firmado electrónicamente por: VCEFARINU el 14- 08-2024 09:17:13

Código documento Trilce: TRI - 0857301

INVESTIGA UCV

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CARPIO SIANCAS LICET MARIBEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de una I.E.- Los Olivos, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	**Firma**
LICET MARIBEL CARPIO SIANCAS **DNI:** 40857728 **ORCID:** 0009-0004-8104-6330	Firmado electrónicamente por: LCARPIOSI el 10-08-2024 20:30:17

Código documento Trilce: TRI - 0857302

INVESTIGA UCV

Dedicatoria

A Dios por acompañarme siempre, a mis padres por sus ejemplos y deseos de superación, a mis queridos hijos y esposo que siempre me apoyan incondicionalmente con la única finalidad de lograr mis metas.

Agradecimiento

Agradezco a la Escuela de Post Grado de la Universidad César Vallejo, por brindarme la gran posibilidad de crecer profesionalmente y contribuir con el logro de mis metas.

A la Mg. Virginia Asuncion Cerafin Urbano asesora de la investigación, por brindarme su orientación y motivación en la conducción del diseño y desarrollo de la presente tesis.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Declaratoria de autenticidad de la asesora	ii
Declaratoria de autenticidad de la autora	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	13
III. RESULTADOS	16
IV. DISCUSIÓN	21
V. CONCLUSIONES	26
VI. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	33

Índice de tablas

Pág.

Tabla 1 Distribución de niveles de la competencia resuelve problemas de cantidad 16
Tabla 2 Distribución de niveles de traduce cantidades a expresiones numéricas 17
Tabla 3 Distribución de niveles de comunica su comprensión sobre los números y las operaciones 17
Tabla 4 Distribución de niveles de usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo 18
Tabla 5 Prueba de normalidad según Shapiro – Wilk para la competencia resuelve problemas de cantidad y sus dimensiones 19
Tabla 6 Comparación de los grupos control y experimental de la competencia resuelve problemas de cantidad 19
Tabla 7 Comparación de los grupos control y experimental de las hipótesis específicas 20

Resumen

En la presente investigación se ha vinculado con ODS 4, que es concordantes con los objetivos de presente trabajo de investigación, cuyo propósito fue determinar la aplicación del programa aprendo jugando para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024. El estudio corresponde al enfoque cuantitativo, la metodología empleada fue de nivel experimental de tipo aplicada, diseño cuasi experimental, la población estuvo conformado por 125 alumnos, la muestra quedó conformada por 50 estudiantes divididos en dos grupos, en el grupo control conformado por 25 estudiantes y 25 estudiantes para el grupo experimental. El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, la técnica fue una observación mediante la lista de cotejo y el instrumento de tipo cuestionario fueron validados y aplicado su confiabilidad. Según la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney se evidenció que la competencia resuelve problemas de cantidad, en pretest el valor de significancia observada es Sig=0.000, en el post test la significancia o P valor es <0.05. Por lo tanto, se comprobó que la aplicación del programa aprendo jugando mejora significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024.

Palabras clave: Programa, competencia, comprensión, estrategias

Abstract

In this research, it has been linked to SDG 4, which is consistent with the objectives of this research work, whose purpose was to determine the application of the I learn by playing program to improve the competence to solve quantity problems in initial students, from an I.E.- Los Olivos, 2024. The study corresponds to the quantitative approach, the methodology used was an experimental level of applied type, quasi-experimental design, the population was made up of 125 students, the sample was made up of 50 students divided into two groups, in the group control made up of 25 students and 25 students for the experimental group. The sampling was non-probabilistic for convenience, the technique was an observation using the checklist and the questionnaire-type instrument was validated and its reliability was applied. According to the non-parametric Mann-Whitney U test, it was shown that competition solves quantity problems, in the pretest the observed significance value is Sig=0.000, in the post-test the significance or P value is <0.05. Therefore, it was proven that the application of the I learn by playing program significantly improves the competence to solve quantity problems in initial students, from an I.E.- Los Olivos, 2024.

Keywords: Program, competition, understanding, strategies

I. INTRODUCCIÓN

La competencia que promueve la resolución de problemas con temas de cantidad en estudiantes de educación inicial es crucial para su desarrollo cognitivo y emocional desde una perspectiva psicológica. Esta habilidad no solo se refiere a la capacidad de manejar números y realizar cálculos básicos, sino también al dominio y el fortalecimiento de la comprensión de definiciones matemáticas fundamentales que forman la base para el pensamiento lógico y crítico. Desde una perspectiva psicológica, ese proceso fomenta el fortalecimiento de destrezas cognitivas esenciales: la atención, memoria y habilidades matemáticas.

La UNESCO (2017) señaló una preocupante crisis en el aprendizaje, evidenciada por la falta de habilidades en lectura y matemáticas entre 617 millones de estudiantes en edad escolar. Este problema pone en riesgo el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca lograr la educación de calidad y accesible. Según la UNESCO, el 56% de los estudiantes de primaria y el 61% de los de secundaria no han alcanzado los conocimientos necesarios en estas áreas. Estas cifras, analizadas por Aguirre y Romero (2023), resaltan la urgencia de abordar las realidades educativas actuales.

Según los datos más de los Programas de Evaluación Internacional de escolares (PISA, 2018), Perú se encuentra en la posición 64 de 77 países evaluados, mostrando un ligero progreso con respecto a los resultados de 2015. Al analizar específicamente el desempeño en matemáticas, se advierte un promedio de 400, lo que personifica una mejora en comparación con la evaluación anterior. Los datos exponen que el 60.3% de los alumnos se sitúa en el nivel 1, el 38.8% en los niveles 2 al 4, mientras que solo el 0.9% alcanza los niveles 5 y 6.

El informe destaca que la calidad de los ambientes de aprendizaje se ve influenciada por diversos aspectos, como los recursos disponibles, la dinámica entre el estudiante y el profesor, y la claridad y utilidad del plan de estudios. Además, según Espinoza et al. (2019), una sólida formación en matemáticas promueve el perfeccionamiento de habilidades en los niños que son primordiales para el progreso de un pensamiento relacionado lógico-matemático, aspecto crucial para los procesos de aprendizajes.

En Perú, ante la falta de estrategias y programas para medir el progreso del aprendizaje en el nivel inicial, se utilizó las Evaluaciones Censales (ECE) del Minedu, que evalúa los escolares de segundo grado en matemáticas y comunicación en

colegios públicos y privados. Los resultados de 2019 muestran un bajo desempeño en matemáticas: el 51.1% de los estudiantes está en el nivel inicial con, el 31.9% en proceso, y solo el 17% satisfactorio. Además, se detecta un mayor porcentaje de estudiantes en situación de inicio, lo que se presenta en zonas rurales.

A nivel local, en una escuela de Los Olivos, a nivel local, se ha notado una falta de motivación para abordar problemas relacionados con cantidades. Se ha detectado que los niños muestran poco interés en procesar la información mediante la matemática, además de presentar una actividad limitada en habilidades matemáticas y razonamiento lógico. Se han identificado algunas deficiencias en la enseñanza del área de matemática, especialmente en problemas relacionados con cantidades.

Esta investigación tiene como objetivo diseñar escenarios pedagogías que reconozcan los conocimientos previos de los alumnos, adquiridos en su entorno cotidiano. Esto se logrará mediante la presentación de escenarios problemáticas que faciliten el logro de nuevas culturas. Al inicio del año escolar, los alumnos suelen tener conocimientos matemáticos incompletos, lo que los lleva a centrarse solo en la parte operativa de los ejercicios. Dado que muchos no pueden resolver problemas precisamente, se implementó el proyecto "Aprendo jugando" fortaleciendo la resolución de problemáticas relacionado con cantidades.

Se planteó el problema general: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa aprendo jugando para perfeccionar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024? y de la misma manera los problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa aprendo jugando para mejorar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024?

La presente investigación se justifica como una estrategia práctica y eficiente para atender las necesidades para perfeccionar la competencia matemática de resolución de problemas con cantidades. Investigaciones previas han evidenciado que, desarrollar las habilidades matemáticas fomenta en el niño la formación del corriente lógico, capacidad de solucionar problemas de la vida cotidiana. De igual modo, el estudio cuenta con una justificación teórica que emerge para abordar una brecha en el conocimiento académico respecto a estrategias específicas para optimar la competitividad soluciona problemas de cantidad dentro de los entornos educativos.

En base a las consideraciones anteriores, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la aplicación del programa aprendo jugando para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024 y los objetivos específicos: Determinar la influencia de la aplicación del programa aprendo jugando para mejorar la capacidad traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024.

De acuerdo a los antecedentes internacionales se tiene a: Yüzbasioglu (2023) llevó a cabo un estudio en Turquía para analizar cómo los Juegos de Inteligencia del Programa Preescolar afectan las capacidades matemáticas de los niños de 60 a 72 meses. El estudio se realizó mediante un diseño cuasiexperimental, que incluyó tanto un grupo experimental como el de control, todos los cuales recibieron evaluaciones antes de comenzar el programa. La muestra de 30 niños se dividió equitativamente. Los hallazgos del estudio, basados en las calificaciones antes y después de la implementación del programa ($z = -3.336$, $p = .05$), mostraron una diferencia significativa en beneficio de las puntuaciones posteriores al programa; en particular, la puntuación promedio de los participantes aumentó. Se encontró que los juegos de inteligencia ayudan a los niños a desarrollar habilidades matemáticas fundamentales, como contar, comparar, sumar y restar, hacer coincidir elementos, contar de manera rítmica, asociar elementos y números, percepción y comprensión de conceptos como parte y total.

Tang y sus colegas (2023) revelaron en su investigación que los niños tienen una predisposición innata hacia el juego. Por lo tanto, el objetivo del aprendizaje basado en juegos es permitir que los niños aprendan mientras disfrutan de actividades lúdicas. Esta investigación pone en claro cómo las preferencias de juego de los niños están relacionadas con su desempeño en un juego móvil de matemáticas que han creado. "Lily's Closet" se incluyó en Kizpad, una tableta infantil con más de 200 juegos, para investigar las preferencias y la productividad de los niños en edad preescolar. 6.924 niños de Taiwán de 3 a 8 años fueron clasificados y analizados en términos de comportamiento. Los resultados mostraron diferencias entre la edad y el número de veces que se jugaba. Se descubrió que la madurez de los niños está correlacionada positivamente con sus logros en el juego, pero negativamente con la cantidad de períodos que quieren juguetear. En consecuencia, para proporcionar la

enseñanza, sugieren proporcionar diferentes niveles de juego según la edad de los niños.

De acuerdo con Gonulates y Jasook (2023), es esencial construir las bases de la alfabetización matemática a partir de la primera infancia. Se logra grandes beneficios cuando se les ofrecen experiencias matemáticas que promueven un desarrollo integral, en lugar de limitarse a la comprensión aislada de los conceptos matemáticos. Este estudio evaluó un programa de progreso competitivo de 21 horas dirigido a profesores de preescolar en entidades estatales, enfocándose en áreas como aritmética temprana, geometría, razonamiento matemático y técnicas de enseñanza pedagógica. Los niños internalizan la aritmética temprana y la relacionan con situaciones contextualizadas a través de narraciones y/o problemas verbales. El estudio destaca que los cambios requieren tiempo y que el impacto de este programa de desarrollo profesional depende de la disposición y la percepción de los maestros de preescolar con respecto a las necesidades del contexto educativo.

Nima (2022) realizó una investigación para examinar si el empleo de juegos podría incrementar la habilidad de los niños de 5 años de Coishco – 2020 para resolver problemas relativos a cantidades. Esta publicación opto por publicar una investigación dentro del enfoque cuantitativa, explicativo, y pre experimental. La observación fue la técnica empleada, empleando una lista de verificación para recopilar datos. La investigación concluye que los juegos educativos son fundamentales, ya que facilitan a los niños la resolución de problemas relacionados con cantidades y contribuyen de manera significativa al desarrollo de sus habilidades matemáticas. Por lo tanto, se considera medular el empleo y la implementación de juegos educativos en el nivel inicial.

Acero y García-Martín (2021) condujeron una intervención en Colombia con la intención de concretar resoluciones de problemas matemáticas en escolares de los colegios gubernamentales. Los hallazgos mostraron diferencias estadísticamente significativas, evidenciando mejoras en las habilidades numéricas del equipo que participó en la intervención.

Por otro lado, Huallanca (2024) realizó un trabajo a nivel nacional cuya finalidad de sugerir una estrategia fundamentada en un Programa Juegologic para potenciar las destrezas numéricas de los infantes de cinco años en una entidad pedagógica inicial en Lima. Estudio cuantitativo, cuasi experimental. El estudio incluyó 60 estudiantes del nivel inicial, con 30 estudiantes de cinco años en el turno vespertino.

Los resultados iniciales mostraron que el porcentaje de estudiantes en las etapas inicial, proceso y logrado fue del 57%, 67% y 0% respectivamente en el conjunto experimental (GE), sin embargo, en el grupo de control (GC) se mantuvo en el 57%, 63% y 0%. Sin embargo, después de haber aplicado el Programa Juegologic, se notaron progresos significativos en el GE, con porcentajes del 10%, 77% y 13% respectivamente, lo que indica una mejora importante en el amaestramiento del planteamiento de dificultades numéricas y de forma, desplazamiento y emplazamiento en matemáticas.

Quispe (2022) realizó una investigación para investigar cómo los "juegos matemáticos para niños" influyeron en las habilidades para resolver problemas de cantidad. Este estudio cuantitativo, cuasi experimental. Ambos equipos incluyeron 25 niños en cada uno, como grupo control y grupo experimental. Se obtuvo datos, con un valor p de 0,00 < 0,05, lo que indica una alta significancia estadística. Se observó el efecto positivo del programa, en mejorar la capacidad de los niños de educación inicial para resolver problemas relacionados con cantidades. Se sugiere replicar el estudio en otras entidades con muestras más completas, para generalizar los resultados.

En su investigación, Guerrero (2021) creó un modelo de retroalimentación con el objetivo de mejorar la habilidad para resolver dificultades matemáticas en infantes de 5 años de la Entidad Pedagógica Inicial N° 121 "NSDP". El estudio operó con una muestra de 44 estudiantes y un enfoque descriptivo sin experimentación. Se concluyó que se requiere un modelo de retroalimentación, con el 43% de los alumnos nunca realizando seriaciones de tamaño, longitud y grosor, el 27% casi nunca, el 18% a veces, el 7% casi siempre y el 5% siempre.

Siesquen (2021) examinó cómo influyen las habilidades numéricas en infantes con la educación virtual, utilizando un estudio cuantitativo, cuasi experimental. La investigación incluyó a estudiantes de cinco años de la Entidad Pedagógica Inicial 210 "María Parado de Bellido". La enseñanza virtual impacta positivamente en el fortalecimiento de las destrezas matemáticas de los niños de cinco años en estos entornos. Se concluyó que el programa Doing Math Funny incrementa la capacidad para resolver problemas relacionados con cantidades en niños de 5 años en entornos virtuales, lo que resulta en resultados positivos en la investigación.

Redosado (2021) realizó una investigación para determinar cómo las actividades lúdicas afectan la enseñanza numérica en infantes de treinta y seis

meses. Desarrollo un estudio cuantitativo, cuasi-experimental. La muestra de estudio estuvo conformada de 36 niños de tres años fraccionados en dos grupos. El grupo control estaba compuesto por 18 niños. La ficha "Aprendo jugando" se utilizó para recopilar datos por observación. Las pruebas se llevaron a cabo tanto antes como después de la intervención. Los hallazgos manifestaron que las actividades lúdicas que los niños participaron mejoraron significativamente su capacidad para pensar y actuar en contextos matemáticos.

Las teorías del juego en niños de nivel inicial son fundamentales para comprender cómo el juego influye en su desarrollo y aprendizaje. Las teorías del juego en niños de educación inicial, Teoría del juego de Piaget, según Piaget (1962), el aspecto lúdico es medular para el fortalecimiento de la cognición y se estructura en diferentes etapas que reflejan el progreso intelectual de los niños. Predomina en la etapa preoperacional (2-7 años). Aquí, los niños empiezan a usar símbolos para representar objetos y eventos. Es la fase del "juego de simulación" o "juego simbólico", donde los niños participan en actividades como jugar a "la casita" o "los médicos", asignando roles y utilizando objetos de manera simbólica. Este tipo de juego es crucial para el desarrollo de la imaginación y el lenguaje, ya que los niños comienzan a pensar más allá de lo que es inmediatamente perceptible. Según Piaget, el juego refleja y facilita el desarrollo cognitivo en cada una de estas etapas. Mediante esa actividad los escolares no solo refuerzan las actividades de movimiento, sino que también experimentan con roles sociales, normas y creatividad. El juego es, por tanto, una actividad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño, permitiéndoles asimilar y acomodar nueva información de una manera que es natural y significativa para ellos.

Teoría del juego de Vygotsky (1978) sostiene que es una interacción social crucial que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas a través de la interacción social y la imitación. Vygotsky da una gran importancia al "juego de rol", donde los niños asumen diferentes papeles y exploran las reglas sociales y los comportamientos asociados con esos roles. A través de esta actividad, los niños no solo practican habilidades lingüísticas y cognitivas, sino que también internalizan normas sociales y culturales. Por ejemplo, al jugar a "la escuela" o "la tienda", los niños imitan y practican interacciones sociales complejas, lo que facilita su comprensión y dominio de las mismas.

Vygotsky argumenta que el lenguaje es fundamental en el progreso cognoscitivo poque los niños interactúan entre sí en el juego, utilizan el lenguaje para negociar roles, resolver conflictos y planificar actividades. Este uso del lenguaje en el juego no solo mejora las habilidades lingüísticas, sino que también despliega el movimiento indefinido y el porte de autorregulación. Para Vygotsky, el juego no es simplemente un medio para que los niños se diviertan, sino una actividad primordial para el progreso cognitivo y lingüístico. En el juego, los infantes exploran opiniones y nociones que residen más allende de su capacidad actual de manera independiente, pero que son alcanzables con la ayuda de otros. De esta forma, el juego actúa como un "andamiaje" que apoya el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños progresar más allá de lo que podrían lograr solos. Asimismo, la suposición del juego de Vygotsky enfatiza que el juego es una interacción social crucial que facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas. A través del juego, los niños no solo adquieren nuevas habilidades, sino que también aprenden a pensar de manera más compleja y a interactuar efectivamente con el mundo social que les rodea (Vygotsky, 1978).

