

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia
Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de
Educación Inicial 2024**

Tesis presentada por:

**Br. Deyni Karina Rondoy Livia
ID ORCID: 0000-0001-6157-4188**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Programa de Estudios: Nivel Inicial**

ASESORA

**Mg. Angela Martina Bruno Seminario
ID ORCID 0000-0002-33308-4509**

Línea de Investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

PIURA – PERÚ

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia
Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de
Educación Inicial 2024**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Miembro presidente: Walter Erickson Lizano Troncoso.....

Miembro secretario: Cecilia Alejandrina Silupú Pedrera.....

Miembro vocal: Jorge Luis Quiroz Vargas

PIURA – PERÚ

2026

**“AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA
DEMOCRACIA”**

Ministerio de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”



**Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia
Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de
Educación inicial 2024**

**La suscrita declara que el trabajo académico es original en su
contenido y forma**

Rondoy Livia Deyni Karina



PIURA – PERÚ

2026



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

CERTIFICADO DE ÍNDICE DE SIMILITUD DE APLICACIÓN DEL TURNITIN

La Jefatura de Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura" en atención al Art. 60 del Reglamento de Investigación e Innovación,

CERTIFICA:

Que, el trabajo de Investigación con fines de Obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial presentado por la autora: Br. **Rondoy Livia Deyni Karina** del Programa de Formación Inicial Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial denominado:

Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de Educación Inicial 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes.

Cumple con el índice de similitud verificable requerido según el reporte de originalidad del Software Turnitin, el cual está alineado a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación e Innovación y en la normativa para la presentación de trabajos académicos; pondera como Índice de Similitud

23%

Distrito veintiséis de octubre, 24 ABR 2026




Dr. Hildegardo Octides Tamariz Nunjar
Orcid: 0000-0002-4512-6120
Jefatura de Unidad de Investigación

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO INSTITUCIONAL

Yo, **Br. Rondoy Livia Deyni Karina** identificada con DNI N° 48026128 del Programa de Estudios de Educación Inicial, de la EESPP "Piura" autorizo, la publicación y comunicación de mi trabajo de investigación de TESIS titulado:

Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de Educación Inicial 2024 en el Repositorio Institucional de la EESPP "Piura" (<http://repositorio.eesppiura.edu.pe/>), según lo estipula el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

1. TIPO DE ACCESO

- Acceso abierto*
- Acceso restringido**

Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Escuela de Educación Pedagógica Pública de Piura una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Uso lícito que confiere un titular de derechos de propiedad intelectual a cualquier persona para que pueda acceder de manera inmediata y gratuita a una obra, datos procesados o estadística de monitoreo, sin necesidad de registro, suscripción, ni pago, estando autorizado para leerla, descargarla, reproducirla, imprimirla, buscarla y enlazar textos completos, lo cual es concordante con lo declarado en el reglamento de investigación e innovación.

2. ORIGINALIDAD DEL ARCHIVO DIGITAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

Por el presente dejo constancia de que el **archivo Word y Archivo PDF** que entregó a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura, como parte del proceso conducente a obtener el grado académico y es la versión final del trabajo académico sustentado y aprobado por el Jurado correspondiente.

Veintiséis de octubre, 24 ABR 2026

Apellidos y Nombres del autor: Br. RONDOY LIVIA Deyni Karina

DNI N° 48026128

ORCID: 0000-0001-6157-4188

Firma: 

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD Y AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL

Yo, **Br. Rondoy Livia Deyni Karina**, egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Inicial, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de investigación de TESIS titulado;

Matemática Recreativa y su Efecto en la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Estudiantes de Educación Inicial 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el Aprendizaje de los Estudiantes, es de mi autoría, por lo tanto, declaro: No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. Se cita y referencia todas las fuentes empleadas según las Normas APA de redacción acorde al programa. No ha sido presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. La información presentada en los resultados no ha sido falseada, duplicada, ni copiada.

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 el Reglamento Institucional e Investigación de la EESSPP "Piura".

Autor: Br. RONDOY LIVIA DEYNI KARINA

Orcid: 0000-0001-6157-4188

DNI.N° 48026128

Firma:

Distrito Veintiséis de octubre, 24 ABR 2026

Dr. HOTN/JUI
bam



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

Constancia de Aprobación de Asesora

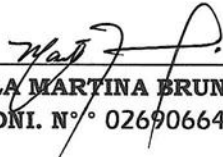
Señor Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"

Yo, Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**, identificada con DNI N° 02690664 como asesora del trabajo de investigación: TESIS

MATEMÁTICA RECREATIVA Y SU EFECTO EN LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL 2024

Línea de investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes, desarrollada por la investigadora **Br. RONDOY LIVIA DEYNI KARINA**, identificada con DNI N° **48026128** egresada del Programa Formativo de Formación Inicial Docente – Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo cumple las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Investigación de la EESPP "PIURA" para la presentación de trabajo con fines de Obtención de Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Por tanto, autorizo la presentación de este trabajo de investigación para que sea sometido a evaluación por los miembros de los jurados designados por la mencionada casa de estudios.

Distrito Veintiséis de octubre,


Mg. **ANGELA MARTINA BRUNO SEMINARIO**

DNI. N° 02690664

Dr. HOTN/JUI
bam

Dedicatoria

A mi madre, por su incondicional apoyo moral y por el entusiasmo que siempre me ha transmitido, impulsándome a culminar con éxito esta etapa de pregrado.

A mi hijo José Miguel y a mi familia, quienes son mi mayor fuente de inspiración y motivo constante para seguir adelante. A ellos dedico este logro, con la esperanza de convertirme en un ejemplo de esfuerzo, perseverancia y superación.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios, por haberme guiado y dado la fortaleza necesaria para seguir adelante en este camino.

A mi padre, que desde el cielo me acompaña y guía en cada paso.

A mi familia, por brindarme su constante apoyo moral, lo cual ha sido fundamental para culminar esta etapa de formación profesional.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”, por su compromiso con la formación docente y por las valiosas orientaciones brindadas durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

Y a mi asesora, por sus sabias orientaciones, las cuales han contribuido significativamente al desarrollo y culminación de este estudio.

Índice de contenidos

Certificado de Índice de Similitud	iv
Autorización para publicación en el Repositorio Académico Digital.....	v
Declaración Jurada de Autenticidad y Originalidad	vi
Constancia de Aprobación del Asesor	vii
Dedicatoria	viii
Agradecimiento	iix
Índice de contenidos.....	x
Índice de Tablas	xiii
Índice de Figuras	xiv
Resumen.....	xv
Abstract.....	xvii
Introducción	17
Capítulo I Planteamiento de la investigación	19
1.1 Realidad problemática	19
1.2 Formulación del problema.....	22
1.3 Delimitación del problema de la investigación	22
1.4 Objetivos de la investigación	23
1.5 Justificación de la investigación	24
Capítulo II Marco Teórico	26
2.1 Antecedentes de estudio	26
2.2. Bases teóricas	34
2.3. Definiciones operacionales.....	43
Capitulo III Marco Metodológico	45
3.1.Enfoque, tipo y nivel de investigación	45
3.2 Diseño de la investigación.....	46

3.3 Población, muestra y muestreo.....	47
3.4 Hipótesis y variables.....	48
3.5 Metodología de la investigación.....	59
3.6 Técnicas instrumentos aplicados	59
3.7 Procesamiento de la Información	61
Capitulo IV Resultados	64
4.1. Análisis e interpretación de resultados	64
4.2. Contratación de hipótesis	79
4.3 Discusión de los resultados	87
Conclusiones	92
Recomendaciones.....	91
Referencias.....	92
Anexos 1: Matriz de consistencia.....	96
Anexos2: Matriz de operacionalización	99
Anexo 3: Ficha técnica y validación del instrumento.....	108
Anexo 4: Instrumento de Recolección de datos	135
Anexo 5: Base de datos.....	138
Anexo 6: Programa del plan de intervención.....	155
Anexo 7: Resolución Directoral N°075_2025_DG_EESPP “Piura”.....	277
Anexo 8: Constancia.....	284
Anexo 9: Resumen Estadístico de Aplicación de Turnitin.....	285

Índice de Tablas

Tabla 1. Diseño con pre y pos – prueba estadística _____	46
Tabla 2. Población de las aulas de 5 años A y B del Nivel Inicial _____	47
Tabla 3 Muestra de niños y niñas del Nivel Inicial de una IE de Piura, 2025 _____	47
Tabla 4 Distribución de técnicas e instrumentos _____	60
Tabla 5 Análisis de confiabilidad para escala de estimación de la resolución problemas de cantidad _____	61
Tabla 6 Escala de Likert con la que se va a evaluar la Guía de Observación _____	62
Tabla 7 Resultados del proceso POSTEST del grupo experimental en las dimensiones de la VD. _____	65
Tabla 8 Resultados del procesamiento de Pretest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad _____	69
Tabla 9 Resultados del procesamiento de Postest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad _____	73
Tabla 10 Resultados del procesamiento de Pretest y Postest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad _____	77
Tabla 11: Prueba de normalidad _____	79
Tabla 12 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental pretest y postest _____	80
Tabla 13 <i>Comprobación de hipótesis del pretest y postest</i> _____	80
Tabla 14 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental y control en el pretest antes del plan de intervención _____	82

Tabla 15 Comprobación de hipótesis del pretest antes del plan de intervención	82
Tabla 16 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental y control en el posttest después del plan de intervención	83
Tabla 17 Comprobación de hipótesis del posttest después de la aplicación.	84
Tabla 18 Prueba U de Mann-Whitney para comparar los efectos del grupo experimental y control en el pretest y posttest	85
Tabla 19 Comprobación de hipótesis del pretest y posttest	86

Índice de Figuras

Gráfico 1 Resultados del POSTEST de la variable competencia resuelve problemas de cantidad	64
Gráfico 2 Resultados del procesamiento de Pretest de la VD: Competencia resuelve problemas de cantidad grupos control y experimenta.....	67
Gráfico 3 Resultados del procesamiento de Postest de la VD: Competencia resuelve problemas de cantidad grupos control y experimental.....	71
Gráfico 4 Resultados del procesamiento del PRETEST Y POSTEST de la VD: Resuelve problemas de cantidad en su grupo control y su grupo experimental	75

Resumen

La educación inicial es importante para el crecimiento integral de los niños, ya que sienta los cimientos para su aprendizaje y el desarrollo de diversas capacidades. La esencia de la matemática recreativa radica en convertir el aprendizaje en una actividad lúdica, accesible y atractiva para estudiantes. Al enfrentar retos de este tipo, los niños fortalecen su pensamiento lógico, su capacidad de análisis y su creatividad. Es por eso la intención principal de este estudio, establecer los efectos de la matemática recreativa dentro de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de 5 años de una institución Educativa Inicial, 2025.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un carácter aplicado y un diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por dos aulas del nivel inicial, mientras que la muestra incluyó a 16 niños de 5 años. Como técnica de recolección de datos se utilizó la observación, empleándose como instrumento una guía de observación.