Teoría del juego de Erikson (1950) argumenta que el juego permite a los niños experimentar roles y explorar su identidad, contribuyendo al desarrollo psicosocial. Teoría del juego de Parten (1932) clasifica el juego en diferentes categorías sociales, como el juego solitario, el juego paralelo y el juego cooperativo, destacando cómo el juego evoluciona con la edad y la maduración social. Estas teorías ofrecen una comprensión profunda de cómo el juego contribuye al desarrollo integral de los niños en edad inicial, destacando aspectos cognitivos, sociales y emocionales.

"Aprendo jugando" se refiere a un enfoque educativo en el que el proceso de aprendizaje está integrado en actividades lúdicas. Este concepto destaca la idea de que el aprendizaje puede ser más efectivo y significativo cuando se combina con el juego, ya que las actividades divertidas y atractivas. En contextos educativos y formativos, aprender jugando implica el uso de juegos, sino que también permiten a los estudiantes aplicar y experimentar conceptos teóricos en un entorno práctico y seguro (Vergara et al., 2024). Este enfoque es particularmente relevante en la educación infantil y primaria, pero también se aplica en la educación superior y en entornos profesionales para fomentar destrezas a modo la apoyo, el valor de inconvenientes y la adaptación (Bedón et al., 2023).

El proceso del juego en niños de educación inicial es fundamental para su desarrollo integral y aprendizaje. A continuación, se detalla cómo este proceso se

desarrolla en esta etapa educativa: Los niños en educación inicial están naturalmente curiosos y exploran activamente su entorno. El juego les permite experimentar con objetos, colores, formas y texturas, lo que estimula su curiosidad y deseo de descubrir, la atención y la lógica. Juegos de construcción, rompecabezas y juegos de clasificación son ejemplos de actividades que apoyan este desarrollo (Menéndez & Delgado, 2023).

También ayuda a los niños a manejar emociones, entender reglas sociales y desarrollar empatía. Juegos que implican movimiento, como correr, saltar y trepar, ayudan en el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Movimientos que pretenden la rutina de las manos, como trazar o manipular objetos pequeños, promueven las habilidades motoras finas. El juego de simulación o recreación imaginado, donde los niños imitan situaciones de la vida real o imaginan escenarios ficticios, fomenta la creatividad y la capacidad de abstracción. Esto les permite explorar roles y experimentar con diferentes identidades y perspectivas. A través del juego, los niños practican y mejoran sus habilidades lingüísticas. Ya sea mediante el juego de roles, narrando historias o cantando canciones, el juego ofrece numerosas oportunidades para desarrollar el vocabulario y las habilidades de comunicación.

El juego permite a los niños tomar decisiones y experimentar la independencia en un entorno seguro. La capacidad de completar tareas o resolver problemas por sí mismos refuerza su autoconfianza y sentido de competencia. Al participar en juegos con reglas, los niños aprenden a regular su comportamiento, seguir instrucciones y manejar la frustración cuando las cosas no salen como esperaban (Figueroa-Céspedes et al., 2022). Es decir, el proceso del juego en niños de educación inicial es un componente esencial de su crecimiento y aprendizaje (Zambrano-Solórzano et al., 2022).

Las actividades recreativas y recreativas están en línea con los principios metodológicos de la legislación porque tienen en cuenta las diferentes cadencias de aprendizaje, fomentan el progreso de intereses, satisfacen las necesidades de los estudiantes y fomentan el perfeccionamiento integral del niño. El juego durante la infancia cumple múltiples propósitos, según Zapata (2015), incluida la expresión, la cognición, la socialización y la regulación y compensación de las influencias. El juego también ayuda a desarrollar las habilidades motoras y es una parte importante de la formación y mejora de la personalidad.

Según Garvey (2016) el juego tiene una atracción y un encanto que lo hacen agradable y voluntario. Es un fenómeno espontáneo que requiere la participación de varios jugadores. Aunque establece ciertas limitaciones a través de reglas y estructuras, las actividades lúdicas también anima la creatividad, la solución de dificultades y el desarrollo de destrezas cognitivas y sociales, como el aprendizaje de idiomas. Los niños pueden comunicar sus deseos, intereses y preocupaciones mientras juegan con otros niños o adultos. Los materiales y juguetes utilizados en esta actividad actúan como objetos que invitan a los niños a explorar, manipular y repetir. Esto capta su atención y fomenta su crecimiento y descubrimiento.

Las competencias son actividades situadas en contextos particulares. Según Tobon (2016), las competencias son acciones que se desarrollan en relación con herramientas intermedias específicas. Estas acciones provienen del entendimiento, el cual se forma a partir de conexiones colectivas y se actualiza mediante la cultura. Aunque existen muchas definiciones de competencia, todas presentan ciertos problemas, ya sea por simplificación excesiva o por falta de diferenciación con otros conceptos. En esencia, las competencias representan transformaciones que ocurren en un entorno particular y requieren compromiso.

Se tomó en cuenta la perspectiva de Piaget en relación con la competencia matemática mencionada anteriormente, que incluye el juego simbólico y el juego motor en las etapas de desarrollo del niño. Estas actividades se desarrollan durante la infancia temprana y son relevantes en la etapa preescolar, donde los niños adquieren habilidades matemáticas empleando su cuerpo y materiales tangibles. Además, Rizo (2021) señaló que el constructivismo mueve al niño a realizar acciones por sí mismo, lo cual los benéfica a lograr aprendizajes previstos independientemente. Por lo tanto, el maestro debe usar métodos que permitan a los estudiantes usar sus habilidades cognitivas y plantear preguntas abiertas para crear nuevos conocimientos a partir de los conocimientos ya existentes.

Asimismo, el constructivismo promueve un aprendizaje donde el estudiante participa activamente en la creación de significado. En lugar de simplemente recibir información, los estudiantes interactúan con ella, la procesan y la integran en sus marcos cognitivos existentes. Este proceso implica una reinterpretación constante de la información y la adaptación del conocimiento previo a nuevas situaciones. Aunque el constructivismo reconoce el papel activo del individuo en el aprendizaje, Rizo (2021) también señala que el conocimiento se construye en gran medida a través de

la interacción social. Las discusiones, el trabajo colaborativo y el intercambio de ideas entre los estudiantes y con los profesores son fundamentales para enriquecer y profundizar el proceso de aprendizaje. En este sentido, el constructivismo integra aspectos de la teoría socio-cultural de Vygotsky, donde el aprendizaje es visto como un proceso colaborativo.

Rizo (2021) también destaca la importancia de una evaluación que refleje el proceso de aprendizaje constructivista. En lugar de centrarse en pruebas estandarizadas que evalúan la memorización de hechos, la evaluación en un entorno constructivista se enfoca en la capacidad del estudiante para aplicar el conocimiento de manera práctica, reflexionar sobre su aprendizaje y demostrar comprensión en situaciones reales. El análisis de Rizo (2021) resalta cómo el constructivismo ha transformado las prácticas educativas, poniendo al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. Este enfoque no solo requiere que los estudiantes sean más activos y reflexivos, sino que también desafía a los educadores a repensar cómo enseñan y evalúan. Al considerar el aprendizaje como un proceso de construcción activa de significado, el constructivismo ofrece un marco flexible y dinámico para la educación, que busca preparar a los estudiantes no solo para acumular conocimientos, sino para ser pensadores críticos y solucionadores de problemas en un mundo complejo y cambiante.

La competencia matemática implica la habilidad para manejar números, establecer relaciones entre ellos y comprender sistematizaciones básicas, símbolos y formas de comunicación. Su objetivo es generar y entender diversos datos y profundizar en la comprensión de aspectos cuantitativos y espaciales del mundo real. También implica interpretar y expresar información, datos y argumentos de manera clara y precisa. Esta competencia mejora la capacidad de aprendizaje en el transcurso de la vida, en argumentos académicos y cotidianos, y fomenta la colaboración efectiva en la sociedad.

Espinoza y Ygual (2021) definieron esta perspectiva sobre el perfeccionamiento del pensamiento matemático en los niños en su libro, donde hacen referencia a Piaget y su teoría Psicogenética. Esta teoría se centra en cómo los niños aprenden, especialmente en matemáticas, y cómo se pueden mejorar estas prácticas utilizando habilidades correctas esbozadas en puesto del período del travieso y su proceso de aprendizaje matemático. Esto significa que los niños deben aprender patrones de relaciones lógicas y matemáticas en su entorno social.

De este modo, los niños pueden desarrollar habilidades mentales de lógica como la clasificación y la seriación, así como comprender el concepto de número. Una vez que estas habilidades se han logrado y generalizado, surgen las capacidades aritméticas. Estos procesos se facilitan con el uso de herramientas concretas, como el propio cuerpo del niño, objetos del entorno o dibujos, que les permiten verificar sus hipótesis de modo prácticas. De esta manera, el niño puede expresar sus explanaciones y verbalizarlas después de realizar los experimentos, lo que contribuye a revisar y modificar sus esquemas mentales (Espinoza y Ygual, 2021).

Araya et al. (2018) sostuvieron que es un método educativo que promueve la meditación y el aprendizaje diligente de los escolares. Se considera activo cuando intervienen el escolar advierten en la creación de su propio conocimiento y significativo cuando establecen conexiones entre lo que ya saben y lo que están aprendiendo. Ausubel, Piaget y Vygotsky son los principales defensores del constructivismo. Este modelo educativo consiente que los alumnos cimenten su propio aprendizaje. Les consiente alcanzar información y reflexionar activamente sobre ella (León et al., 2014).

Brousseau (2007) describe la dinámica entre el maestro, el estudiante y el entorno educativo como la teoría de situaciones didácticas. En este entorno, los alumnos tienen que participar activamente en la creación de conocimientos con la constante colaboración de sus compañeros y bajo la dirección del maestro (Laguna & Sevilla, 2020). Según esta teoría, hay tres componentes esenciales en esteproceso: el estudiante, el maestro y el entorno educativo, que interactúan entre sí.

Por otro lado, Peredo (2019) cita a Vygotsky, quien sostiene que el uso del lenguaje en la educación, la socialización, la cultura influyen en las habilidades naturales de los niños, como la atención y la memoria. De manera similar, Nieva y Martínez (2019) afirman que la correspondencia con otros es esencial en el transcurso del amaestramiento porque facilita las experiencias del individuo y permite su desarrollo a través de la internalización de la cultura.

Babakr et al. (2019) examinaron la propuesta de Piaget, que estableció el desarrollo cognitivo de los infantes en cuatro etapas en función de cómo interactúan con objetos físicos. La etapa sensoriomotora, que alcanza a partir del nacimiento hasta los dos años, se determina por el surgimiento de la noción de permanencia del objeto. Los bebés no muestran comprensión de la permanencia del objeto durante los primeros ocho meses, lo que significa que no reconocen que los objetos fuera de su

vista siguen existiendo. Además, se desarrollan habilidades como la imitación del tipo diferida, como imitación de lo observado, y un vocabulario limitado. La segunda etapa, conocida como preoperacional, ocurre entre los dos y los siete años y se caracteriza por limitaciones como el egocentrismo y la dificultad para comprender la conservación, que significa reconocer que un objeto persevera igual, aunque de los cambios en su representación.

Para concluir, Minedu (2016) afirma que se han establecido los siguientes factores: La primera dimensión implica la trascripción de cuantías en locuciones numéricas, donde los alumnos deben corroboran los conocimientos previos y las nuevas circunstancias.

La segunda dimensión permite a los niños comunicar su entendimiento de los números y las sistematizaciones a través de la expresión de sus conocimientos sobre unidades de medida, relaciones, conceptos y propiedades numéricos.

La tercera dimensión implica el empleo de técnicas e instrucciones de apreciación y cálculo. En esta dimensión, los alumnos integran y seleccionan una variedad de métodos, técnicas y recursos para comparar cantidades y utilizar diferentes herramientas.

Respecto a la hipótesis principal: La implementación del programa "Aprendo Jugando" mejora de manera significativa la competencia para resolver problemas de cantidad en estudiantes de educación inicial en la I.E. Los Olivos, 2024. Asimismo, la hipótesis secundaria establece que la aplicación de dicho programa mejora de manera notable la habilidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar el entendimiento de los números y las operaciones, y utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estos estudiantes de educación inicial en la misma institución.

II. METODOLOGÍA

El estudio, se empleó una indagación aplicada, el cual implico la utilización de la experiencia del investigador que aplicó en estudios de campo. Este tipo de investigación se encuentra estrechamente vinculado con la investigación básica (Daen, 2011). La investigación estudiada se centró en utilizar el conocimiento científico para solucionar problemas reales o perfeccionar situaciones existentes. La principal meta de la investigación aplicada fue haber empleado los descubrimientos del estudio para ir creando soluciones prácticas y satisfacer demandas específicas en una variedad de áreas.

La investigación siguió un enfoque cuantitativo, caracterizado por su énfasis en la medición y análisis numérico de datos. Se destacó la recolección de técnicas de investigación cuantitativa y un análisis detallado utilizando métodos estadísticos. Además, buscó obtener resultados numéricos para identificar relaciones causales y patrones de conducta a gran escala.

El diseño fue experimental, gracias a la aleatorización y al control riguroso de variables, fue considerado el método más sólido para crear relaciones causa-efecto. Su propósito ha sido asegurar la validez interna del estudio y minimizar sesgos, lo que conduce a conclusiones más fiables sobre la relación causal entre las variables examinadas (Gavilánez, 2021).

El estudio utilizó un diseño cuasi experimental, que se empleado cuando los participantes son elegidos a conveniencia, conformados en grupos control. Se administra una intervención o tratamiento a uno o más grupos y se viene evaluando su impacto. Aunque no se lleva a cabo una asignación aleatoria.

La indagación fue de nivel explicativo, según este enfoque investigativo tenía como meta entender las conexiones de causa y efecto, adicionando los procesos subyacentes que explicaban los hechos examinados. En contraste con la mera descripción o correlación de variables, este tipo de investigación se adentra en la perspicacia de los procesos y patrones que están detrás de los fenómenos observados.

Definición conceptual de la VI: De acuerdo con Montessori, el aprendizaje a través del juego contando con la participación de los infantes desempeñan el papel principal en el proceso educativo. Esto implica una involucración práctica, utilizando principalmente las manos y materiales sensoriales y lúdicos (Santerini, 2013). Durante el juego, el niño viene explorando su entorno, experimentando con él y descubriendo

sus propias habilidades. No se trata simplemente de una actividad superficial; es el medio a través del cual el niño aprende, se desarrolla y crece en todos los aspectos de su ser. Desde una perspectiva psicológica, el juego es el vehículo natural mediante el cual el niño ha ido integrando experiencias, desarrollando habilidades sociales y emocionales, y construyó su comprensión del mundo circundante.

Definición conceptual de la VD de la capacidad para resolución de problemas numéricos, según lo establecido por el MINEDU (2016), consiste en que el estudiante puede abordar las dificultades, llegando a posibilidad de replantear nuevos procesos, que necesitan que los números sean comprendidos, para derivar en la construcción de las definiciones y poder realizar las operaciones.

Definición operacional de la VD de la competencia soluciona problemas de cuantía, la variable será analizada mediante 3 dimensiones, 10 indicadores y 20 ítems, la cual será medidas mediante escala nominal.

La población, según López (2023), lo define como un grupo de personas que tienen características en común, por lo cual son seleccionados. Busca realizar la comprensión de qué manera se están comportando los datos, los cuales se desprenden de las opiniones de la muestra, que ascienden a 125 infantes de 5 años.

La investigación se ha referido al procedimiento para elegir a un grupo menor, que permite arrojar datos de sus percepciones, de esa manera se arriba a conclusiones, según Pérez (2023). Además, se ha tomado en cuenta 50 estudiantes en dos salas con 25 estudiantes en el nivel inicial de esta institución. El aula respeta a 25 niños del grupo experimental y 25 del grupo control.

La técnica del estudio fue la observación, la cual permite recoger datos sobre fenómenos en su contexto natural, proporcionando una comprensión profunda de las actividades y comportamientos observados. Asimismo, se realizó una observación directa para captar el contexto de las interacciones y comportamientos en su entorno natural, lo que enriquece la comprensión de los fenómenos estudiados (Hernández y Mendoza, 2018). Además, se utilizó la lista de cotejo según Sánchez y Reyes (2017) Una lista para cotejar es una herramienta donde se enumera los elementos, habilidades o comportamientos que se espera observar. Permite a los evaluadores verificar si se cumplen o no ciertos criterios específicos. El instrumento consiste en una ficha de observación, de la autora Quispe Quispe Denisse adaptado por Carpio, Licet, se midió dicha competencia, consta de 20 preguntas dividas en 3 dimensiones.

Según Rodríguez (2023), la investigación sobre la validación de instrumentos se enfoca en evaluar de manera sistemática la confiabilidad de los instrumentos, el cual servirá para medir las percepciones o comportamiento de la muestra. Además, sirve para verificar la consistencia, quiere decir que mide lo que el investigador desea. Se busca obtener un instrumento válido. En este caso, se concretó adhiera confirmación de incluido mediante la evaluación por parte de técnicos, quienes eran docentes con grado de Doctor, para revisar las preguntas según criterios específicos y confirmar que el instrumento es adecuado para la muestra de estudio.

Según Pérez (2023), la investigación sobre la confiabilidad se enfocó en determinar si el instrumento obtiene información consistente, quiere decir que no caigan en contradicciones. Incluye la evaluación de la consistencia interna y la estabilidad temporal para no incurrir en equivocaciones. Este proceso garantiza los resultados obtenidos, ya que permite ser replicables y puedan considerarse precisos y válidos en el contexto de estudio. Además, la confiabilidad se evaluó en 10 estudiantes de otra institución educativa de nivel inicial, con características similares a las de la unidad de análisis, utilizando el método Kr20 debido a la escala nominal, obteniendo un resultado de alta confiabilidad.