Respecto a los resultados, en el pretest se evidenció que el 88% de los niños del grupo experimental se encontraba en el nivel de inicio y el 13% en proceso. No obstante, tras la aplicación de la matemática recreativa, los resultados del postest mostraron una mejora significativa, alcanzando el 88% de los estudiantes el nivel de logro esperado.

En conclusión, se determinó que la matemática recreativa sí tuvo un impacto positivo importante en la competencia de resolver problemas de cantidad en niños de cinco años. Esto se respalda en los resultados obtenidos mediante la prueba U de Mann–Whitney, donde se evidenció un nivel de significancia de 0.04.

Palabras clave: Resuelve problemas de cantidad, Educación inicial, Matemática recreativa

Abstract

Early childhood education is fundamental for the comprehensive development of children, as it lays the foundation for their learning and the development of various skills. The essence of recreational mathematics lies in transforming learning into a playful, accessible, and engaging activity for students. By tackling such challenges, children strengthen their logical thinking, analytical abilities, and creativity. Therefore, the main aim of this study is to establish the effects of recreational mathematics on the problem-solving competence related to quantity in five-year-old students at an Early Childhood Educational Institution in Piura, 2025.

The study's methodology was based on a quantitative approach, applied type, and quasi-experimental design. The population consisted of three preschool classrooms, and the sample comprised 32 five-year-old children. The technique used was observation, and the instrument was an observation guide. Regarding the results, it is observed in relation to the children's level of competence through the pre-test, that the experimental group with 88% placed it at a beginner level, and 13% in progress; however, after having applied recreational mathematics, in the post-test results of improvement were reported, reaching 88% at the expected achievement level. Therefore, it was concluded that recreational mathematics significantly improved the competence to solve quantity problems in five-year-old children to a sig. level of 0.04 according to the results obtained in the Mann–Whitney U test.

Keywords: Solve quantity problems, Early childhood education, Recreational mathematics

Introducción

El aprendizaje de la matemática en la educación inicial cumple un rol clave en el desarrollo del pensamiento lógico y en la capacidad de resolver problemas en etapas posteriores. No obstante, en muchas situaciones los métodos tradicionales de enseñanza de los números no pueden llegar a conseguir la atención de los niños, lo cual puede crear desinterés y problemas en la comprensión de conceptos básicos. Ante este reto, la Matemática recreativa aparece como una estrategia novedosa para ayudar a los niños a aprender ideas matemáticas jugando. No sólo es sencilla para entender los números y sus operaciones también le deja a los niños jugar con estas ideas de una manera bonita e importante fomentando el crecer de la competencia "Resolución de Problemas de Cantidad". Esta estrategia favorece el desarrollo cognitivo en el ámbito de relaciones matemáticas (Menéndez y Delgado,2023).

La enseñanza de la matemática en el nivel inicial se enfoca en resolver problemas relacionados con números, espacio, geometría y medidas. Las docentes deben promover espacios de análisis colectivo para que los niños reflexionen y validen sus procedimientos. Los niños muestran interés por explorar su entorno, reconociendo características como la forma, el color, el tamaño y el peso de los objetos. A partir de esto, comienzan a establecer relaciones, comparando, agrupando, ordenando, y agregando o quitando elementos, basándose en sus propios criterios y necesidades, lo que les permite resolver problemas relacionados con la cantidad. Este proceso se vuelve más complejo conforme avanza su desarrollo cognitivo (Ministerio de Educación, 2016).

Ante lo expuesto previamente, se establece como objetivo general: Establecer los efectos de la matemática recreativa en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación Inicial, 2024.

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental de tipo aplicado. La población consistió en dos aulas de niños y niñas de 5 años, y la muestra estuvo compuesta por 32 niños y niñas de esa misma edad. El muestreo fue no probabilístico, basado en conveniencia. Se utilizó la observación directa como técnica y una guía de observación como instrumento, validez del criterio ítem total de Pearson.

Para el desarrollo de la investigación, en el Capítulo I se describe la situación problemática que se aborda en la investigación, formulando tanto el problema general como los problemas específicos. Además, se establece la delimitación del tema de estudio, se detallan el objetivo general y los objetivos específicos, y se justifica la relevancia del estudio.

En el Capítulo II, se presenta el marco teórico, que abarca antecedentes de investigaciones anteriores y las bases teóricas vinculadas a la matemática recreativa y la competencia de resolución de problemas de cantidad, propuestas por el Minedu, conforme al Currículo Nacional de Educación Inicial. Estos aspectos brindan el sustento conceptual y teórico para las variables y dimensiones del estudio. Asimismo, se incluyen las definiciones operativas relevantes.

El Capítulo III expone el marco metodológico, en el que se describen el enfoque de la investigación, el tipo de estudio y el diseño cuasiexperimental. Además, se detallan los métodos y procedimientos empleados para la recopilación y análisis de los datos. Se especifica también el tamaño de la población y la muestra, el tipo de muestreo utilizado, así como la operacionalización de las variables. En este capítulo también se incluyen las hipótesis generales y específicas, la técnica de investigación, los instrumentos aplicados y el proceso de tratamiento de la información.

En el Capítulo IV, se presentan los resultados, que incluyen el análisis y la interpretación de los datos según los objetivos planteados en la investigación. Este capítulo también aborda la contrastación de hipótesis con una significancia positiva, la discusión de los hallazgos obtenidos, y, para concluir, se ofrecen las conclusiones y recomendaciones basadas en los resultados obtenidos.

Capítulo I

Planteamiento de la investigación

1.1 Realidad problemática

En el ámbito de la matemática, la primera competencia identificada es la resolución de problemas de cantidad, abordada desde el enfoque de resolución de problemas.

La resolución de problemas en el campo de la matemática constituye un asunto clave que plantea retos significativos para un gran número de estudiantes. Por lo tanto, un número considerable de investigadores y expertos se esfuerzan continuamente en la formulación de teorías que contribuyan a la comprensión de su complejidad y a la optimización del proceso de enseñanza. Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados, este desafío persiste, lo que se refleja en el bajo desempeño de los estudiantes en las pruebas que evalúan sus habilidades en esta área (Arteaga- Martínez et al,2020).

Resolver problemas matemáticos no solo brinda las habilidades cognitivas necesarias para enfrentar lo académico, sino que también refleja el objetivo fundamental de la matemática. No obstante, esta tarea no es sencilla; ya que su complejidad impide que muchos estudiantes adquieran un aprendizaje adecuado en esta área (Osorio et al., 2021).

De acuerdo con una investigación realizada por Unicef en el 2019 en naciones latinas y el Caribe, el 20% de la población infantil de 5 a 6 años de edad experimenta deficiencias desarrollando esta competencia. Adicionalmente, en educación primaria, el 30% de los alumnos que concluyen no cumplen las competencias fundamentales en matemática, y en educación secundaria, este porcentaje se eleva al 53%. Estos hallazgos demuestran que el problema se agudiza conforme los estudiantes progresan de un nivel a otro (Ihuaraqui et al., 2023).

A nivel **internacional**, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) cada tres años, lleva a cabo la prueba PISA, con el objetivo de medir a los estudiantes si tienen los conocimientos y habilidades básicas en las áreas de lectura, matemática y ciencias. En el 2022, la puntuación promedio de Perú, en

matemática fue de 391, disminuyendo así los resultados de 2018, siendo esta diferencia estadísticamente significativa (OCDE, 2022).

En Costa Rica, al igual que en otros países, se hace urgente reforzar la formación matemática de los niños. En este contexto, los procesos de enseñanza y aprendizaje son esenciales, ya que, además de la transmisión de contenidos teóricos, buscan desarrollar destrezas, habilidades y recursos mentales necesarios para enfrentar las demandas de la sociedad actual y futura (Espinoza et al., 2008).

En distintos contextos del Perú, Pachas (2020) sostiene que el aprendizaje de las nociones matemáticas en la etapa preescolar debe basarse en la experiencia directa de los niños. En ese sentido, plantea un enfoque constructivista, donde el estudiante construye sus propios conocimientos a través de actividades que involucren manipulación y movimiento.

Un reporte de los estudiantes del 2° grado, que es el grado más cercano a los niños de educación inicial en el año 2023 precisa que sólo el 11,2% logra el nivel satisfactorio, lo que significa que más del 88% se encuentran en niveles preocupantes, más del 40% de ellos están en Inicio y más del 36,6% en Proceso, se deduce que la pandemia en el marco de procesos de aprendizaje en modalidad virtual puede haber afectado significativamente los aprendizajes de los estudiantes peruanos, registrándose un estancamiento de los mismos si mayores mejoras relevantes durante los años 2022 y 2023, lo que demuestra que la problemática existe de manera bastante acentuada. Además, queda ratificado que los logros de los estudiantes peruanos en las áreas sustantivas del currículo de la Educación Básica Regular son deficitarios; aún con el desarrollo y ejecución de programas ministeriales que se han desarrollado en las dos últimas décadas y cuyos objetivos principales han sido la mejora gradual de los aprendizajes en las escuelas públicas, debiendo atenderse esta problemática desde la investigación científica.

En un estudio en niños de 5 años en el 2022, en una IE pública en Pucallpa, evidenció un resultado significativo en los resultados posteriores en la variable "resuelve problemas de cantidad". Los cuales mostraron que el 16% alcanzó el nivel de proceso, el 36% llegó al nivel esperado, y el 48% alcanzó el nivel destacado (Ihuaraqui et al., 2023).

Impartir matemática en el nivel inicial se enfoca en resolver problemas relacionados con números, espacio, geometría y medidas. Los docentes deben promover espacios de análisis colectivo para que los niños reflexionen y validen sus procedimientos (Giarrizo, (s.f.)).

A nivel de Piura, según la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA, 2023), el 35,1% de los alumnos se encuentra en nivel previo al inicio, mientras que el 44,6% se encontró en el nivel de inicio. Asimismo, un 14,3% alcanzó el nivel de proceso y solo el 6,0% de los estudiantes de segundo grado logró ubicarse en el nivel satisfactorio, lo que indica que estos últimos desarrollaron los aprendizajes fundamentales para resolver problemas matemáticos.

En esa misma línea, Parada (2014) resaltó la importancia de que la docente fomente en sus estudiantes el pensamiento lógico-matemático, con el fin de que puedan comprender mejor los contenidos y representarlos de manera más efectiva mediante ilustraciones, analogías, demostraciones, explicaciones y ejemplos.

A nivel institucional, en la Institución Educativa desde la intervención de la practica desarrollada se pudo visualizar que los niños del nivel inicial tienen dificultades en la competencia resuelve problemas, tal como se muestra los resultados de un pretest en el grupo control, que abarcó las 3 dimensiones: en la primera y segunda dimensión, el 88% de los estudiantes (14 de 16 estudiantes) se encontró en el nivel "inicio", con solo dos en "proceso" y ninguno en "logrado". En la tercera dimensión, el 100% de los estudiantes estuvo en el nivel "inicio", reflejando una importante deficiencia en la resolución de problemas de cantidad.