Según Sánchez y Reyes (2017), las sistemáticas de estudios de datos el esquema para cuantificar la información en un tiempo único, con el fin de concluir y arribar a decisiones informadas. Ellos también señalaron que la estadística es medular para lograr las presentaciones de los resultados, para describir fenómenos, lo que permite examinar y analizar la información relevante del problema en cuestión, obteniendo así resultados y conclusiones significativas. Los datos recolectados a través del cuestionario fueron registrados con una ficha de observación, y el análisis se llevó a cabo mediante representación gráfica y tabular, permitiendo confirmar la hipótesis utilizando la prueba de Mann-Whitney.

En términos de ética, es fundamental que los investigadores respeten los procesos de construcción de unos estudios, considerando las normativas emanadas por la universidad, dentro de ellos tenemos la aplicación de APA. Se ha dado prioridad al anonimato de los participantes, elementos clave. Se consideró principio de autonomía, garantizando el actuar de los individuos fuera completamente libre y voluntaria. Asimismo, se ha cumplido con el principio de beneficencia, asegurando cuidado para los participantes. Además, se aplicó el precepto de justicia, propiciando un trato equitativo con los individuos.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Distribución de la CRPC

CRPC			Grupo N	
	N	Control (n=25)		Experimental (n=25)
			Pretest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	11	44.0%	1	4.0%
Logrado	8	32.0%	7	28.0%
Logro destacado	6	24.0%	17	68.0%
			Postest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	7	28.0%	0	0.0%
Logrado	9	36.0%	3	12.0%
Logro destacado	9	36.0%	22	88.0%

Antes de la intervención, el grupo experimental ya tenía un alto porcentaje de alumnos en el nivel "logro destacado" (68%), con un bajo porcentaje en los niveles "proceso" (4%) y "inicio" (0%). Esto indica que el grupo estaba bastante avanzado en esta competencia desde el principio. Después de la intervención, el porcentaje de alumnos en el nivel "logro destacado" aumentó significativamente a 88%, y el número de alumnos en el nivel "logrado" disminuyó a 12%. La eliminación completa de los niveles "inicio" y "proceso" en el postest resalta la efectividad del programa "Aprendo Jugando" en mejorar significativamente la CRPC en el grupo experimental. El grupo experimental mostró una mejora notable en la CRPC después de la culminación del programa "Aprendo Jugando". El porcentaje de alumnos en el nivel "logro destacado" aumentó considerablemente, mientras que el grupo control mostró una mejora menos pronunciada. Esto sugiere que el programa tuvo un impacto positivo significativo en el perfeccionamiento de esta capacidad.

Tabla 2

Distribución de TCEN

TCEN	Grupo N			
	N	Control (n=25)		Experimental (n=25)
			Pretest	
Inicio	8	32.0%	0	0.0%
Proceso	4	16.0%	4	16.0%
Logrado	7	28.0%	8	32.0%
Logro destacado	6	24.0%	13	52.0%
			Postest	
Inicio	5	20.0%	0	0.0%
Proceso	4	16.0%	0	0.0%
Logrado	8	32.0%	6	24.0%
Logro destacado	8	32.0%	19	76.0%

En el grupo de control, la distribución de niveles cambió poco después de la intervención. Aunque hubo una ligera disminución en el nivel de "inicio" y "proceso", la mayoría de los alumnos se mantuvo o mejoró en los niveles de "logrado" y "logro destacado". El porcentaje de estudiantes en el nivel de "logro destacado" aumentó del 24% al 32%, y en el nivel de "logrado" también se incrementó del 28% al 32%.

Tabla 3

Distribución de CCNO

CCNO	Grupo N			
	N	Control (n=25)		Experimental (n=25)
			Pretest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	12	48.0%	2	8.0%
Logrado	8	32.0%	9	36.0%
Logro destacado	5	20.0%	14	56.0%
			Postest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	9	36.0%	1	4.0%
Logrado	11	44.0%	4	16.0%
Logro destacado	5	20.0%	20	80.0%

Antes de la intervención, el grupo experimental ya mostraba una alta capacidad en comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, con el 56% en el nivel de "logro destacado" y el 36% en el nivel de "logrado". Esto indica que, en comparación con el grupo de control, los estudiantes del grupo experimental tenían una comprensión más avanzada desde el inicio. Después de la intervención, el grupo experimental mostró una mejora notable, con el 80% de los estudiantes alcanzando el nivel de "logro destacado", y solo el 16% en el nivel de "logrado". La reducción en

los niveles de "proceso" y la ausencia de estudiantes en el nivel de "inicio" indican que el programa "Aprendo Jugando" tuvo un impacto positivo significativo, elevando la comprensión y capacidad de los estudiantes en esta área a niveles superiores. El grupo experimental mostró una mejora más significativa en su capacidad para comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones en comparación con el grupo de control. Esto sugiere que la intervención fue eficaz en desarrollar habilidades avanzadas entre los estudiantes del grupo experimental.

Tabla 4

Distribución de usa EPEYC

UEPEYC	Grupo N			
	N	Control (n=25)		Experimental (n=25)
			Pretest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	11	44.0%	4	16.0%
Logrado	14	56.0%	12	48.0%
Logro destacado	0	0.0%	9	36.0%
			Postest	
Inicio	0	0.0%	0	0.0%
Proceso	10	40.0%	0	0.0%
Logrado	14	56.0%	10	40.0%
Logro destacado	1	4.0%	15	60.0%

Antes de la intervención, el grupo experimental mostró una distribución más equilibrada en los niveles de competencia, con un 48% en "logrado" y un 36% en "logro destacado". Este grupo ya tenía una buena base en el uso de estrategias y procedimientos, con una proporción considerable en el nivel más alto. Después de la intervención, se observa una mejora significativa en el grupo experimental. El porcentaje de estudiantes en el nivel de "logro destacado" aumentó considerablemente a 60%, mientras que los estudiantes en el nivel de "logrado" se redujeron a 40% y se eliminó el nivel de "proceso", tuvo un impacto muy positivo, ayudando a que una mayor proporción de estudiantes alcanzara el nivel más alto en el uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. La intervención fue claramente más efectiva en el grupo experimental, donde el porcentaje de estudiantes en el nivel de "logro destacado" aumentó significativamente, reflejando una mejora en el uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. En contraste, el grupo de control mostró mejoras más limitadas.

Tabla 5

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
VD	,899	25	,018
D1	,871	25	,005
D2	,877	25	,006
D3	,817	25	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

No se ajustan a una distribución normal. Por lo tanto, se consideraron métodos no paramétricos.

HG.

H_o: La aplicación del programa aprendo jugando no mejora significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad

H_a: La aplicación del programa aprendo jugando mejora significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad

Tabla 6

Comparación GC y GE de la CRPC

	CRPC (Pretest)	CRPC (Postest)
U de Mann-Whitney	93,500	38,000
W de Wilcoxon	418,500	363,000
Z	-4,268	-5,357
Sig. asintótica(bilateral)	,125	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

El valor de significancia (p = 0,125) es mayor que el umbral común de 0,05, lo que indica que no hay diferencias estadísticamente significativas entre los grupos en la competencia para RPC antes de la intervención. Esto propone que, en el pretest, los grupos eran comparables en términos de sus habilidades para resolver problemas de cantidad. El valor de significancia (p = 0,000) es menor que 0,05, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos después de la intervención. Esto sugiere que la intervención tuvo un efecto notable, con el grupo experimental mostrando una mejora significativa en su capacidad para resolver problemas de cantidad en comparación con el grupo de control. En conclusión, la intervención tuvo

un impacto positivo en la competencia para resolver problemas de cantidad, con mejoras significativas en el grupo experimental en comparación con el grupo de control.

Tabla 7

Comparación de los grupos control y experimental de las hipótesis específicas

VI/VDD	U de Mann-Whitney (Pretest)	Sig. asintótica(bilateral) (Pretest)	U de Mann-Whitney (Postest)	Sig. asintótica(bilateral) (Postest)
VD1	154,500	,102	136,000	,000
VD2	119,500	,311	74,500	,000
DV3	153,500	,067	52,500	000

El programa "Aprendo Jugando" demostró ser efectivo en mejorar significativamente las competencias de los estudiantes en las áreas de las respectivas dimensiones. Los resultados postest muestran mejoras significativas en comparación con los datos del pretest, lo que subraya el impacto positivo de la intervención en las habilidades matemáticas de los estudiantes.

IV. DISCUSIÓN

En el objetivo general demostró que el programa fortaleció las destrezas matemáticas. El aprendizaje a través del juego es conocido por ser efectivo para los niños pequeños porque hace que aprender sea atractivo y relevante. Lo lúdico puede incluir actividades prácticas y juegos que ayudan a los niños a entender conceptos de cantidad de una manera concreta y visual. Al integrar el aprendizaje de matemáticas con actividades lúdicas, el programa puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de forma intuitiva y divertida.

Guardan semejanza con los aportes de Huallanca (2024), realizó un trabajo a nivel nacional cuya finalidad de sugerir una estrategia fundamentada en un Programa Juegologic para potenciar las destrezas numéricas de los infantes de cinco años en una entidad pedagógica inicial en Lima. Estudio cuantitativo, cuasi experimental. El estudio incluyó 60 estudiantes del nivel inicial, con 30 estudiantes de cinco años en el turno vespertino. Los resultados iniciales mostraron que el porcentaje de estudiantes en las etapas inicial, proceso y logrado fue del 57%, 67% y 0% respectivamente en el conjunto experimental (GE), sin embargo, en el grupo de control (GC) se mantuvo en el 57%, 63% y 0%. Sin embargo, después de haber aplicado el Programa Juegologic, se notaron progresos significativos en el GE, con porcentajes del 10%, 77% y 13% respectivamente, lo que indica una mejora importante en el amaestramiento del planteamiento de dificultades numéricas y de forma, desplazamiento y emplazamiento en matemáticas

De igual forma, se tuvo cierta semejanza con el estudio de Yüzbasioglu (2023), quien llevó a cabo un estudio en Turquía para analizar cómo los Juegos de Inteligencia del Programa Preescolar afectan las capacidades matemáticas de los niños de 60 a 72 meses, utilizando un estudio de diseño cuasiexperimental, que incluyó que la implementación del programa ($z = -3.336$, $p = .05$), mostraron una diferencia significativa en beneficio de las puntuaciones posteriores al programa; en particular, la puntuación promedio de los participantes aumentó, concluyendo que los juegos de inteligencia ayudan a los niños a desarrollar habilidades matemáticas fundamentales, como contar, comparar, sumar y restar, hacer coincidir elementos, contar de manera rítmica, asociar elementos y números, percepción y comprensión de conceptos como parte y total.

A todo ello respalda la teoría de, Rizo (2021) señaló que el constructivismo mueve al niño a realizar acciones por si mismo, lo cual los benéfica a lograr

aprendizajes previstos independientemente. Por lo tanto, el maestro debe usar métodos que permitan a los estudiantes usar sus habilidades cognitivas y plantear preguntas abiertas para crear nuevos conocimientos a partir de los conocimientos ya existentes. Por lo tanto, el maestro debe usar métodos que permitió a los estudiantes usar sus habilidades cognitivas y plantear preguntas abiertas para crear nuevos conocimientos a partir de los conocimientos ya existentes. Por su parte, Tobón (2016) destaca que las competencias son prácticas situadas, lo que significa que su aplicación efectiva depende de contextos específicos y de la interacción con herramientas intermediarias.

Esto sugiere que el desarrollo y evaluación de competencias deben centrarse en cómo se utilizan en situaciones reales y prácticas, y cómo las herramientas disponibles facilitan esta aplicación. En la educación y el ámbito profesional, esto implica crear entornos de aprendizaje y trabajo que reflejen situaciones auténticas y proporcionar los recursos necesarios para desarrollar y aplicar competencias de manera efectiva.

La hipótesis específica uno, la afirmación sobre el programa "Aprendo Jugando" se observa una mejoría en la competencia en el proceso de traducción de cifras numéricas en escolares de educación inicial, indica que tuvo una repercusión positiva en el fortalecimiento de las destrezas matemáticas específica. La afirmación indica que la implementación del programa ha llevado a una mejora notable en esta habilidad específica. La mejora significativa sugiere que los escolares que fueron parte del programa mostraron avances considerables en su capacidad para traducir cantidades en expresiones numéricas comparado con su desempeño previo al programa. En la educación inicial, los infantes están desarrollando habilidades cognitivas básicas.

Programas como "Aprendo Jugando" están diseñados para coincidir con esta etapa del desarrollo, ofreciendo oportunidades para que los niños practiquen habilidades matemáticas fundamentales de una manera que se alinea con su nivel de desarrollo cognitivo. La afirmación de mejora significativa implica que se han utilizado métodos para medir el progreso en esta competencia específica. Esto podría incluir pruebas antes y después de la implementación del programa, observaciones directas, o evaluaciones de desempeño en actividades relacionadas a las traducciones numéricas.

Se asemeja a los aportes de Quispe (2022), los "juegos matemáticos para niños" influyen positivamente en su capacidad para resolver problemas de cantidad al proporcionar un entorno de aprendizaje activo, contextualizado y motivador. Estos juegos facilitan el desarrollo de estrategias de resolución, fomentan la retroalimentación inmediata y refuerzan el aprendizaje a través de la práctica y la experiencia. En el contexto educativo, la implementación de juegos matemáticos puede mejorar significativamente las habilidades de los niños en la resolución de dificultades matemáticos y hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más atractivo y efectivo.

Los juegos matemáticos suelen involucrar desafíos que requieren que los niños encuentren soluciones a dificultades numéricas. En inicial, el uso de juegos matemáticos es especialmente eficaz porque se alinea con el estilo de aprendizaje de los niños pequeños, que aprenden mejor a través de la experiencia activa y la interacción lúdica. Asimismo, se tiene cierto alcance de semejanza al estudio de Tang y sus colegas (2023), quienes revelaron en su investigación que los niños tienen una predisposición innata hacia el juego. Por lo tanto, el objetivo del aprendizaje basado en juegos es permitido que los niños aprendan mientras disfrutan de actividades lúdicas.

Esta investigación pone en claro cómo las preferencias de juego de los niños están relacionadas con su desempeño en un juego móvil de matemáticas que han creado. "Lily's Closet" se incluyó en Kizpad, una tableta infantil con más de 200 juegos, para investigar las preferencias y la productividad de los niños en edad preescolar. 6.924 niños de Taiwán de 3 a 8 años fueron clasificados y analizados en términos de comportamiento. Los resultados mostraron diferencias entre la edad y el número de veces que se jugaba. Se descubrió que la madurez de los niños está correlacionada positivamente con sus logros en el juego, pero negativamente con la cantidad de períodos que quiso juguetear.

En consecuencia, para proporcionar la enseñanza, sugieren proporcionar diferentes niveles de juego según la edad de los niños. A estos resultados, respalda la teoría de MINEDU (2016), en donde se afirma que la Competencia relacionada a la traducción de expresiones numéricas implica la trascripción de cuantías en locuciones numéricas, donde los alumnos deben realizar procedimientos de los datos y las circunstancias de un problema.

Al referirnos a la hipótesis específica dos, la mejora significativa en la competencia para comunicar la comprensión sugiere que se ha evaluado el progreso de escolares previo y posterior al programa. Esto podría incluir observaciones directas, entrevistas o evaluaciones de desempeño en tareas relacionadas con la comunicación de conceptos matemáticos. Las actividades dentro del programa están estructuradas para incentivar la comunicación, como discusiones en grupo, presentaciones de soluciones y explicaciones de estrategias. Estas actividades sirven de respaldo para los escolares y les permite fortalecer la comprensión de datos. En la educación inicial, los niños están desarrollando habilidades cognitivas básicas y la capacidad para comunicar sus pensamientos.

Este resultado es concordante con la indagación de Guerrero (2021), mencionó que la implementación de un modelo de retroalimentación con el objetivo de mejorar la habilidad de solución de dificultades matemáticas en una entidad pedagógica inicial implica proporcionar a los niños comentarios específicos y constructivos sobre su desempeño en tareas matemáticas. Este enfoque ayuda a los niños a desarrollar y perfeccionar sus habilidades, refuerza su comprensión de los conceptos de cantidad y fomenta la confianza en sus habilidades matemáticas. Al adaptar el modelo a la edad de los infantes y a su nivel de desarrollo, se facilita un aprendizaje más efectivo y significativo en el contexto educativo inicial. Complementan a ello, Gonulates y Jasook (2023), quienes evaluaron un programa de progreso competitivo de 21 horas dirigido a profesores de preescolar en entidades estatales, enfocándose en áreas como aritmética temprana, geometría, razonamiento matemático y técnicas de enseñanza pedagógica.

Los niños internalizan la aritmética temprana y la relacionan con situaciones contextualizadas a través de narraciones y/o problemas verbales. El estudio destacó que los cambios requieren tiempo y que el impacto de este programa de desarrollo profesional dependió de la disposición y la percepción de los maestros de preescolar con respecto a las necesidades del contexto educativo. Estos resultados están respaldados por las teorías de MINEDU (2016), en donde se afirma que la Competencia comunica su comprensión sobre datos numéricos y operaciones, permitieron a los infantes comunicar su entendimiento de los números y las sistematizaciones a través de la expresión de sus conocimientos.

Referente a la hipótesis especifica tres, concluyó En el entorno educativo, la implementación del programa “Aprendo Jugando” implica incorporar juegos y

actividades que se centren en la estimación y el cálculo dentro del currículo de matemáticas. Los educadores utilizan estas actividades para enseñar y practicar estas habilidades en un formato lúdico. Al participar en estos juegos, los escolares practican y aplican estrategias de estimación y cálculo en un entorno interactivo. Esto les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda de cómo usar estas técnicas en diferentes situaciones. Los resultados tienen cierta similitud con los de, Siesquen (2021), quien investigó cómo las habilidades matemáticas afectaron en niños de preescolar, desarrollo un estudio cuantitativo cuasi experimental, incluyendo en escolares de 5 años, de la Entidad Pedagógica Inicial 210 "María Parado de Bellido" optimizó la habilidad de resolución de dificultades numéricas de infantes de 5 años durante las clases online, lo que resulta en resultados positivos en la investigación. Las actividades del programa pueden haber involucrado ejercicios interactivos que permiten a los niños experimentar con conceptos de cantidad de manera práctica, como contar objetos, clasificar y agrupar. El enfoque lúdico probablemente proporcionó refuerzos positivos, como recompensas y retroalimentación instantánea, que motivaron a los estudiantes y reforzaron su aprendizaje. Esto puede haber contribuido a una mejora significativa en sus habilidades para solucionar problemas numéricos.