1.2 Formulación del problema

Problema general

¿Cuáles son los efectos que tiene la implementación de la matemática recreativa en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación Inicial, 2024?

Problemas específicos

¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes educación Inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa?

¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa?

¿Cuáles son las diferencias en el nivel del desarrollo alcanzando en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial, del grupo experimental y del grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa?

1.3 Delimitación del problema de la investigación

En el estudio presentado, se subrayan la línea de investigación, el eje temático y los aspectos metodológicos, las variables investigadas, los instrumentos utilizados para la medición y el proceso de recolección de datos, tal como se detalla a continuación:

Línea de Investigación: Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes

Eje temático: Metodologías y estrategias para el logro de competencias

Este estudio se centró en niños de 5 años que asisten a una institución educativa en una comunidad con diversidad cultural. Estos niños enfrentan dificultades en la resolución de problemas relacionados con la cantidad, y se investigó el efecto de la matemática recreativa en el desarrollo de esta competencia.

Se abordaron las delimitaciones espacial, temporal y metodológica, tal como se precisa a continuación:

Delimitación espacial se desarrolló en el contexto de la provincia y región de Piura, específicamente en el distrito de Las Lomas, donde se encuentra ubicada la Institución Educativa, en el valle de Chipillico.

Delimitación temporal se desarrolló durante un periodo de cuatro meses, desde el 07 de abril al 11 de agosto. Durante el ciclo II-2024 y el ciclo I-2025.

La delimitación teórica se sustentó en los ejes correspondientes a la variable problema, resolución de problemas de cantidad, y la variable solución, matemática recreativa. La primera variable se estructuró en tres dimensiones: la traducción de cantidades a expresiones numéricas, la comunicación de la comprensión sobre los números y las operaciones, y el uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Por su parte, la segunda variable se organizó en tres dimensiones: la exploración corporal a través del juego, el uso de materiales concretos y la representación gráfica.

La delimitación metodológica se basó en un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, utilizando un grupo experimental y un grupo de control con mediciones antes y después de la intervención. Se aplicó una ficha de observación para evaluar la competencia y una propuesta de actividades de matemática recreativa durante el periodo establecido.

1.4 Objetivos de la investigación

General

Establecer los efectos de la matemática recreativa en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de 5 años en estudiantes de educación Inicial, 2024.

Específicos

Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa.

Precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes educación inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa.

Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad el grupo experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa

1.5 Justificación de la investigación

Este estudio surge por la necesidad de atender una problemática importante dentro del ámbito educativo, especialmente en el nivel inicial. No solo busca comprender lo que ocurre con el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”, sino también aportar ideas concretas que puedan aplicarse en el aula para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Desde el punto de vista social, la investigación cobra relevancia porque se enfoca en una competencia clave para el desarrollo académico de los niños. Resolver problemas matemáticos no solo influye en el rendimiento escolar inmediato, sino también en la forma en que los estudiantes enfrentan situaciones a lo largo de su vida. En este sentido, analizar el efecto de la matemática recreativa permite contar con información útil para mejorar la práctica educativa y tomar decisiones más acertadas dentro del proceso de enseñanza.

Asimismo, el estudio resulta conveniente porque ayuda a comprender de manera más clara cómo el uso de estrategias lúdicas puede influir en el aprendizaje de los niños. No se trata únicamente de evidenciar resultados, sino de generar un punto de partida para futuras investigaciones que continúen explorando y fortaleciendo el uso de estas estrategias en el aula.

En el plano teórico, se sustenta en aportes como los de Brousseau (1986), quien plantea que el aprendizaje matemático se fortalece cuando el estudiante participa activamente en su proceso, explorando y descubriendo por sí mismo. En esa misma línea, la matemática recreativa permite que los niños se involucren de manera práctica, relacionando los números con situaciones reales. De igual forma, Schoenfeld y Sloane (2016) destacan la importancia de promover una actitud activa en los estudiantes, donde no solo observen, sino que participen, reflexionen y enfrenten desafíos. Esto refuerza la idea de que la enseñanza de la matemática en edades tempranas debe ser dinámica y motivadora.

Por otro lado, la investigación también tiene una justificación práctica, ya que responde a una situación real identificada en la institución educativa, donde los estudiantes presentan dificultades en el manejo de nociones matemáticas y en la construcción de la cantidad. Si esta situación no se atiende oportunamente, podría afectar el desarrollo de aprendizajes posteriores. Por ello, se hace necesario incorporar nuevas estrategias que permitan mejorar estos procesos desde etapas tempranas.

Finalmente, desde el aspecto metodológico, el estudio propone un plan de intervención que puede ser replicado o adaptado en otros contextos educativos. Además, los instrumentos utilizados representan un aporte para futuras investigaciones, ya que pueden servir como base para continuar trabajando en el fortalecimiento de esta competencia en diferentes instituciones.

Capítulo II

Marco Teórico

Se muestran los estudios de los distintos antecedentes en los contextos internacional, nacional y local, se analizan estudios previos que han abordado temáticas similares, tomando en cuenta las variables de investigación; lo que consiente situar la investigación dentro del marco académico actual y evidencia la relevancia del estudio propuesto. Así como las bases teóricas y las definiciones operacionales correspondientes.

2.1 Antecedentes de estudio

En este apartado se presentan investigaciones que han estudiado científicamente las variables de estudio. Luego de una revisión minuciosa en los diferentes repositorios académicos, se observó que no existen muchos antecedentes directamente relacionados con el enfoque, diseño de esta investigación; sin embargo, se han considerado aquellos estudios que, a pesar de haberse realizado en diferentes niveles educativos, comparten la esencia y los principios de las variables, lo que hace relevante su inclusión en el análisis.

Antecedentes internacionales

Quintuña (2023) Esta investigación tuvo como propósito fortalecer la comprensión de la relación número-cantidad hasta el 10 dentro de la mejora de las habilidades lógico-matemáticas en el inicial. Para ello, se diseñó una propuesta que combinó la gamificación con el uso de herramientas tecnológicas, tomando como base los ocho elementos planteados por Yu-Kai Chou (2019). El estudio se desarrolló bajo el paradigma socio-crítico, con un enfoque cuantitativo, y se aplicó a 27 estudiantes de entre 4 y 5 años. Para evaluar las habilidades numéricas, se emplearon metodologías como la observación, el diario de campo y la lista de cotejo. Los resultados evidenciaron la necesidad de reforzar habilidades básicas, especialmente el conteo y la relación entre número y cantidad.

Tras la implementación de la propuesta basada en la metodología Octalysis. En conclusión, la incorporación basada en la gamificación junto con herramientas tecnológicas se evidenció como una estrategia poderosa para fortalecer la perspicacia de la relación número-cantidad en niños de educación inicial, favoreciendo un aprendizaje.

Masaquiza, (2023) diseño una guía metodológica para perfeccionar las habilidades lógico-matemática de niños de cinco años. Su enfoque cuantitativo, basado en el diseño cuasi-experimental, la investigación se concentró en aplicar estrategias metodológicas innovadoras y activas para el desarrollo de estas habilidades. 62 niños formaron parte de la investigación, en grupos de control (27) y experimental (35). Los resultados mostraron que el uso de herramientas pedagógicas como juegos y materiales manipulativos impacta positivamente en el aprendizaje de los niños, especialmente en campos como clasificación, seriación y resolución de problemas matemáticos. Al realizar el contraste entre ambos grupos se evidenció mejoras significativas en el desempeño experimental. Las conclusiones destacaron la importancia de emplear estrategias metodológicas interactivas y motivadoras para potenciar el razonamiento lógico-matemático, contribuyendo a un aprendizaje más significativo.

Bilbao (2021) demostró que es posible enseñar matemática recreativa, utilizando herramientas que motiven a los estudiantes de Educación. El método fue cuantitativo y práctico, con un diseño descriptivo en el que se emplearon juegos y actividades matemáticas lúdicas como método de enseñanza. Su muestra es 30 estudiantes, seleccionados de una clase de matemática. Se utilizaron juegos para evaluar la motivación y los juegos en el aprendizaje. Los resultados mostraron que los ejercicios divertidos aumentaron de forma significativa la motivación de los escolares, quienes participaron activamente y disfrutaron del proceso de aprendizaje. Además, los niños fueron competentes en resolver problemas matemáticos más complejos, mejorando su comprensión y utilizando conceptos fuera del currículo. La investigación concluyó que la enseñanza lúdica mejora tanto la actitud hacia la matemática como los resultados académicos.

Quingaluiza (2023) analizó el uso de estrategias lúdicas influye en el aprendizaje de las matemáticas. El método fue cuantitativo, cuasiexperimental y un alcance descriptivo–explicativo. Para recopilar información, se utilizaron encuestas como herramienta de evaluación dirigida a los estudiantes. sus datos obtenidos tras la aplicación del instrumento revelaron un progreso notable en el interés académico de los participantes. Tomando como referencia la rúbrica de evaluación, más del 80% de los estudiantes, específicamente el 81,81%, logró mejorar sus calificaciones después de incorporar las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza. Dicho progreso quedó respaldado por el análisis de indicadores estadísticos descriptivos. En síntesis, los hallazgos del estudio confirman que existe una vinculación directa entre la implementación de actividades lúdicas y el aprendizaje en el área de matemáticas.

Arroyave y Ladino, (2023) de la Unidad Central del Valle del Cauca, Colombia, realizaron un estudio sobre el impacto de un programa de matemática recreativa para los cálculos básicos entre estudiantes de cuarto año en la escuela José Antonio Aguilera. Se empleó un diseño cuasi-experimental utilizando como muestra de 15 estudiantes, uno experimental y de control, el estudio evaluó el rendimiento de los alumnos mediante pruebas antes y posterior de la intervención. Aunque los hallazgos no manifestaron mejoras estadísticamente significativas en el desempeño académico del grupo experimental, se evidenció un aumento en el interés y la participación activa. Esto sobresale la importancia de considerar factores como el compromiso y la motivación durante la evaluación.

Antecedentes nacionales

Salvio (2024) realizó en su estudio identificó que varios niños presentaban dificultades para representar cantidades mediante números y para expresar su comprensión de números y las operaciones matemáticas. Ante ello, se analizó de qué manera las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de competencia. El método fue cuantitativo, explicativo y preexperimental. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años y se evaluó mediante la técnica de observación. En los hallazgos se evidenció que, en el pretest, el 55% de los estudiantes se ubicaba en el nivel de proceso. Sin embargo, tras la intervención, en el postest el 50% alcanzó un nivel esperado. Asimismo, la evaluación final mostró que la mayoría de los niños se encontraba en

este nivel, evidenciando habilidades para ordenar y cuantificar. A modo de cierre, los resultados permitieron establecer que la incorporación de estrategias lúdicas tiene un impacto considerable en el fortalecimiento de la capacidad para solucionar problemas matemáticos relacionados con cantidades en los alumnos de dicha institución.