V. CONCLUSIONES

Primera: La aplicación del programa "Aprendo Jugando" que resultó en una mejoría importante en la CRPC de cantidad indica que el enfoque lúdico y práctico del programa ha sido eficaz en el fortalecimiento de destrezas matemáticas en educación inicial. Este resultado resalta la importancia de métodos de enseñanza innovadores y atractivos que se alineen a las necesidades y cualidades de los escolares.

Segunda: En el primer objetivo específico, concluyó que La aplicación del programa “Aprendo Jugando” muestra mejoría importante en la competencia para traducir cantidades a expresiones numéricas. Esto se debe a que el programa utiliza métodos lúdicos que permiten a los niños practicar esta habilidad en un entorno interactivo y divertido. Los juegos educativos facilitan la comprensión y aplicación de la conversión de cantidades físicas a representaciones numéricas.

Tercera: En el segundo objetivo específico, corroboro que el programa “Aprendo Jugando” muestra mejoría en las habilidades de los escolares, para exponer su comprensión numérica y las operaciones al proporcionar un entorno de aprendizaje lúdico y participativo. Este enfoque permite a los niños practicar y desarrollar habilidades de comunicación matemática en un contexto atractivo y efectivo, lo que resulta en una mejora notable en su capacidad para expresar y explicar conceptos matemáticos.

Cuarta: En el tercer objetivó enmarcó que el programa “Aprendo Jugando” muestra mejoría en la competencia de los escolares de educación inicial para usar los mecanismos de estimación y cálculo. Esto se debe a que el programa utiliza métodos lúdicos que permiten a los infantes practicar y desarrollar estas habilidades de manera efectiva. Los juegos educativos fomentan la aplicación práctica de estrategias matemáticas, refuerzan la comprensión y aumentan la motivación para aprender.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda al especialista de la UGEL capacitar a los docentes en la metodología del programa para asegurar una correcta aplicación y maximización de sus beneficios. Establecer un sistema de monitoreo y evaluación continua para seguir observando y mejorando los resultados obtenidos por los estudiantes.

Segunda: Se recomienda a los directivos a desarrollar y distribuir material didáctico adicional que complemente el programa "Aprendo Jugando", enfocado en traducir expresiones de los números.

Tercera: Se recomienda a los maestros incluir más actividades interactivas y juegos educativos que fomenten la comunicación y comprensión de números y operaciones entre los escolares. Crear espacios de retroalimentación donde los estudiantes puedan expresar y compartir, permitiendo a los docentes identificar y abordar dificultades individuales.

Cuarta: Se recomienda al docente tutor promover el uso de una variedad de mecanismo de estimación y cálculo en las actividades del programa para desarrollar una comprensión más robusta en los estudiantes. Integrar herramientas tecnológicas y recursos digitales que apoyen la enseñanza de estimación y cálculo de manera más interactiva y atractiva para los estudiantes.

REFERENCIAS

Aguirre, J. G., & Romero, R. M. (2023). Estrategias cognitivas y competencias matemáticas en educación inicial. *Encuentros. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico.*, (17), 119-137. https://doi.org/10.5281/zenodo.7527570

Araya Jiménez, L., & Espinoza Rojas, J. (2018). Percepciones del plan de estudios de la Escuela de Comunicación de la UCR (2012) según sus estudiantes: Disonancias y coherencias con el modelo pedagógico constructivista. Actualidades Investigativas En Educación, 18(3). https://doi.org/10.15517/aie.v18i3.34045

Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review. Education Quarterly Reviews, 2(3), 517–524. https://doi.org/10.31014/aior.1993.02.03.84

Bedón Arteaga, V. G., & Cedeño Macías, L. M. (2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, *8*(1), 34-48. https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439

Brousseau, G. (2007). Iniciación al estudio de la teoría de las situaciones didácticas. 1.

Chavarría, J. (2006). Teoría de las situaciones didácticas 1.

Daen, S. T. (2011). Tipos de investigación científica. *Revista de Actualización Clínica Investiga Boliviana*, *12*, 621-624. http://revistasbolivianas.umsa.bo/pdf/raci/v12/v12_a11.pdf

Espinoza Pastén, L., & Ygual Fernández, A. (2021). *El lenguaje como precursor del aprendizaje matemático en educación Infantil y escolar.* Universidad de la Serena: Editorial Universidad de La Serena. Obtenido de https://elibro.net/es/ereader/uladech/190598?

Espinoza C., Reyes C., & Rivas H. (2019). El aprestamiento a la matemática en Educación Preescolar. *Conrado*.

Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.

Figueroa-Céspedes, I., Lambiasi Pérez, R., & Cáceres Zapata, P. (2022). Actitud lúdica y rol mediador de aprendizajes en educadoras de párvulos: para aprender jugando se necesitan dos. *Revista de estudios y experiencias en*

educación, *21*(47), 371-386. http://dx.doi.org/10.21703/0718-5162202202102147020

Galak, E., & Rivero, I. (2022). Play and body in early childhood education: from productive frivolity and the disorder ordered to intensity. Retos, 45, 642–650.

Gavilánez, F. (2021). Diseños y análisis estadísticos para experimentos agrícolas. Ediciones Díaz de Santos.

Gonulates, F., & Gilbert, J. (2023). Facilitating effective mathematical teaching practices in preschool. Journal of Global Education and Research, 7(3), 265-279. https://www.doi.org/10.5038/2577-509X.7.3.1272 https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1383401.pdf

González, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario (Vol. 171). Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

Guerrero, M. D. R. M. (2021). Modelo de Retroalimentación para mejorar la competencia Resuelve Problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI Nº 121 Chiclayo. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, (2), 20-20. https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/60

Huallanca, R. M. (2024). *Programa Juegologic para la mejora de matemática en 5 años de una institución educativa Inicial-Lima, 2023* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/136359

Laguna, M., & Sevilla, D. B. (2020). Making Jellies: Two didactic situations about the creation and use of registers with preschool children. Educación Matemática, 32(3), 8–38. https://doi.org/10.24844/EM3203.01

León A., Risco E., & Alarcón C. (2014). Estrategias-de-aprendizaje-en-educacinsuperior-en-un-modelo-curricular-por-competencias.

León, K. J. V., & Cueva, J. L. Q. (2024). Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias matemáticas en la educación escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *8*(2), 6357-6377. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11054

Menéndez, L. V. C., & Delgado, J. R. E. (2023). El juego como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas de los niños de 4 a 5 años. *Revista Científica Hallazgos21*, *8*(3), 260-272. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9210369

Minedu. (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? https://bit.ly/38ulqCP

Minedu. (2019). *Evaluaciones de logros de aprendizaje*.

Minedu. (2016). Currículo nacional de la Educación Básica

Nima, T. (2022). *Juegos didácticos para mejorar la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano, del distrito de Coishco, provincia del Santa, en el año 2020* (Tesis de maestría) Universidad Uladech la Católica. https://hdl.handle.net/20.500.13032/25547

Nieva J., & Martínez O. (2019). Confluencias y rupturas entre el aprendizaje significativo de Ausubel y el aprendizaje desarrollador desde la perspectiva del enfoque histórico.

Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243-269.

Peredo R. (2019). Orientaciones epistemológicas vigotskyanas para el abordaje psicoeducativo del desarrollo cognitivo infantil.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.

Pisa (2018). Resultados de evaluación Pisa. http://umc.minedu.gob.pe/resultadospisa2018/

Quispe, D. (2022). *Programa Math Games For Kids para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de educación inicial, Vitarte 2022* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/94800

Rizo, F. M. (2021). Aprendizaje, enseñanza, conocimiento, tres acepciones del constructivismo Implicaciones para la docencia. Perfiles Educativos, 43(174), 170–185. https://doi.org/10.22201/IISUE.24486167E.2021.174.60208

Redosado, J. M. (2021). *Influencia de las actividades lúdicas en la competencia matemática en la IEP "High School-Baby Kinder" San Juan de Lurigancho* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/75204

Sánchez-Acero, A., & García-Martín, M. B. (2021). Programa de entrenamiento en potencial de aprendizaje para niños colombianos con dificultades de aprendizaje en Matemáticas. *Interdisciplinaria*, *38*(1), 163-180. http://dx.doi.org/10.16888/interd.2021.38.1.11

Siesquen, L. E. (2021). *Programa "Doing Math Funny" en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años; 2021* (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20 500.12692/73142

Tang, J. T., Nine, W. T., & Wang, Y. C. (2023). Preschoolers' Mathematics Game Preferences and Learning Performance through Designing a Degree of Freedom for a Tablet Game. Education and information technologies, 1–21. https://doi.org/10.1007/s10639-023-11865-8

Tobon, S. (2016). Aspectos básicos de la formación basada en competencias. https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/Aspectos-basicos-de-la-formacionbasada-en-competencias.pdf

Unesco. (2019). *Medición de la Calidad y los Resultados del Aprendizaje Temprano*.

Urrutia, W. L., & Vega, E. (2010). Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yüzbasioglu, Y. (2023). The Effect of the Intelligence Games Preschool Program on the Math Skills of 60 72 Month-Old Children. Southeast Asia Early Childhood, 12 (1), 1-12 https://doi.org/10.37134/saecj.vol12.1.1.2023 https://eric.ed.gov/?q=the+game+in+montessori+preschool+mathematics&id=EJ1389220

Zapata, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del "conectivismo" https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554757006#:~:text=Teor%C3%ADas%20y%20modelos%20sobre%20el%20aprendizaje%20en%20entornos,a%20partir%20de%20una%20visi%C3%B3n%20cr%C3%ADtica%20del%20%E2%80%9Cconectivismo%E2%80%9D

Zambrano-Solórzano, L. E., Vélez-Loor, J. M., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar*, *6*(4), 24-45. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45

Zúñiga, P. I. V., Cedeño, R. J. C., & Palacios, I. A. M. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Vergara, A. A. A., & Zambonino, J. M. B. (2024). Los circuitos lúdicos en las áreas de la psicomotricidad en educación inicial. *Tesla Revista Científica*, *4*(1), e338-e338. https://doi.org/10.55204/trc.v4i1.e338

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de operacionalización de variable

Tabla 1

Operacionalización de competencia resuelve problemas de cantidad.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y rango por variable
Competencia resuelve problemas de cantidad	Minedu (2016) mencionó que la competencia, se evidencia cuando los estudiantes utilizan objetos de su contexto y los relacionan entre sí descubriendo sus características, resuelven problemas utilizando sus propias estrategias, organizan y construyen nociones de orden causal, temporal y espacial para desarrollar su pensamiento.	Se elaboró una ficha de observación con 20 items, 10 sesiones de aprendizaje y ficha de tareas para cada sesión.	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Realiza seriaciones con material concreto.	1,2	Escala dicotómica	Inicio (0-10) Proceso (11-13) Logrado (14-16) Logro destacado (17-20)
				Utiliza el conteo al agregar en situaciones de juego.	3,4		
				Representa con material concreto agrupaciones.	5,6,7		
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar, cantidad en diversas situaciones (muchos, pocos, ninguno).	8		
				Utiliza el conteo en diversas situaciones.	9,10		
				Utiliza expresiones matemáticas para mencionar cantidad (mas que, menos que).	11,12		
				Realiza correspondencia entre dos objetos.	13,14		
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza los números ordinales.	15,16,17,18		
				Utiliza el conteo al quitar en situaciones de juego.	19		
				Utiliza el conteo en diversas situaciones.	20		

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

ESCALA DE MEDICIÓN DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

Estimada docente lea de forma pausada las instrucciones dando las instrucciones a los niños.
INSTRUCCIONES: Puntúe 1 si la respuesta es correcta, de lo contrario, no otorgue ningún punto. Al finalizar, sume los puntos logrados.

Nº	Pregunta	Escala de valoración	
	DIMENSIÓN 01: Traduce cantidades a expresiones numéricas	**0**	**1**
1	Ayuda a Pedro a ordenar las pelotas del más grande al más pequeño.		1
2	Ayuda a Patrick a ordenar los libros del más delgado al más grueso.		1
3	Utiliza monedas y simula el pago de un polo.		1
4	Utiliza monedas y simula el pago de un cuaderno.		1
5	Agrupa las figuras geometricas.		1
6	Busca alternativas para agrupar las figuras geometricas.		1
7	Encuentra la forma de agrupar las figuras geometricas		1
	DIMENSIÓN 02: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones		
8	Dibuja flores en las canastas según la cantidad solicitada (muchos, pocos, ninguno).		1
9	Da respuesta a la persona que derrumbo más botellas.		1
10	Reconoce quien derrumbo menos botellas.		1
11	Dibuja cuantas pelotas cayeron dentro de la caja		1
12	Observa la imagen y dibuja la cantidad de pelotas que cayeron fuera de la caja.		1
13	Observa los dibujos y marca en la alternativa donde cada niño tenga una paleta.		1
14	En la imagen, reconoce cuantos platos necesitaremos para que cada niño tenga uno.		1
	DIMENSIÓN 03: Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo		
15	Observa la imagen y cuenta cuantas flores moradas y naranjas hay en la imagen.		1
16	En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en primer lugar.		1
17	En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en tercer lugar.		1
18	En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en quinto lugar.		1
19	Da respuesta a la cantidad de pollitos que quedaron en el nido.		1
20	Observa la imagen, cuenta y colorea los recuadros según la cantidad de globos que observas.		1

Gracias por su valiosa colaboración

Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE COMPETENCIA RESUELVEPROBLEMAS DE CANTIDAD

Definición de la variable:

Minedu (2016) mencionó que la competencia, se evidencia cuando los estudiantes utilizan objetos de su contexto y los relacionan entre sí descubriendo sus características, resuelven problemas utilizando sus propias estrategias, organizan y construyen nociones de orden causal, temporal y espacial para desarrollar su pensamiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Traduce cantidades a	Realiza seriaciones con material concreto.	Ayuda a Pedro a ordenar pelotas del más grande al más pequeño.	1	1	1	1	
		Ayuda a Patrick a ordenar los libros del más delgado al más grueso.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al agregar en situaciones de juego.	Utiliza monedas y simula el pago de un polo.	1	1	1	1	
		Utiliza monedas y simula el pago de un cuaderno.	1	1	1	1	
		Agrupa las figuras geométricas.	1	1	1	1	

expresiones numéricas	Representa con material concreto agrupaciones.	Busca alternativas para agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	
		Encuentra la forma de agrupar las figuras geométricas ○ △ □	1	1	1	1	
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar, cantidad en diversas situaciones (muchos, pocos, ninguno).	Dibuja flores en las canastas según la cantidad solicitada (muchos, pocos, ninguno).	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Da respuesta de la persona que derrumbo más botellas.	1	1	1	1	
		Reconoce quién derrumbó menos botellas.	1	1	1	1	
	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar cantidad (mas que, menos que).	Dibuja cuantas pelotas cayeron dentro de la caja.	1	1	1	1	
		Observa la imagen y dibuja cuántas pelotas cayeron fuera de la caja	1	1	1	1	
	Realiza correspondencia entre dos objetos.	Observa los dibujos y marca en la alternativa donde cada niño tenga una paleta	1	1	1	1	
		En una imagen reconoce cuantos platos necesitaremos para que cada niño tengo uno	1	1	1	1	
Usa estrategias y	Utiliza los números ordinales.	Observa la imagen y cuenta cuántas flores moradas y naranjas hay en la imagen.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en primer lugar.	1	1	1	1	

procedimient os de estimación y calculo		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en tercer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en quinto lugar.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al quitar en situaciones de juego.	Da respuesta a la cantidad de pollitos que quedaron en el nido	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Observa la imagen. Cuenta y colorea los recuadros según la cantidad de globos que observas.	1	1	1	1	

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr. (Dra.) Mg. Dennis Fernando Jaramillo Ostos

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula B2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: Resuelve problemas de cantidad y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

.....