Vilca (2024) analizó las dificultades para desarrollar habilidades de resolución de problemas en niños durante su vida cotidiana. Su objetivo fue evaluar el efecto de la estrategia didáctica “Ropero Matemático” en el desarrollo de estas competencias en niños de 5 años. La investigación se realizó mediante un enfoque de carácter cuantitativo, con naturaleza experimental y utilizando un diseño de tipo cuasiexperimental. El universo poblacional estuvo integrado por 72 niños, a partir del cual se conformó una muestra de 51 alumnos mediante un muestreo no probabilístico, distribuidos en dos grupos de clase. Como parte de la propuesta pedagógica, la investigadora diseñó e implementó 15 sesiones de trabajo fundamentadas en la estrategia denominada "Ropero Matemático", finalizando con la administración de una evaluación final que se aplicó a los dos grupos participantes. Los resultados evidenciaron una mejora notable en el grupo experimental, donde el 98,7% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro y el 1,3% se ubicó en proceso. En contraste, el grupo control mostró variaciones mínimas de 1% en logro, 98% en proceso y 1% en inicio. También se realizó una prueba de hipótesis, en la cual el valor de Chi² calculado (49.81) superó al valor crítico (5.99), confirmando así la efectividad de la estrategia.

Romero (2023) analizó cómo el uso del juego afecta la forma en que los niños de 4 años resuelven problemas matemáticos en una escuela del Estado de Masisea, en 2022. Se basó en un enfoque cuantitativo, hipotético-deductivo y un diseño pre-experimental. La muestra estuvo compuesta por 20 niños, seleccionados de manera no aleatoria y se evaluó mediante una prueba compuesta por 20 preguntas de opción múltiple. Los resultados obtenidos respaldaron la hipótesis inicial, mostrando una significancia estadística ($p < 0.05$), lo que permitió concluir que el uso de juegos ayuda en la resolución de problemas de cantidad, evidenciando un impacto positivo en su aprendizaje matemático.

Reyes (2021) realizó una investigación en la ciudad de Satipo. El propósito principal fue evaluar el efecto de los juegos matemáticos en la resolución de problemas de cantidad. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo experimental. La población se conformó por 113 estudiantes, de los cuales se tomó una muestra de 24 niños de 5 años. Se aplicó la observación, utilizando instrumentos de pretest y postest que fueron validados por cuatro expertos. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor de significancia de $p = 0$, evidenciando cambios estadísticamente significativos. De esta manera, se registró un incremento del 79,16% en la habilidad para solucionar problemas cuantitativos, resultado que se vinculó directamente con la implementación de actividades lúdicas en el área de matemáticas.

Ospina (2022) evaluó el nivel de logro de dicha competencia en niños de 5 años. La investigación se desarrolló bajo un enfoque aplicado, adoptando un alcance y diseño de carácter descriptivo, con énfasis en la variable relacionada con el grado de desempeño en la competencia para abordar problemas cuantitativos. El universo de estudio estuvo integrado por 14 alumnos de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa N.º 212 ubicada en Sachapite – Huancavelica, considerándose la totalidad del universo poblacional como muestra de trabajo. Para obtener la información necesaria, se empleó la observación como técnica principal, implementada a través de una lista de verificación que contenía 20 elementos evaluativos. Respecto a los hallazgos obtenidos, se constató que el 21% de los participantes alcanzó un desempeño sobresaliente en la habilidad para convertir cantidades en representaciones numéricas, en tanto que el 14% logró el nivel de rendimiento esperado. Por otra parte, en lo concerniente a la capacidad para emplear estrategias y procedimientos vinculados con la estimación y el cálculo, el 64% obtuvo un desempeño sobresaliente, el 14% se situó en el nivel esperado y otro 14% permaneció en la etapa inicial. Los datos revelan que, aunque un sector considerable de estudiantes logra desempeños sobresalientes en determinadas capacidades, persisten disparidades en el desarrollo de la competencia.

Antecedentes regionales

Rivas (2024) estableció como propósito examinar de qué manera la implementación de un programa fundamentado en juegos matemáticos favorece el fortalecimiento de dicha competencia en infantes de cinco años del nivel inicial. Se desarrolló mediante una metodología de tipo aplicada, con alcance explicativo y un diseño preexperimental. El grupo de estudio estuvo integrado por 25 infantes de cinco años de edad. Para obtener la información, se recurrió a la observación como técnica principal, empleando una lista de verificación que fue sometida a validación por parte de tres especialistas. La propuesta pedagógica comprendió la ejecución de 15 sesiones educativas fundamentadas en actividades lúdicas matemáticas. Los hallazgos revelaron que, previo a la implementación del programa, el 76% de los participantes se hallaba en la etapa inicial de desarrollo; no obstante, posterior a la intervención pedagógica, el 88% logró ubicarse en el nivel sobresaliente. Del mismo modo, la prueba estadística de Wilcoxon reportó un nivel de significancia de 0,000 (inferior al umbral de 0,05), lo cual demuestra la existencia de diferencias estadísticamente significativas en el desempeño alcanzado. A modo de cierre, se estableció que la incorporación de juegos matemáticos posibilitó el fortalecimiento significativo de la competencia relacionada con la resolución de problemas de cantidad.