LICET MARIBEL CARPIO SIANCAS

D.N.I 40857728

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial de una I.E.-Los Olivos, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario Competencia resuelve problemas de cantidad
Objetivo del instrumento	Medir la Competencia resuelve problemas de cantidad
Nombres y apellidos del experto	Dennis Fernando Jaramillo Ostos
Documento de identidad	10754317
Años de experiencia en el área	15
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruano
Institución	Posgrado UCSUR, Posgrado UCV, UTP
Cargo	Docente de investigación
Número telefónico	985119020
Firma	
Fecha	**31 de mayo del 2024**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE COMPETENCIA RESUELVEPROBLEMAS DE CANTIDAD

Definición de la variable:

Minedu (2016) mencionó que la competencia, se evidencia cuando los estudiantes utilizan objetos de su contexto y los relacionan entre sí descubriendo sus características, resuelven problemas utilizando sus propias estrategias, organizan y construyen nociones de orden causal, temporal y espacial para desarrollar su pensamiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Traduce cantidades a expresiones numéricas	Realiza seriaciones con material concreto.	Ayuda a Pedro a ordenar pelotas del más grande al más pequeño.	1	1	1	1	
		Ayuda a Patrick a ordenar los libros del más delgado al más grueso.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al agregar en situaciones de juego.	Utiliza monedas y simula el pago de un polo.	1	1	1	1	
		Utiliza monedas y simula el pago de un cuaderno.	1	1	1	1	
	Representa con material concreto agrupaciones.	Agrupa las figuras geométricas.	1	1	1	1	
		Busca alternativas para agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	
		Encuentra la forma de agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar, cantidad en diversas situaciones (muchos, pocos, ninguno).	Dibuja flores en las canastas según la cantidad solicitada (muchos, pocos, ninguno).	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Da respuesta de la persona que derrumbo más botellas.	1	1	1	1	
		Reconoce quién derrumbó menos botellas.	1	1	1	1	
	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar cantidad (mas que, menos que).	Dibuja cuantas pelotas cayeron dentro de la caja.	1	1	1	1	
		Observa la imagen y dibuja cuántas pelotas cayeron fuera de la caja	1	1	1	1	
	Realiza correspondencia entre dos objetos.	Observa los dibujos y marca en la alternativa donde cada niño tenga una paleta	1	1	1	1	
		En una imagen reconoce cuantos platos necesitaremos para que cada niño tengo uno	1	1	1	1	
Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza los números ordinales.	Observa la imagen y cuenta cuántas flores moradas y naranjas hay en la imagen.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en primer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en tercer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en quinto lugar.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al quitar en	Da respuesta a la cantidad de pollitos que quedaron en el nido	1	1	1	1	

	situaciones de juego.						
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Observa la imagen. Cuenta y colorea los recuadros según la cantidad de globos que observas.	1	1	1	1	

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr. (Dra.) Mg. Rossevelt Edgar, Olivera Araya

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula B2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

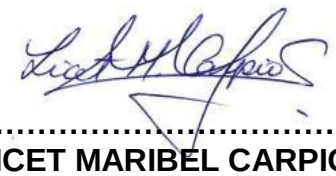
El nombre de mi Variable es: Resuelve problemas de cantidad y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



……

LICET MARIBEL CARPIO SIANCAS

D.N.I 40857728

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial de una I.E.-Los Olivos, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario Competencia resuelve problemas de cantidad
Objetivo del instrumento	Medir la Competencia resuelve problemas de cantidad
Nombres y apellidos del experto	Rossevelt Edgar, Olivera Araya.
Documento de identidad	DNI: 06514466
Años de experiencia en el área	40 años
Máximo Grado Académico	Magister en Neuropsicología Cognitiva
Nacionalidad	Hispano/peruano
Institución	Centro de Atención Psicopedagógica Tándem-Surco, y UCV.
Cargo	Promotor y Director de la Unidad de Neuropsicología y Problemas de Aprendizaje.
Número telefónico	945 377 003
Firma	
Fecha	**31 de mayo del 2024**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE COMPETENCIA RESUELVEPROBLEMAS DE CANTIDAD

Definición de la variable:

Minedu (2016) mencionó que la competencia, se evidencia cuando los estudiantes utilizan objetos de su contexto y los relacionan entre sí descubriendo sus características, resuelven problemas utilizando sus propias estrategias, organizan y construyen nociones de orden causal, temporal y espacial para desarrollar su pensamiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Traduce cantidades a expresiones numéricas	Realiza seriaciones con material concreto.	Ayuda a Pedro a ordenar pelotas del más grande al más pequeño.	1	1	1	1	
		Ayuda a Patrick a ordenar los libros del más delgado al más grueso.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al agregar en situaciones de juego.	Utiliza monedas y simula el pago de un polo.	1	1	1	1	
		Utiliza monedas y simula el pago de un cuaderno.	1	1	1	1	
	Representa con material concreto agrupaciones.	Agrupa las figuras geométricas.	1	1	1	1	
		Busca alternativas para agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	
		Encuentra la forma de agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar, cantidad en diversas situaciones (muchos, pocos, ninguno).	Dibuja flores en las canastas según la cantidad solicitada (muchos, pocos, ninguno).	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Da respuesta de la persona que derrumbo más botellas.	1	1	1	1	
		Reconoce quién derrumbó menos botellas.	1	1	1	1	
	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar cantidad (mas	Dibuja cuantas pelotas cayeron dentro de la caja.	1	1	1	1	

	que, menos que).	Observa la imagen y dibuja cuántas pelotas cayeron fuera de la caja	1	1	1	1	
	Realiza correspondencia entre dos objetos.	Observa los dibujos y marca en la alternativa donde cada niño tenga una paleta	1	1	1	1	
		En una imagen reconoce cuantos platos necesitaremos para que cada niño tengo uno	1	1	1	1	
Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza los números ordinales.	Observa la imagen y cuenta cuántas flores moradas y naranjas hay en la imagen.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en primer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en tercer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en quinto lugar.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al quitar en	Da respuesta a la cantidad de pollitos que quedaron en el nido	1	1	1	1	

	situaciones de juego.						
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Observa la imagen. Cuenta y colorea los recuadros según la cantidad de globos que observas.	1	1	1	1	

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr. (Dra.) Mg. Nancy Elena Cuenca Robles

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula B2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: Resuelve problemas de cantidad y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

……

LICET MARIBEL CARPIO SIANCAS

D.N.I 40857728

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial de una I.E.-Los Olivos, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario Competencia resuelve problemas de cantidad
Objetivo del instrumento	Medir la competencia resuelve problemas de cantidad
Nombres y apellidos del experto	Nancy Elena Cuenca Robles
Documento de identidad	08525952
Años de experiencia en el área	30
Máximo Grado Académico	Doctora en Psicología
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Cesar Vallejo
Cargo	Docente Investigador Renacyt
Número telefónico	985068538
Firma	
Fecha	**31 de mayo del 2024**

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO PARA LA VARIABLE COMPETENCIA RESUELVEPROBLEMAS DE CANTIDAD

Definición de la variable:

Minedu (2016) mencionó que la competencia, se evidencia cuando los estudiantes utilizan objetos de su contexto y los relacionan entre sí descubriendo sus características, resuelven problemas utilizando sus propias estrategias, organizan y construyen nociones de orden causal, temporal y espacial para desarrollar su pensamiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Traduce cantidades a expresiones numéricas	Realiza seriaciones con material concreto.	Ayuda a Pedro a ordenar pelotas del más grande al más pequeño.	1	1	1	1	
		Ayuda a Patrick a ordenar los libros del más delgado al más grueso.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al agregar en situaciones de juego.	Utiliza monedas y simula el pago de un polo.	1	1	1	1	
		Utiliza monedas y simula el pago de un cuaderno.	1	1	1	1	
	Representa con material concreto agrupaciones.	Agrupa las figuras geométricas.	1	1	1	1	
		Busca alternativas para agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	
		Encuentra la forma de agrupar las figuras geométricas	1	1	1	1	

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar, cantidad en diversas situaciones (muchos, pocos, ninguno).	Dibuja flores en las canastas según la cantidad solicitada (muchos, pocos, ninguno).	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Da respuesta de la persona que derrumbo más botellas.	1	1	1	1	
		Reconoce quién derrumbó menos botellas.	1	1	1	1	
	Utiliza expresiones matemáticas para mencionar cantidad (mas	Dibuja cuantas pelotas cayeron dentro de la caja.	1	1	1	1	

	que, menos que).	Observa la imagen y dibuja cuántas pelotas cayeron fuera de la caja	1	1	1	1	
	Realiza correspondencia entre dos objetos.	Observa los dibujos y marca en la alternativa donde cada niño tenga una paleta	1	1	1	1	
		En una imagen reconoce cuantos platos necesitaremos para que cada niño tengo uno	1	1	1	1	
Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	Utiliza los números ordinales.	Observa la imagen y cuenta cuántas flores moradas y naranjas hay en la imagen.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en primer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en tercer lugar.	1	1	1	1	
		En una carrera de animalitos discrimina el animalito que llegó en quinto lugar.	1	1	1	1	
	Utiliza el conteo al quitar en	Da respuesta a la cantidad de pollitos que quedaron en el nido	1	1	1	1	

	situaciones de juego.						
	Utiliza el conteo en diversas situaciones.	Observa la imagen. Cuenta y colorea los recuadros según la cantidad de globos que observas.	1	1	1	1	

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dr. (Dra.) July Blanca Rivera Zamudio

Presente

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la UCV, en la sede LIMA NORTE, ciclo 2024 - I, aula B2, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la sustentaré mis competencias investigativas en la Experiencia curricular de Diseño y desarrollo del trabajo de investigación.

El nombre de mi Variable es: Resuelve problemas de cantidad y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

……..

LICET MARIBEL CARPIO SIANCAS

D.N.I 40857728

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FICHA DE VALIDACIÓN DE CONTENIDO PARA UN INSTRUMENTO

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos del cuestionario que permitirá recoger la información en la investigación que lleva por título: Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial de una I.E.-Los Olivos, 2024.

Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El ítem pertenece a la dimensión y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota. Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO

Nombre del instrumento	Cuestionario de competencias resuelve problemas de cantidad
Objetivo del instrumento	
Nombres y apellidos del experto	July Blanca Rivera Zamudio
Documento de identidad	41864396
Años de experiencia en el área	8 años
Máximo Grado Académico	DOCTOR
Nacionalidad	PERUANA
Institución	UCV
Cargo	COORDINADOR
Número telefónico	997129754
Firma	
Fecha	05 de mayo de 2024

Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna

	Competencia resuleve probelmas de cantidad																			
	Traduce cantidades a expresiones numéricas							omunica su comprensión sobre los números y las operacione							a estrategias y procedimientos de estimación y calcu					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
6	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
8	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1

studian	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5	It 6	It 7	It 8	It 9	It 10	It 11	It 12	It 13	It 14	It 15	It 16	It 17	It 18	It 19	It 20	Suma
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	10
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
4	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	10
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	16
6	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	8
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
8	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	12
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	13
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18
Suma	7	8	7	7	9	9	10	9	7	8	10	10	7	6	4	5	6	4	4	9	
p	0.47	0.53	0.47	0.47	0.60	0.60	0.67	0.60	0.47	0.53	0.67	0.67	0.47	0.40	0.27	0.33	0.40	0.27	0.27	0.60	20.71
q	0.53	0.47	0.53	0.53	0.40	0.40	0.33	0.40	0.53	0.47	0.33	0.33	0.53	0.60	0.73	0.67	0.60	0.73	0.73	0.40	
pq	0.25	0.25	0.25	0.25	0.24	0.24	0.22	0.24	0.25	0.25	0.22	0.22	0.25	0.24	0.20	0.22	0.24	0.20	0.20	0.24	4.66
	ro de estudiantes =			10																	
	Número de items =			20																	0.816

Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV

Asentimiento Informado

Título de la investigación: “Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad

Investigador (a) Carpio Siancas, Licet Maribel

Propósito del estudio:

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Aprendo Jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de un I.E.- Los Olivos, 2024”,

cuyo objetivo es diseñar escenarios pedagogías que reconozcan los conocimientos ~~previos de~~ los alumnos, adquiridos en su entorno cotidiano. Esto se logrará mediante la presentación de escenarios problemáticas que faciliten el logro de nuevos aprendizajes, facilitando un entorno lúdico y estimulante que promueva el aprendizaje activo, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de la escuela de posgrado programa académico de maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución I.E.Pq. San Vicente Ferrer

Problema de la investigación:

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa Aprendo jugando para perfeccionar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial, de una I.E.- Los Olivos, 2024?

Procedimiento:

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el ambiente de aula 5 años de la institución I.E.Pq. San Vicente Ferrer. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su menor hijo(a)/representado puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su menor hijo(a)/representado en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su menor hijo(a)/representado tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al términode la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole.

El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultadosdel estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a)/representado es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Carpio Siancas, Licet Maribel email: licetcarpio1@gmail.com y asesor Mg.Virginia Asunción Cerafin Urbano email: vcefarinu@ucvvirtual.edu.pe.

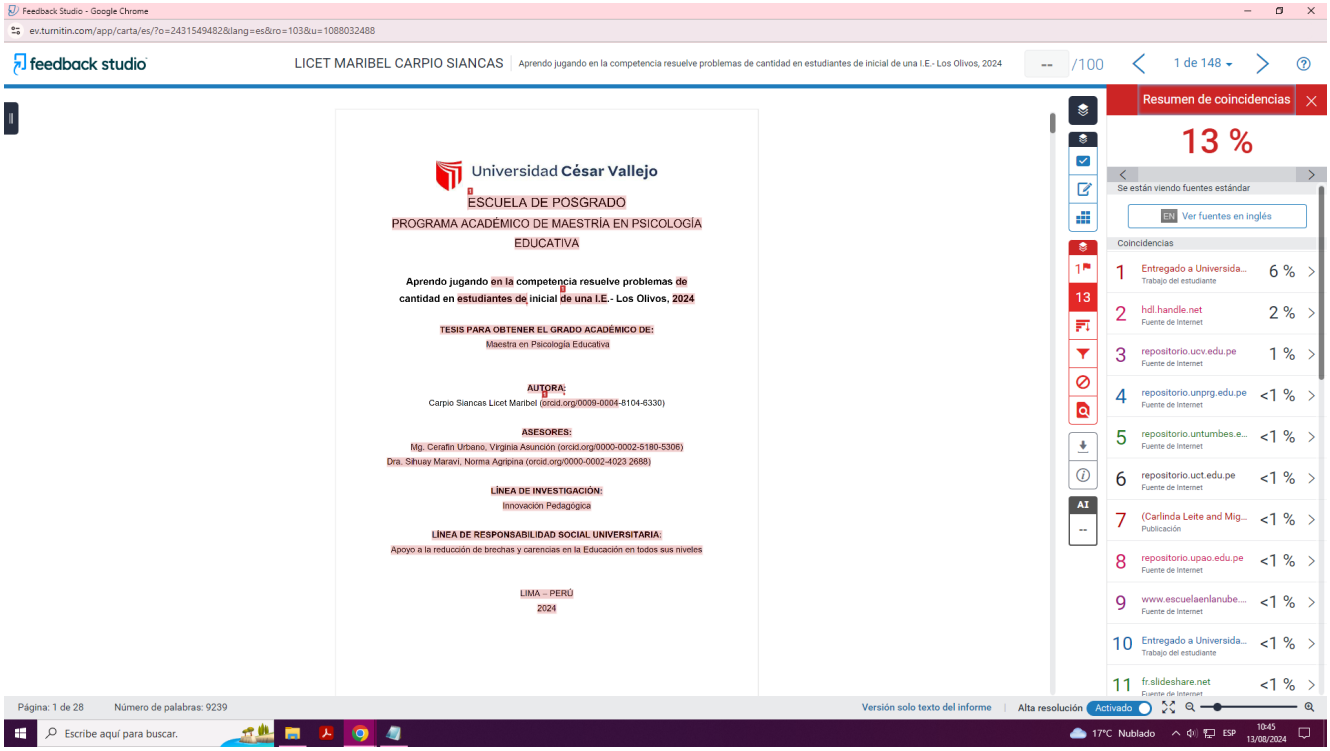
Asentimiento:

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a)/representado participe en la investigación.

N°	Nombres y apellidos	Compromiso	Firman
1	Acosta Rivera Luciana Isabella	me, comprometo apoyar a mi pequeña Luciana ; tanto en lo pedagogico y en el salon	
2	Albujar Quispe Maricielo Sofia	Seguir apoyando a mi hija en sus aprendizajes academicos.	
3	Bardales Mio Kendra Alana Guadalupe	A seguir apoyando a mi hija en su aprendizaje.	
4	BORRERO IPANAQUE LIAM MATHIAS	Seguir apoyando a mi hijo con su desarrollo academico.	
5	Bello Pereyra Javier Nicolas		
6	Calatayud Hurtado Alessia Maria Fernanda	A cumplir los acuerdos del salon y apoya a mi hija con su formacion espiritual	
7	Canelo Lopez Luana Camila		
8	Cardenas León Angie Geraldine		
9	Davila Bustamante Joseph Steven		
10	De La Torre Perez Adrian Emilio		
12	Echevarría Caceres, María Leticia	Me comprometo a seguir apoyando a Leticia en su formacion integral	
13	fuentes espinoza camila abigail		
14	Garces Vega Adriano Facundo	Me comprometo a seguir educando y formando en la fe y en Dios	
15	García Granados Alejandro Gabriel	APOYAR A SUS COMPAÑEROS RESPETAR A TODOS	
16	Huamani Sánchez Isabella Eva Saori	Me comprometo ayudar a colaborar con mi hijo	
17	Jara Ovalle Asiri		

18	Mata Robles Camilo Alessandro	me comprometo a seguir ayudando con hijo	
19	PAZ PEREZ NAIARA FIORELLA	ME COMPROMETO A BRINDAR SOPORTE EMOCIONAL A NAIARA	
20	Picon Rojas Aitana Camila	Me Comprometo Apoyar a mi hija en sus actividades Escolares	
21	RAGAS ORÉ MICAELA SOFÍA		
22	Salinas Pardo Francisco Alberto		
23	Villegas Rivas Lucas Daniel		

Anexo 6. Reporte de similitud en software Turnitin



Anexo 7. Análisis complementario

	Resuelve problemas de cantidad																							
	Traduce cantidades a expresiones numéricas								a su comprensión sobre los números y las ope								tegias y procedimientos de estimación							
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	5	9
2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	5	10
3	1	1	0	1	0	0	1	7	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	18
4	1	1	0	1	1	0	1	9	0	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	18
5	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	1	5	14
6	1	1	0	1	0	0	0	9	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	0	2	17
7	0	0	0	1	0	0	0	8	0	0	1	1	0	1	1	4	0	1	0	1	0	1	3	15
8	0	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	5	16
9	0	1	1	1	1	1	1	15	1	0	1	1	1	1	0	5	0	0	1	1	0	1	3	23
10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	5	18
11	0	0	0	0	0	0	0	11	1	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	4	17
12	1	1	1	1	0	1	1	18	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	1	1	0	1	5	28
13	0	0	0	0	0	0	0	13	1	0	1	1	0	1	0	4	0	1	1	1	0	1	4	21
14	1	1	1	1	1	1	1	21	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	32
15	0	1	1	1	1	1	1	21	0	0	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	1	4	30
16	0	0	1	1	1	1	1	21	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	32
17	1	1	1	1	1	1	1	24	1	1	0	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	1	3	33
18	0	0	0	0	0	1	1	20	0	1	0	0	0	1	1	3	1	1	0	1	0	1	4	27
19	0	1	1	1	1	1	0	24	0	0	1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	1	3	30
20	0	1	1	1	0	1	1	25	0	0	1	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3	31
21	0	1	0	0	0	1	1	24	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	1	3	29
22	1	0	1	1	1	1	0	27	0	0	1	1	0	0	1	3	0	0	1	1	0	0	2	32
23	1	0	0	1	1	0	1	27	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	0	1	3	32
24	1	0	0	0	1	1	0	27	1	0	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	0	3	34
25	0	1	1	1	1	1	1	31	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	0	0	3	37

	Resuelve problemas de cantidad																							
	Traduce cantidades a expresiones numéricas								a su comprensión sobre los números y las ope								tegias y procedimientos de estimación							
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	5	8
2	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	0	4	15
3	1	1	0	1	0	0	1	4	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	15
4	1	1	0	1	1	0	1	5	0	0	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	5	14
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	6	10
6	1	1	0	1	0	0	0	3	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	0	1	0	0	2	11
7	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	9
8	1	1	1	0	0	1	1	5	0	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	0	1	4	14
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	1	5	17
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	0	1	1	5	0	1	0	1	0	1	3	15
11	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	4	6
12	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	1	1	0	1	5	16
13	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4	0	1	1	1	0	1	4	8
14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	1	5	18
15	0	1	1	1	1	1	1	6	0	0	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	1	4	15
16	0	0	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	5	16
17	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	1	6	0	0	1	1	0	1	3	16
18	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	0	1	1	3	1	1	0	1	0	1	4	9
19	0	1	1	1	1	1	0	5	0	0	1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	1	3	11
20	0	1	1	1	0	1	1	5	0	0	1	0	1	1	0	3	0	0	1	1	0	1	3	11
21	0	1	0	0	0	1	1	3	0	0	0	0	0	1	1	2	0	0	1	1	0	1	3	8
22	1	0	1	1	1	1	0	5	0	0	1	1	0	0	1	3	0	0	1	1	0	0	2	10
23	1	0	0	1	1	0	1	4	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	0	1	3	9
24	1	0	0	0	1	1	0	3	1	0	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	0	0	3	10
25	0	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	0	0	3	12

	Resuelve problemas de cantidad																							
	Traduce cantidades a expresiones numéricas								a su comprensión sobre los números y las ope								tegias y procedimientos de estimación							
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	5	18
2	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	5	18
3	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	5	19
5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
6	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	18
7	1	0	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	5	16
8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
10	1	1	1	1	1	1	0	6	0	0	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	17
11	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	5	19
12	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
14	0	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	5	17
15	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
16	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
17	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	17
18	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6	18
19	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	5	19
20	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
21	0	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	17
22	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	5	19
23	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
24	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	6	19
25	0	1	0	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	5	16

	Traduce cantidades a expresiones numéricas								a su comprensión sobre los números y las ope								tegias y procedimientos de estimación							
	1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	1	5	19
2	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	5	18
3	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	0	5	18
5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
6	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18
7	1	1	1	1	0	1	0	5	0	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	1	5	14
8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
10	1	1	0	1	0	1	1	5	0	0	1	0	0	1	1	3	1	1	1	1	1	1	6	14
11	1	1	0	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	5	17
12	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	20
14	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	5	19
15	1	1	0	1	0	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
16	1	1	0	1	0	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	17
17	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	18
18	1	1	0	1	1	1	0	5	1	0	1	1	1	0	0	4	1	1	1	0	1	1	5	14
19	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	5	19
20	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
21	1	1	1	1	1	1	1	7	0	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	6	18
22	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	1	1	5	18
23	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
24	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	1	1	1	1	6	18
25	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	1	5	19

Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación

Solicitud de autorización para realizar la investigación en una institución

Lima, 4 de junio del 2024

Rvdo.
César Antonio Buendía
Romero
CARGO:
DIRECTOR
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que, dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación de la escuela de posgrado del programa académico de maestría en Psicología educativa, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera.

En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: **"Aprendo Jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de un I.E.- Los Olivos, 2024",**

En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la institución, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso de que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por el representante de la institución.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Carpio Siancas, Licet Maribel
DNI: 40857728

Solicitud de autorización para realizar la investigación en una institución

Lima, 4 de junio del 2024

Rvdo.
Cleodalia Alvites
Chanco
CARGO:
DIRECTOR
Presente.-

Es grato dirigirme a usted para saludarlo, y a la vez manifestarle que, dentro de mi formación académica en la experiencia curricular de investigación de la escuela de posgrado del programa académico de maestría en Psicología educativa, se contempla la realización de una investigación con fines netamente académicos /de obtención de mi título profesional al finalizar mi carrera.

En tal sentido, considerando la relevancia de su organización, solicito su colaboración, para que pueda realizar mi investigación en su representada y obtener la información necesaria para poder desarrollar la investigación titulada: **"Aprendo Jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de inicial de un I.E.- Los Olivos, 2024",**

. En dicha investigación me comprometo a mantener en reserva el nombre o cualquier distintivo de la institución, salvo que se crea a bien su socialización.

Se adjunta la carta de autorización de uso de información en caso de que se considere la aceptación de esta solicitud para ser llenada por el representante de la institución.

Agradeciéndole anticipadamente por vuestro apoyo en favor de mi formación profesional, hago propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,

Carpio Siancas, Licet
Maribel
DNI: 40857728

PARROQUIA SANTA MARIA DE LA PROVIDENCIA
I.E.P. SAN VICENTE FERRER
MESA DE PARTES
04 JUN. 2024

Anexo 9. Otras evidencias

Figura 1

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de la competencia resuelve problemas de cantidad

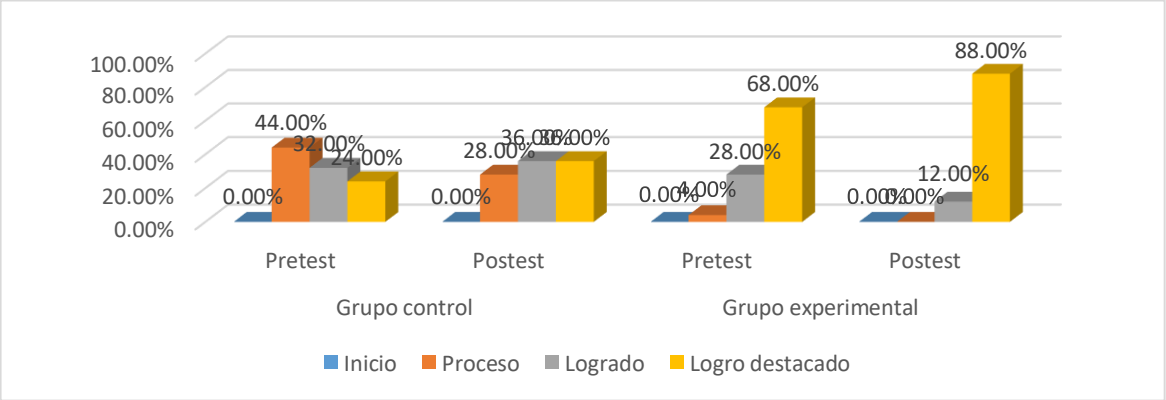


Figura 2

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de traduce cantidades a expresiones numéricas

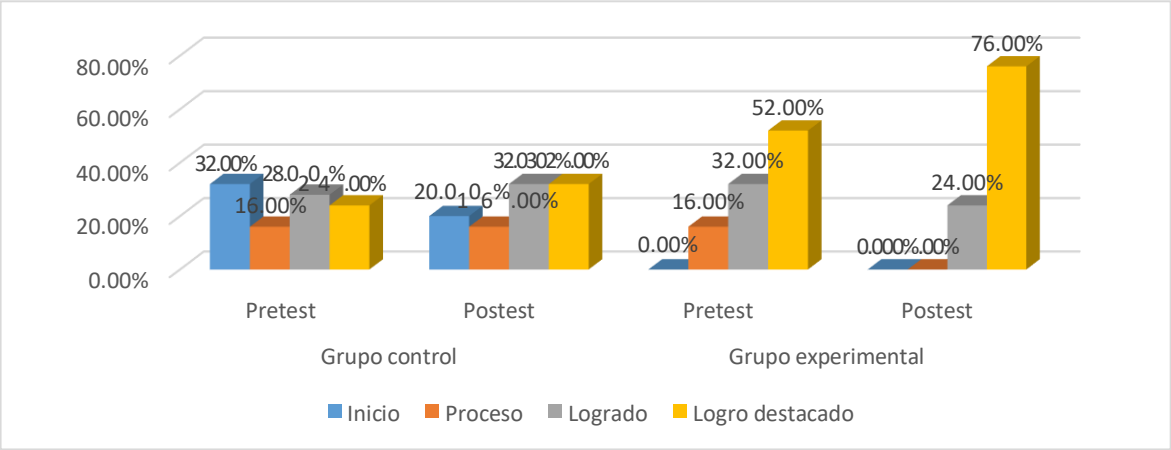


Figura 3

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

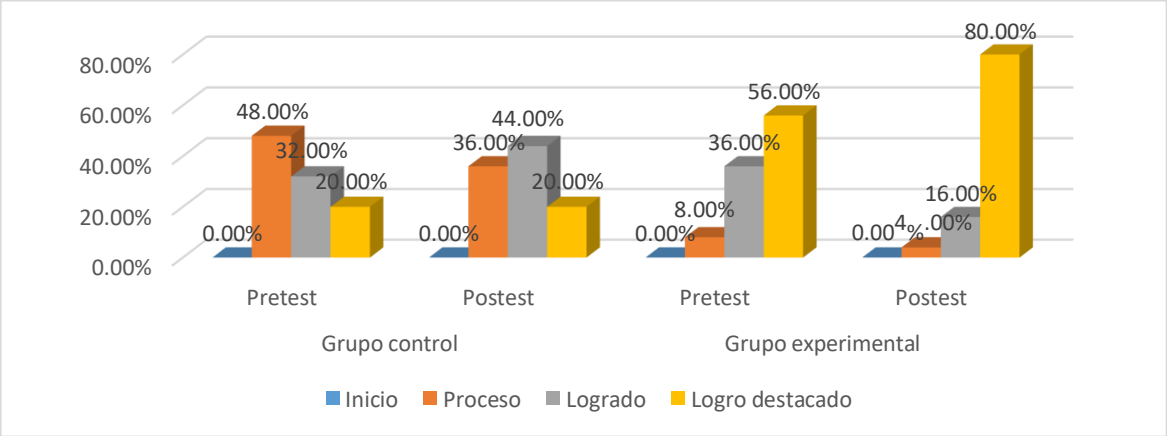
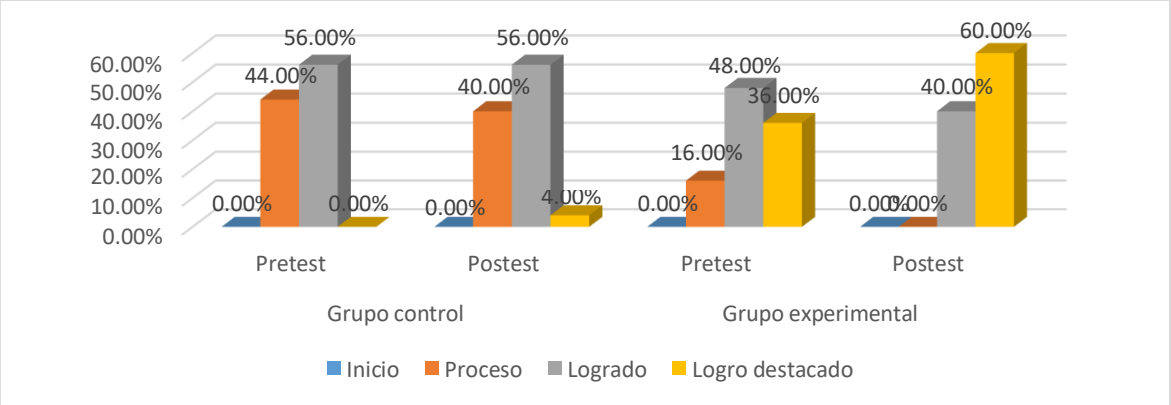


Figura 4

Niveles entre pre-test y post-test del grupo control y experimental de usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo



Universidad César Vallejo

PLAN DE SESIONES EDUCATIVAS

Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad

Aprendo JUGANDO Explorando

Observando

I. DATOS GENERALES

1.1. Denominación : Aprendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad.

1.2. Público objetivo : Dirigido a 25 estudiantes de 5 años nivel inicial

1.3. Autora : Carpio Siancas, Licet Maribel

1.4. Asesor : Mg. Cerafin Urbano, Virginia Asuncion

1.5. Duración : • Inicio: 19 de mayo

• Termino: 12 de julio

I. JUSTIFICACION

La importancia de este proyecto radica en la creatividad, las adaptaciones y las investigaciones que el maestro realiza en el salón de clases para mostrar a los alumnos que las matemáticas se pueden aprender de manera fácil y entretenida. El propósito es que el niño sea el agente principal de su aprendizaje, es decir, que utilice las matemáticas para aprovechar sus conocimientos adquiridos a través de la pedagogía del juego y la psicologia educativa, con el fin de eliminar la falta de interés en esta área, que es crucial para su desarrollo intelectual y personal.

La necesidad de mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la educación ha motivado el proyecto "Aprendiendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad". Los alumnos con frecuencia ven las matemáticas como difíciles y poco atractivas, siendo una de las materias fundamentales en la educación. Su rendimiento académico puede verse afectado negativamente por esta percepción, que puede provocar una falta de motivación y interés. Se requieren, por tanto, métodos innovadores que fomenten el interés y la comprensión de las matemáticas de una manera lúdica y práctica.

Importancia:

Fomenta el interés y la motivación: El juego hace que el entorno de aprendizaje sea más atractivo y motivador para los alumnos. Los estudiantes pueden participar activamente en su aprendizaje mediante el uso de actividades lúdicas, lo cual reduce la ansiedad y el miedo asociados con las matemáticas.

Desarrollo de habilidades cognitivas: La resolución de problemas, el pensamiento lógico y la toma de decisiones, entre otras habilidades cognitivas cruciales, se desarrollan a través de los juegos educativos.

Los estudiantes pueden ver la aplicación práctica de los conceptos matemáticos en situaciones diarias al resolver problemas de cantidad a través del juego; esto les permite comprender más profundamente y significativamente los conceptos.

Equidad e inclusión: Los juegos pueden ser adaptados para varios niveles de habilidad, lo que permite que todos los alumnos participen y se beneficien del

aprendizaje. Asegurando que ningún estudiante se quede atrás, esto fomenta una mayor equidad en el salón de clases.

Los objetivos del proyecto son:

- Incrementar el interés y la motivación de los alumnos por las matemáticas.
- Mejorar el entendimiento y el uso de los conceptos de cantidad y resolución de problemas.
- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas mediante el trabajo en equipo y la cooperación.
- Evaluar cómo el enfoque lúdico afecta la actitud hacia las matemáticas y el rendimiento académico.

Metodología:

- Elija una variedad de juegos educativos que aborden en particular la competencia de resolver problemas de cantidad.
- Integración en el plan de estudios: Incorporar estos juegos de manera regular en las clases de matemáticas, alineándolos con los objetivos del currículo escolar.
- Evaluación y comentarios: Para evaluar el impacto del proyecto en el aprendizaje, se emplean métodos de evaluación tanto cuantitativos como cualitativos y la disponibilidad que tenga el alumno al área.
- El desempeño académico mejora en la competencia de resolver problemas de cantidad.
- Desarrollar habilidades sociales y cognitivas a través de la colaboración y la interacción en los juegos.

Es evidente que las matemáticas tienen una actitud más positiva, lo que reduce la ansiedad y el rechazo hacia la materia.

Conclusiones:

La estrategia educativa innovadora "Aprendiendo jugando en la competencia resuelve problemas de cantidad" tiene como objetivo cambiar la forma en que los estudiantes

perciben y aprenden matemáticas. El aprendizaje no solo se vuelve más agradable, sino también más efectivo y significativo al incorporar el juego en el proceso de enseñanza. Este método podría tener un impacto positivo en la

educación matemática de manera duradera, al preparar a los alumnos con las habilidades y el entusiasmo.

ACTIVIDAD: 01

"JUGAMOS Y APRENDEMOS A UTILIZAR CORRESPONDENCIA"

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años
Aula : Noé patriarca
Docente : Licet Carpio
Fecha: : 19 de mayo de 2024

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMATICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

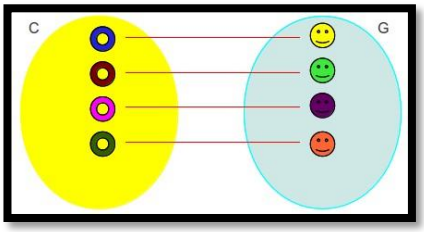
Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	-Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	-Cuenta los elementos y los ordena. -Realiza correspondencia con su cuerpo, con material concreto y gráfico.	-Cuenta los elementos. -Realiza Correspondencia con su cuerpo. -Realza correspondencia con material gráfico.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

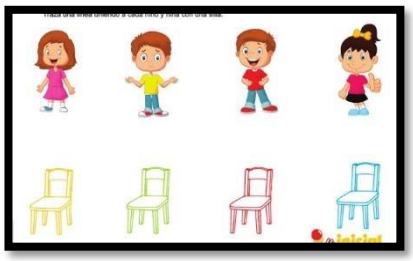
MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "JUGAMOS Y APRENDEMOS A UTILIZAR CORRESPONDENCIA"	**RECURSOS**

INICIO: Se da inicio a la actividad donde la maestra y los niños recuerdan las normas del aula.



-Se les invita a los niños a observar al invitado de hoy. (Un títere) donde el perrito Blas está muy feliz de verlos, pero quiere jugar y la maestra ha traído cinta rítmica porque a Blas le encanta bailar. Mira Blas tarje cinta rítmica uno será para ti y otro para mí. Empezamos. Pero Blas se puso a llorar ¿Qué te pasa Blas? ¿Por qué lloras? ¿Quiero la otra cinta también? Blas, pero ¿cuántos somos? 2 y ¿Cuántas cintas hay? 2. Entonces nos corresponde uno para ti y otro para mí. Al final Blas aceptó. Y empezaron a bailar muy contentos. Al final del baile, la maestra le dijo a Blas ahora si terminamos estás contento NO ¿Por qué? Yo quiero los dos para mí. Oh no Blas no sabe que es correspondencia.
Amigos, hoy vamos a enseñarle a Blas el significado de esta palabra.
Se comenta a los estudiantes sobre el propósito de hoy.
***PROPÓSITO:** El día de hoy los estudiantes establecerán correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

DESARROLLO:
Chicos ¿Por qué Blas lloraba? Ustedes ¿Saben qué es correspondencia? Es formar parejas con elementos de un grupo con otro grupo. Se debe unir un elemento con otro elemento.
CUERPO: Se invita a los niños a jugar por equipo, primero las niñas. Chicas ¿cuántas niñas llegaron hoy? Ahora se va a formar dos equipos, luego se va a unir parejas. Puntualizar si una niña no tiene correspondencia. Ahora con los niños realizarlo de la misma forma.



-Posteriormente lo haremos por equipos de mesa cogerán su mochila, lonchera, a ver salgan adelante a cada uno le corresponde una mochila y una lonchera.
-Y donde estás sentado, ¿te corresponde una silla? Y las que están vacías de ¿quiénes son? te diste cuenta, una silla le corresponde a cada niño de nuestro salón, la miss también tendrá silla?
MATERIAL CONCRETO: Se solicita con anticipación a los papitos, tapers con tapa de dos tamaños diferentes con nombres para su devolución. Luego para la clase en cesta, canasta se coloca los tapers abiertos y mezclados con la de su amigo de equipo, al iniciar la actividad en equipos de mesa se les pide que coloquen los tapers con la tapa que le corresponde. Para ello la maestra está observando los intentos de los niños y quienes pudieron lograrlo. Al culminar se Cuentan cuántos tapers hay y si a todos les correspondió una tapa. **¡Se felicita el trabajo!**
MATERIAL GRAFICO:
Ahora se les hace entrega de las tarjetas a los equipos donde les puede tocar ositos con lata de miel, gallina con maíz, perro con huesos, conejo con zanahorias, mono con plátanos, león con carne.
Niños cada equipo tiene sus tarjetas ahora van a ordenar al animalito y al lado van a colocar su alimento. Se le entrega sorbetes que servirá lo que va a relacionar y unir para la correspondencia. La docente pasará por los equipos para observar el trabajo, Luego les pregunta ¿Cuántos animales hay? ¿Cuántos alimentos? ¿A Todos los animales se les dio su alimento? Entonces si funciona la correspondencia.
-Finalmente, se entrega una ficha de trabajo donde seguirán la consigna de la docente, se utilizará plumones para unir correspondencia y crayolas para colorear loas imágenes.
Se aplaude por todo el trabajo realizado.
CIERRE: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Será importante realizar correspondencia? Me ayuda a contar, unir y ordenar.

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 2

"Conocemos y jugamos con las figuras geométricas"

I.- DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años
Aula : Noé patriarca
Docente : Licet Carpio
Fecha: : de mayo de 2024

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMATICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACION.	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	-Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto.	-Menciona que son cuerpos geométricos y las relaciona con las formas que conoce. -Utiliza material concreto de cuerpos geométricos para comparar con objetos de su entorno.	-Comunica su comprensión sobre los cuerpos geométricos y las relaciona con las formas que conoce. -Busca alternativas para agrupar figuras geométricas.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "CONOCEMOS Y JUGAMOS CON LAS FIGURAS GEOMETRICAS"	**RECURSOS**
INICIO: Nos reunimos con los niños en asamblea, recordamos los acuerdos del aula para poder trabajar en orden y entendiendo a los demás. La docente lleva a los alumnos al aula de psicomotricidad donde pide que observe y manipule todos los materiales que encuentre. La docente preguntara: ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Cómo es? ***PROPÓSITO:** El día de hoy los estudiantes Comunican que son cuerpos geométricos y las relaciona con las forma que conoce. **DESARROLLO:** La docente comenta acerca de las respuestas de los niños, les informa que hoy conoceremos a los cuerpos geométricos y que es un cuerpo geométrico. https://youtu.be/NooFRrvZ5vw figuras geométricas de aprendo en casa. ¿Qué aprenderemos hoy? ¿qué es una figura geométrica? **MATERIAL CONCRETO:** Se solicita con anticipación a los papitos, tapers con tapa de dos tamaños diferentes con nombres para su devolución. Luego para la clase en cesta, canasta se coloca los tapers abiertos y mezclados con la de su amigo de equipo, al iniciar la actividad en equipos de mesa se les pide que coloquen los tapers con la tapa que le corresponde. Para ello la maestra está observando los intentos de los niños y quienes pudieron lograrlo. Al culminar se Cuentan cuántos tapers hay y si a todos les correspondió una tapa. **¡Se felicita el trabajo!** **MATERIAL GRAFICO:** ***Ahora se les hace entrega de las tarjetas con imágenes de figuras para que el niño pueda diferenciar que tipo de figura es.*** Niños cada equipo tiene sus tarjetas ahora van a reconocerlo con la imagen. Se le entrega diversos objetos donde describirán la figura que corresponde. **CIERRE:** Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Será importante realizar correspondencia? Me ayuda a contar, unir y ordenar.	**IMÁGENES** **RECURSOS HUMANOS** **VIDEOS EDUCATIVOS** **FICHAS DE TRABAJO** **PLUMONES** **CRAYOLAS**

ACTIVIDAD:3

"JUGAMOS UTILIZANDO EXPRESIONES MUCHOS-POCOS"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : Martes de junio de 2024

II.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana",

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	·Traduce cantidades a expresiones numéricas. ·Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. · Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –**"muchos"**, **"pocos"**, "pesa mucho", "pesa poco", "un ratito"– en situaciones cotidianas.	Expresa con su cuerpo y con los objetos que se encuentran a su alrededor las expresiones de cantidad: Muchos y pocos.	Expresa en el momento del juego en qué grupo hay mu-chos elementos y en qué grupo hay pocos elementos. -Coloca objetos y expresa la cantidad: Muchos y pocos.	**Registro de observación**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

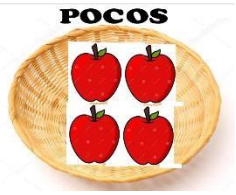
- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.

ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS UTILIZANDO EXPRESIONES "MUCHOS-POCOS"

INICIO: Nos sentamos en asamblea dialogamos con los niños y recordamos algunas normas para realizar la actividad.
-Se invita a los niños a ver un lindo video: Mucho y Poco🖉♫| Canciones Infantiles | Canción Educativa Para Niños | Lotty Friends https://www.youtube.com/watch?v=8wvvsCbMNjw Muy bien niños ¿Les gustó la canción? ¿De qué nos hablaba la canción?

La docente tendrá de antemano pegado en la pizarra las dos canastas de la clase anterior. Niños ¿Recuerdan la clase pasada de matemática donde aprendimos sobre muchos y pocos? ¡Miren la pizarra! ¿En cuál de las canastas hay muchas manzanas? ¿En cuál de las canastas hay pocas manzanas? Los niños responden libremente.
Propósito de la actividad: Los niños y las niñas en este día repasarán las expresiones de cantidad: Muchos y pocos en juegos divertidos.



DESARROLLO:
Se invita a los niños a ver un lindo video:
Muchos, pocos 4 años https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MVhskrS7TuQ
Niños ¿Les gustó el video? ¿Adivinaron las respuestas? Los niños responden espontáneamente.
Bien ahora nos divertiremos jugando, preparados, listos!

CUERPO:
Simón dice que hoy jugaremos a ser unos lindos animalitos:
-Simón dice que los perritos ladrarán muchas veces porque están molestos/ahora los perritos ladran pocas veces porque ya están contentos.

-Los pollitos llaman a su mama gallina diciendo muchas veces: Pío, pío, pío, pío, pío, pío, pío/ahora llaman a su mamá diciendo pocas veces pío, pío, pío.

-El gatito pide leche diciendo muchas veces miau, miau, miau, miau, miau, miau/ahora pide leche diciendo pocas veces miau, miau, miau.
-Ahora el conejito está feliz porque su mamá le ha dado muchas zanahorias y por eso salta muchas veces/ ahora el conejito ya se cansó y salta pocas veces.

-Miren mamá osa acaba de llegar a su casa y va dar muchos abrazos a su bebé osito/ahora mamá osa da pocos abrazos.

-Bebé oso da muchos besitos a mamá osa/ahora bebé oso tiene sueño y da pocos besos a mamá osa y se quedó dormido.
-Como ahora todos estamos felices aplaudimos muchas veces/nuestras manitos se cansaron y aplaudimos pocas veces.

CONCRETO:
*Se hace entrega a los niños por equipos diferentes materiales con que se cuenta en el aula.

- Se invita a los niños a formar agrupaciones donde hay: MUCHOS Y POCOS.
- Muchas latas/pocas latas.
- Muchos vasos de plástico/pocos vasos de plástico.
- Un rompecabezas con muchas piezas/Un rompecabeza con pocas piezas.
- Muchos potes de témperas/pocos potes de témperas.
- Muchas loncheras/pocas loncheras
- Muchas imágenes a colores (tarjetas de las diferentes regiones)/pocas imágenes a colores.
- Muchos plumones/pocos plumones.
- Muchas ollitas/pocas ollitas.
- Muchas pelotas de trapo/pocas pelotas de trapo.
- playgoes/pocos playgoes.

La docente pasa por los equipos y les pregunta: ¿Dónde hay muchos…..?
¿Dónde hay pocos…? Los niños verbalizarán la acción que realizaron.
*Se les felicita por el trabajo realizado. Dejan todo en su lugar.

GRÁFICO:
Se presenta a los niños 2 imágenes de dos peceras. Se indica que en una pecera hay un letrero que dice MUCHOS y en la otra pecera un letrero que dice POCOS. Se indica a los niños que vamos a respetar lo que dice en el letrero y que ellos por turnos van a salir a pegar las siluetas de muchos peces en la pecera que corresponde y después pegarán pocas peces en la pecera donde corresponde. Luego, se les pide que observen las dos peceras y se pregunta ¿Niños en qué pecera hay muchos peces? ¿En qué pecera hay pocos peces? Los niños responden de acuerdo a su criterio. Se les ayuda a resolver sus dudas si hubiera confusión. Se puede continuar jugando con los niños con siluetas de más peces para así permitir que todos participen. ¿Les gustó lo aprendido? ¿Es importante conocer la noción: ¿Muchos y pocos?

FICHA DE TRABAJO: Se hace entrega de la ficha de aplicación donde el niño observa y pinta la imagen que contiene pocos lápices y marca con X la imagen que contiene muchos lápices. La docente va por los equipos para brindar ayuda a quien lo necesite.

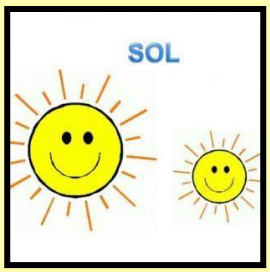
RECURSOS:
Videos edicativos
Objetos del aula
Imagenes
Pizarra
Limpiatipo
Ficha de trabajo
Crayolas

CIERRE:

Se felicita y aplaude a los niños por haber terminado la actividad. Pregunta: ¿Qué aprendiste hoy? y ¿Cómo te sientes al utilizar las expresiones importantes MUCHOS y POCOS?
¿Crees que ahora puedes ayudar en casa a mamá a ordenar las cosas utilizando lo aprendido hoy?

ACTIVIDAD: 04

"JUGAMOS A ESTABLECER RELACIONES DE MEDIDA"
(GRANDE – PEQUEÑO)



I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Martes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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.**				
Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Criterios de evaluación**	**Evidencias**	**Instrumento de evaluación**
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricasy sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientar en el espacio.	Expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando algo es grande o pequeño.	Expresa con su cuerpo y con los objetos que se encuentran a su alrededor las medidas grande y pequeño.	Clasifica objetos grandes y pequeños Modela con plastilina objetos grandes y pequeños.	**Registro de observación**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.

FECHA	ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A ESTABLECER RELACIONES DE MEDIDA (GRANDE – PEQUEÑO)	

MARTES 18 DE JUNIO

Pelotas
Cubos
Mochilas
Loncheras
Plastilina
Hojas de aplicación

Inicio: Nos sentamos en asamblea dialogamos con los niños y recordamos algunas normas para realizar la actividad.

Dinámica de Inicio: El juego del gigante y el enano. Todos se sientan en círculo. La docente dirá "¡Gigante!" y los niños deberán pararse y estirarse lo más alto posible. Luego dirá "¡Enano!" y los niños deberán agacharse y hacerse lo más pequeños posible. Repetir varias veces.

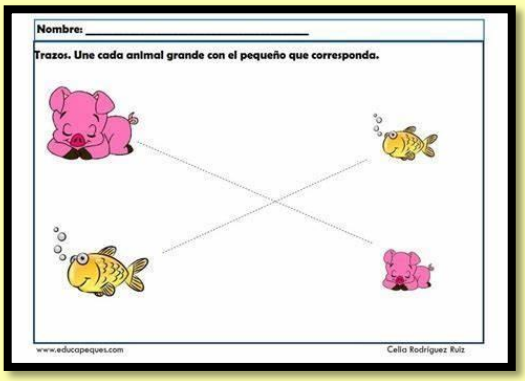
¿Qué será grande? ¿Qué será pequeño? ¿has encontrado alguna vez objetos con esas medidas? ¿Cómo cuales conoces?

Propósito de la actividad: Los niños y las niñas en este día aprenderán a relacionar objetos grandes y pequeños con materiales del aula.

Desarrollo:

¿Dónde podremos encontrar medidas grandes y pequeñas en el aula? ¿Cómo podemos agrupar los objetos encontrados?

- ¿Qué creen que pasará si clasificamos estos objetos?
- Invitamos a los niños a realizar la actividad. Presentamos una variedad de objetos (pelotas, cubos, loncheras, mochilas, cuadernos, etc.). Los niños irán realizando agrupaciones libres y luego iremos dialogando con ellos y luego les pediremos que clasifiquen los objetos en dos grupos: grandes y pequeños. Acompañamos en esta clasificación realizando algunas preguntas ¿Cuál es grande? ¿Cuál es pequeño? ¿Cómo lo sabes?
- Después de explorar con los diferentes materiales del aula se disponen a modelar con plastilina objetos grandes y pequeños. Preguntamos a los niños qué aprendieron sobre las medidas grande y pequeños. Animamos a los niños a verbalizar su proceso de pensamiento y a compartir sus ideas con el grupo.



- ¿Les gusto lo aprendido? ¿Qué objetos que conoces serán grandes y pequeños?
- Utilizan hojas de aplicación para clasificar objetos grandes y pequeños. Pedimos a los niños que busquen en casa objetos grandes y pequeños y que los traigan a la siguiente clase para compartir con sus compañeros.

CIERRE:

Finalizamos la sesión resaltando la importancia de la ordenación por tamaño y cómo esta habilidad les ayuda a comprender mejor el mundo que los rodea. Pregunta: "¿Qué aprendiste hoy sobre las medidas de los objetos? y ¿Cómo te sientes acerca de resolver este problema de medidas?

ACTIVIDAD: 05

"JUGAMOS CON LOS NUMEROS ORDINALES"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Martes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	-Utiliza los números ordinales "primero", "segundo"," tercero", "cuarto", "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Utiliza los números ordinales 1°, 2°, 3°, 4°, 5° para ordenar y ubicar la posición u orden de un objeto o personas en situaciones cotidianas. -Representa con su cuerpo y con material concreto el orden de 1°a 5°..	-El estudiante reconoce e identifica la posición u orden de los niños en una fila utilizando los números ordinales. -El niño utiliza los números ordinales para reconocer y ubicar la posición u orden en material concreto y en material gráfico.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "JUGAMOS CON LOS NUMEROS ORDINALES"

RECURSOS

INICIO: Se da inicio a la actividad donde la maestra y los niños recuerdan las normas del aula.

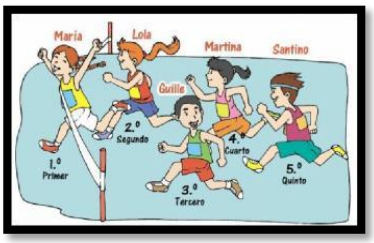
-Se les invita a los niños a escuchar una linda canción "Los pajaritos"

https://youtu.be/HrsFUbVE9YQ?si=PaZfXXqMJ1vci0qj

¿Les gusto la canción? ¿Quiénes cantaban? ¿Todos cantaron juntos o a la vez? ¿Qué nos enseñaron los pajaritos con esta canción? Los niños responden libremente.

SABERES PREVIOS: La docente les muestra una imagen pregunta a los niños y les pregunta: ¿Qué observan en la imagen? ¿Cuántos niños hay? ¿Quién va en el primer lugar? ¿Quién va en el segundo? Y así sucesivamente, los niños responden espontáneamente.

Se comenta a los estudiantes sobre el propósito de hoy.



***PROPÓSITO:**

El día de hoy los niños reconocerán los números ordinales y ubicarán la posición u orden de un objeto persona en situaciones cotidianas.

DESARROLLO:

La docente invita a ver un video: una gran carrera-números ordinales kínder https://youtu.be/V2ACWCvGJtw?si=lxL2s6oCjapGGvln

Los niños responderán libremente a las siguientes preguntas: ¿Quiénes participaron en la carrera? ¿Quién llego primero? La tortuga. ¿Quién llego segundo? El mono. ¿Quién llego tercero? El elefante, ¿Qué es lo más importante de la carrera? Esforzarse.

La docente para reforzar pega imágenes de cada uno de estos animales en desorden a un lado de la pizarra e invita a los niños que ordenen de acuerdo a los escuchado en la historia. Una vez ordenado todas las imágenes, salen otros niños a colocar los cartelitos con el numero ordinal correspondiente debajo de cada imagen.

*Es en este momento en el cual la profesora les dirá a los niños que los números ordinales no sirven para contar y ordenar cosas. También nos permiten decir o ver qué lugar ocupan entre los demás.

CUERPO: Se invita a los niños a jugar en el aula o en el patio. Los niños por equipo realizaran una carrera gateando, otro grupo lo hará corriendo, el otro saltando como un conejito, otros saltan de un pie. Después que terminen cada equipo de realizar la carrera, saldrán al frente a ubicarse de acuerdo al orden de llegada a la meta y para esto también escogerán el cartel con los números ordinales que le corresponde y se lo mostraran a los demás niños. Así se hará con los demás grupos.

CONCRETO: Después de experimentar con su cuerpo, los niños utilizaran su lonchera y se les pedirá que ordenen en una fila. La maestra pasará por cada mesa y les preguntará: ¿Que mochila estará primero?, ¿Cual es segunda?, ¿Cual es cuarta?,¿Y la quinta? **¡Se felicita el trabajo!**

GRAFICO: Los niños trabajaran las fichas correspondientes.

CIERRE: Se felicita el trabajo realizado

Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar la seriación? Me ayuda a contar y saber el orden de los objetos y personas.

RECURSOS

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 06

"CONTAMOS DEL 1 AL 10"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Martes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• 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 hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Participa realizando el conteo con su cuerpo, material concreto y gráfico. -Cuenta objetos e identifica la tarjeta con el símbolo que le corresponde hasta el 10.	-Participa en equipo y de forma individual cuando realizael conteo siguiendo las indicaciones que se le da, utilizando su cuerpo, material concreto(chapas) y gráfico.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Contamos del 1 al 10"

RECURSOS

INICIO: Se da inicio a la actividad donde la maestra y los niños recuerdan las normas del aula.

-Se les invita a los niños a escuchar un video: Canción del 1 al 10

La canción del 1 al 10 | Parte 2 | Canciones infantiles | LittleBabyBum https://youtu.be/Ij7XmmAWX54 ¿Sobre qué nos hablaba la canción? ¿Qué estaba haciendo la niña? ¿Ustedes saben contar igual que la niña?

*El reto de hoy es: participar de juegos divertidos donde vamos a contar del 1 al 10 con el cuerpo, material concreto y grafico plástico.

***PROPÓSITO:**

Que los niños cuenten del 1 al 10 y lo identifiquen jugando con material concreto y grafico plástico.

DESARROLLO:

Se invita a los estudiantes a participar, pero antes se recuerda los acuerdos del aula, para poder realizar la actividad.

CUERPO:

Se invita a los niños a jugar en el aula o en el patio.

https://youtu.be/9yGe5R3r-DA?si=_RWhz0O9997XCVTM Los estudiantes realizan el conteo con sus dedos de las manos luego se moverán de acuerdo a la canción.

CONCRETO: Con chapas, cartilla de números del 1 al 10 y una hoja en blanco para cada niño.

- El juego se puede realizar en el suelo, los niños sentados en dos columnas mirándose y en el centro la columna de chapas. La docente mostrara cada cartilla de números empezando en orden del 1 luego el 2…. Así sucesivamente hasta el número 10 y los niños observaran el número y colocaran la cantidad de chapas que muestre la docente en el papel y la docente corroborara si es la cantidad de chapas según el numero mostrado.
- Luego la docente realizara el mismo juego, pero en forma desordenada para verificar si están contando correctamente.

GRAFICO: Se entrega a los estudiantes una ficha donde observaran animalitos con sus respectivos números. Luego contara la cantidad y pintara.

CIERRE: Los niños observan cómo les quedo su trabajo, luego se les felicita.

METACOGNICION: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar el trabajo?

RECURSOS

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 07

"JUGAMOS CON LA SERIE NUMERICA DEL 1 AL 5 Y SU ESCRITURA"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Martes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• 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 hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Participa realizando el conteo con su cuerpo, material concreto y gráfico. -Cuenta objetos e identifica la tarjeta con el símbolo que le corresponde hasta el 10.	-Participa en equipo y de forma individual cuando realizael conteo siguiendo las indicaciones que se le da, utilizando su cuerpo, material concreto(chapas) y gráfico.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos con la serie numérica del 1 al 5"

RECURSOS

INICIO: Se les invita a los estudiantes a observar un video de una canción del 1 al 5 https://youtu.be/ECxsXHItBZA?si=5gG3dZE5sfqbheaS ¿Qué hemos contado? Luego se les invita a ver un video acerca de la seriación https://youtu.be/GBy8WSG8igE?si=-GFcn4wrudMoWMjS ¿De qué trata el video? ¿Seriación de que hemos visto?

*El reto de hoy es: participar de juegos divertidos donde vamos a contar del 1 al 5 con el cuerpo, material concreto y grafico plástico.

***PROPÓSITO:**

Que los niños cuenten del 1 al 10 y lo identifiquen jugando con material concreto y grafico plástico.

¿Lo podremos hacer? Si podemos.

DESARROLLO:

Se invita a los estudiantes a jugar y divertirnos, pero antes se repasa los acuerdos del aula.

CUERPO:

Se invita a Vicentito quien es un títere, y dice que se agrupen de 5 estudiantes. Luego se cuenta 1,2,3,4,5.

Vicentito dice que se agrupen de 5 de menor tamaño a mayor tamaño 1,2,3,4,5.

Vicentito dice que se agrupen de mayor tamaño a menor tamaño5,4,3,2,1.

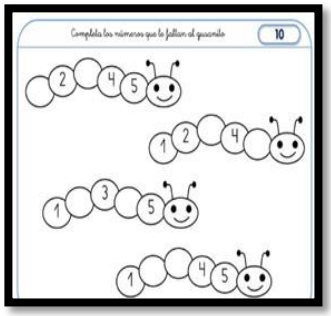
CONCRETO: La docente reparte material de diferentes tamaños como cucharas, cucharones, platos, tazas, aros, bloques lógicos, fichas de números, etc.

Luego le pide a cada grupo que lo ordene por tamaños de menor a mayor y otro de mayor a menor, la docente va observando cómo van trabajando los equipos.

GRAFICO: La docente pega en la pizarra dos fichas para trabajar con los niños.

Ficha 1

Completar los números que faltan en la serie numérica. Se pregunta ¿Quién esta antes del 2? ¿Quién esta después del 2? Así sucesivamente…



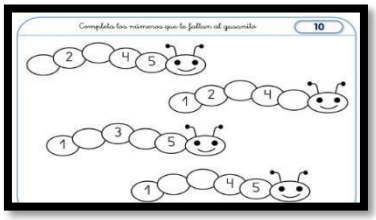
Ficha 2

- Para seriar números de menor a mayor 1 al 5.
- Para seriar números de mayor a menor del 5 al 1.

* Luego los niños trabajan su ficha de trabajo.

CIERRE: Los niños observan cómo les quedo su trabajo, luego se les felicita.

METACOGNICION: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar el trabajo?



RECURSOS

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

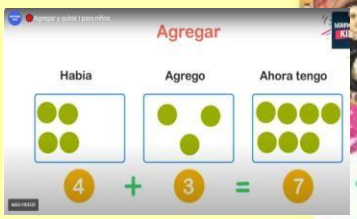
FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 08

"JUGAMOS A AGREGAR"



I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Martes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• 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 hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	-Participa realizando el conteo con su cuerpo, material concreto y gráfico. -Cuenta objetos e identifica la tarjeta con el símbolo que le corresponde hasta el 10.	-Participa en equipo y de forma individual cuando realiza el conteo siguiendo las indicaciones que se le da, utilizando su cuerpo, material concreto(chapas) y gráfico.	Registro de observación

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos a agregar"

RECURSOS

INICIO: Se reúnen en el aula la docente y los niños establecen normas para realizar las actividades en orden respetando los acuerdos.
La docente muestra una caja tapada y dentro la caja hay una canasta de manzanas, luego la docente les dice a los estudiantes, que será, que será, que será lo que tengo aca, yo no se, yo no se, muy pronto lo sabre. Entonces la docente invita a cada niño a que descubra lo que hay dentro de la caja. Luego que termine de sacar todos los implementos de la caja la maestra enseña la canasta con 2 manzanas y luego les dice a los estudiantes que una mama le pidió 5 manzana: la docente pregunta: ¿Qué pueden hacer para que la canasta tenga 5 manzanas? Los estudiantes responden y así vamos jugando con los estudiantes.
Luego se les invita a ver un video ¿De qué trata el video? ¿Seriación de que hemos visto?
https://youtu.be/fGbTbHfGlVY?si=Vf8hLE29CunWzNNQ
*El reto de hoy es: participar de juegos divertidos donde vamos a contar del 1 al 5 con el cuerpo, material concreto y grafico plástico.

***PROPÓSITO:**

El propósito del dia es que los niños jueguen a agregar. ¿Lo podremos hacer? Si podemos.

DESARROLLO:

CUERPO:
La docente presenta a los estudiantes un dado para empezar a jugar, primero deben de hacer 2 equipos según la cantidad de estudiantes, luego la docente tira el dado y se agrupan de acuerdo al número que salió. Y así sucesivamente. ¿Qué hemos realizado al tirar el dado? Los estudiantes responden.

CONCRETO: Pedimos a los niños regresar a sus equipos, para esto la docente le entrega un dibujo de la mariquita, bolitas negras, pizarra, plumones y borrador, luego la docente con ayuda de un estudiante debe colocar las bolitas negras a lado de la mariquita según el número que salió. Y así siguen el mismo procedimiento. Finalmente, la docente pregunta: ¿Cuántos hay en total después de agregar las manchitas en la mariquita? Los estudiantes deben verificar y colocar el numero según la cantidad de bolitas que hay.

GRAFICO:
Invitamos a los niños a realizar una ficha de trabajo y pegarlo en su cuaderno.
CIERRE: Los niños observan cómo les quedo su trabajo, luego se les felicita.
METACOGNICION: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar el trabajo?

RECURSOS

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 09

"JUGAMOS A AGREGAR Y QUITAR"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Viernes de Junio de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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. Usa cuantificadores: "muchos" "pocos", "ninguno", y expresiones: "más que" "menos que". Expresa el peso de los objetos "pesa más", "pesa menos" y el tiempo con nociones temporales como "antes o después", "ayer" "hoy" o "mañana"

Competencia	Capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento de evaluación
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD"	• 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 en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	-Los niños aprenden a agregar mediante el juego. -Agrega y quita objetos a través de juegos.	-Realizan una hoja de aplicación.	Registro de observación.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.
- Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Jugamos a agregar y quitar"

INICIO: Se reúnen en el aula la docente y los niños, establecen normas para realizar la actividad y trabajar respetando los acuerdos.
Se invita a los niños a realizar algunos juegos muy divertidos.

***PROPÓSITO:**

Que los niños cuenten del 1 al 10 y lo identifiquen jugando con material concreto y grafico plástico.

¿Lo podremos hacer? Si podemos. El día de hoy los niños jugaran a agregar o quitar diversos objetos hasta el 5

DESARROLLO:

Se invita a los estudiantes a jugar y divertirnos.

CUERPO:

El juego de las sillas

Se jugará en equipo, contamos hasta 5 niños y 6 sillas. Vamos quitando las sillas cada vez que pare la música ¿Qué sucede? Todos los niños deben participar.

El juego del trencito

Formamos trencito de 2 niños cada uno. Va avanzando y van subiendo pasajeros en diversas estaciones. Cuando llegamos a 5, deben ir bajando algunos pasajeros por que "ya se llenó". Preguntamos a los niños cuantos deben bajar o subir para llegar a 5 pasajeros por cada tren.

CONCRETO:

Cada equipo recibirá diversos materiales y una canasta. La maestra va indicando cuantos objetos debemos agregar o quitar para llegar a 5 elementos. Se debe realizar la actividad por lo menos 5 veces. Se debe verificar que todos los niños participen.

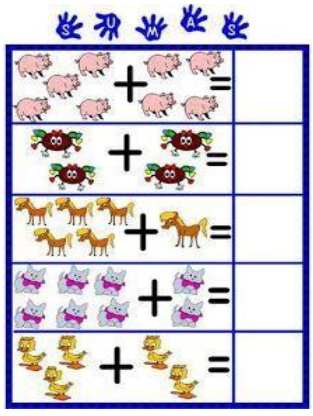
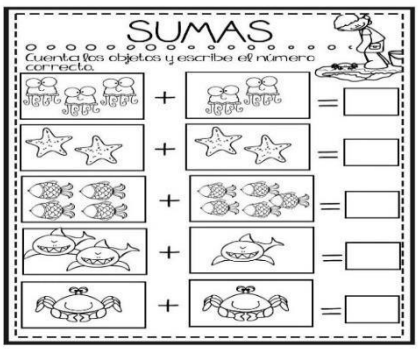


GRAFICO Y SIMBOLICO: Los niños realizan en sus cuadernos sus dibujos de forma libre, representando lo que han realizado. Dentro del dibujo deben escribir los números relacionándolos a su dibujo "me gusta jugar al tren, éramos tres niños y luego fuimos 5".
Invitamos a los niños a realizar una ficha de trabajo y pegarla en su cuaderno.

CIERRE: Los niños observan cómo les quedo su trabajo, luego se les felicita.

METACOGNICION: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar el trabajo?



RECURSOS

IMÁGENES

RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS

ACTIVIDAD: 10

"Me divierto usando nociones espaciales"

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa Parroquial : "SAN VICENTE FERRER"
Edad : 5 años

Docente : Licet Carpio Siancas
Fecha : **Lunes de mayo de 2024**

II.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

Se recibe a los niños con mucha alegría, se invita a ingresar al aula para disponernos a cantar el saludo, hacer la oración, saber cómo está el clima y a conocer las normas del aula.

III.- PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICA

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.**				
Competencia	**Capacidades**	**Desempeño**	**Criterios de evaluación**	**Evidencias**	**Instrumento de evaluación**
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientar en el espacio.	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, a lado de, hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro lado,** que muestran las relaciones que establecen entre su cuerpo, el espacio y objetos que hay en el entorno.	-Establece relaciones espaciales al desplazarse y ubicarse. -Ubica objetos y las expresa **"cerca de, lejos de, a lado de, hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro**	Clasifica objetos grandes y pequeños Modela con plastilina objetos grandes y pequeños.	**Registro de observación**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- Gestiona de manera autónoma sus aprendizajes.

MOMENTOS O SECUENCIA DIDÁCTICA	
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Me divierto usando nociones espaciales"	**RECURSOS**

INICIO: Se reúnen en el aula la docente y los niños, establecen normas para realizar la actividad y trabajar respetando los acuerdos.
Se les invita a escuchar la canción
https://youtu.be/1cFQmnh4Pj4?si=7BL19ysX9PUXlrv2
¿Qué les parecio la canción? ¿Quiénes movían su cuerpo?¿Que decía la canción? Lo puedes hacer ¡Aplausos!
Se invita a los niños a realizar algunos juegos muy divertidos.

***PROPÓSITO:**

Van a establecer nociones espaciales desplazarse con su cuerpo, con los objetos y luego lo expresaran con algunas palabras.

DESARROLLO:

Se se realizan desplazamientos que los niños indicaron y se demuestra así, siguieron una buena o mala indicación, es importante que se expresen las nociones correctas.

CUERPO:
Juegan a seguir indicaciones con la siguiente canción
https://youtu.be/esnLabyGdFs?si=nf7gyoKsGOJeIfdH Se felicita a los niños por su trabajo.

CONCRETO:
Ahora saco mi muñeco de peluche,una caja y un plato de plastico que me ayudara a trabajar las canciones con esta cancion aprendiendo con yaya las nociones espaciales.
https://youtu.be/u_3UzBKD0rk?si=o3nE80zjkAMYpsdl

GRAFICO Y SIMBOLICO: Con imágenes que la docente tiene preparado les indica a los niños que expresen a donde lo van a colocar, si adelante, si hacia atrás, a un lado o hacia el otro lado, cerca de, lejos de,
Finalmente realizan la ficha de trabajo.
CIERRE: Los niños observan cómo les quedo su trabajo, luego se les felicita.
METACOGNICION: Al finalizar se les preguntará ¿Les gustó la actividad?, ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo me sentí realizar el trabajo?

RECURSOS

IMÁGENES

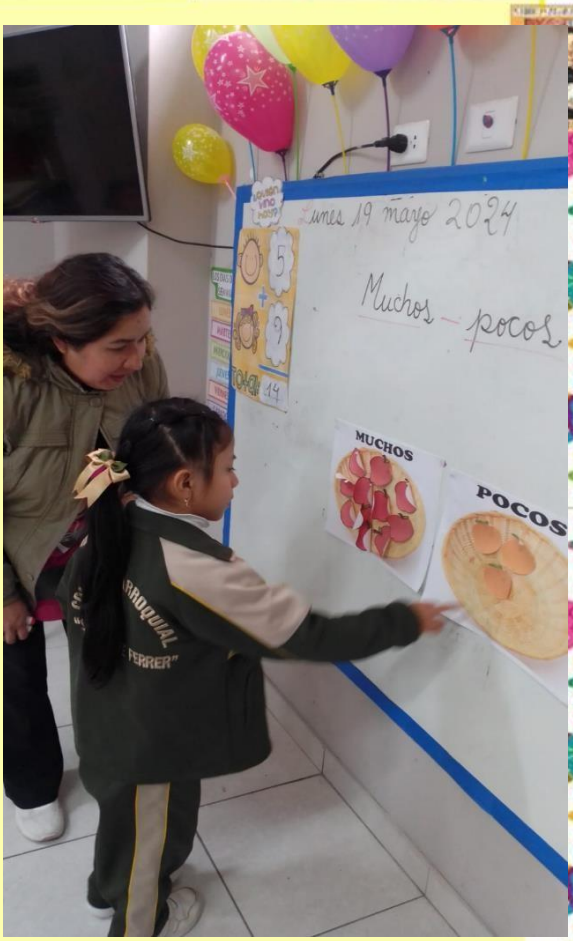
RECURSOS HUMANOS

VIDEOS EDUCATIVOS

FICHAS DE TRABAJO

PLUMONES

CRAYOLAS


Lunes 19 mayo 2024
Muchos – pocos
MUCHOS
POCOS

Lunes 19 mayo 2024
Muchos – pocos
MUCHOS
POCO

Conteo de números

grito de números

2
5
3
4