Ortiz (2023) analizó el uso que los estudiantes de hacen de los recursos de internet para resolver problemas matemáticos de cantidad. El estudio, desarrollado bajo un diseño cuasi experimental de carácter descriptivo, contó con la participación de 35 sujetos. La medición de ambas variables se realizó a través de cuestionarios, y para el procesamiento de la información se empleó el coeficiente de correlación de Pearson. Los hallazgos evidenciaron una correspondencia positiva en la dimensión moderada entre el empleo de recursos digitales y la capacidad para solucionar problemas ($r = 0,417$, $p = 0,013$). Se determinó que la incorporación de dichos recursos genera un efecto considerable en el desempeño de los estudiantes al enfrentar situaciones problemáticas numéricas, particularmente en lo referente a la interpretación del planteamiento y la estructuración de la estrategia de solución.

No obstante, no se logró observar una relación significativa entre la fase de planificación y la evaluación del éxito, lo que sugiere la necesidad de mejorar el uso de las tecnologías en estas etapas del proceso de resolución de problemas matemáticos.

García (2022) diseñó estrategias lúdicas innovadoras que favorezcan el desarrollo de dicha competencia en niños y niñas de educación inicial. El trabajo se ejecutó mediante un abordaje cuantitativo, implementando inicialmente un diseño de tipo no experimental con corte transversal descriptivo y, posteriormente, adoptando un carácter propositivo. El universo poblacional estuvo integrado por 3 maestras del nivel inicial y 27 infantes, considerando las dimensiones reducidas del grupo, se optó por trabajar con la totalidad del universo, prescindiendo de la selección muestral. Para obtener la información necesaria, se recurrió a pruebas académicas, administrando tres instrumentos de evaluación destinados a medir la competencia vinculada con la resolución de problemas de cantidad. Adicionalmente, se implementaron entrevistas y análisis documental para identificar las estrategias lúdicas que las maestras aplicaban en su práctica. Los hallazgos revelaron que el 71% de los infantes de tres años y el 57% de los de cuatro años se ubicaban en el nivel "en proceso". Respecto a los niños de cinco años, únicamente el 31% logró alcanzar el nivel de desempeño esperado en el desarrollo de la competencia. Adicionalmente, se detectó que las docentes no incorporaban de manera sistemática estrategias lúdicas dirigidas específicamente al fortalecimiento de esta competencia. Como resultado de estos descubrimientos, se elaboraron propuestas de estrategias lúdicas diferenciadas por grupo etario con el propósito de potenciar el desarrollo de la competencia relacionada con la resolución de problemas de cantidad.

Rosas (2022) desarrolló un plan de enseñanza que mejorara la habilidad de los niños de 5 años para la resolución de problemas numéricos en la escuela 14011 "Nuestra Señora del Pilar" en Piura. El método fue cuantitativo y no experimental, la investigación incluyó a 25 niños, a quienes se les aplicó una prueba inicial para evaluar su nivel. Los hallazgos demostraron que, tras la aplicación de las metodologías planteadas, los infantes experimentaron avances en aspectos como la evolución de cantidades a representaciones numerales, la comprensión de conceptos numéricos y operacionales, además del empleo de métodos de precio y cálculo, si bien ciertas

dificultades continuaron presentes. Se determinó que las estrategias de carácter lúdico y práctico contribuyeron positivamente a la comprensión y al abordaje de situaciones problemáticas en el ámbito matemático, pero se identificó que los niños aún requerían más tiempo y práctica para consolidar estas habilidades matemáticas. Las estrategias claras y creativas propuestas demostraron ser eficaces para fortalecer las capacidades necesarias para enfrentar dificultades numéricas cotidianas.

2.3. Bases teóricas

Competencia “Resuelve Problemas de Cantidad”

Para Schoenfeld y Sloane (2016) lograr una enseñanza eficaz de la matemática es fundamental, fomentando en los estudiantes una actitud crítica y constructiva, promoviendo su participación activa, de modo que puedan enfrentarse a desafíos en lugar de limitarse a ser solo observadores. La instrucción matemática durante el nivel inicial requiere ser motivadora, de tal forma que los infantes participen de manera activa mediante el abordaje de situaciones problemáticas (Children & Mathematics, 2013).

La formación educativa en estas etapas debe favorecer el entendimiento de las nociones matemáticas, propiciando paralelamente una disposición favorable hacia el desarrollo del aprendizaje. Logrando mediante espacio de un ambiente matemático apropiado que permita a los estudiantes adquirir experiencias a través de la manipulación de materiales.(Ginsburg & Golbeck, 2004).

Según (RAE) comprende la destreza de un individuo para entender, representar y utilizar la información matemática para resolver problemas de cantidad

La competencia basada en el inicial significa el desarrollo de los niños para entender, interpretar y solucionar problemas que tienen que ver con números usando formas matemáticas buenas. Según el Minedu (2016), la habilidad se muestra cuando los estudiantes pueden cambiar cosas del día a día en expresiones numéricas, como contar, comparar y juntar objetos, así como usar operaciones básicas para hallar respuestas. Este método deja que los niños mejoren habilidades importantes en las matemáticas en un lugar que tiene sentido y está cerca de su vida.

También, exige que los niños entiendan el tema de número y su símbolo en papel o letras. Según el MINEDU (2016), los niños deben saber encontrar y usar números para hablar sobre cantidades y comparar entre ellas; reconocer patrones en números; hacer cuentas básicas con sumas o restas para resolver problemas. Este camino no solo ayuda a entender mejor matemática, sino que también apoya al crecimiento del pensamiento lógico y crítico.

De acuerdo con Bunch (2017), este investigador nos habla que el desarrollo de la mejora de la resolución de problemas establece un mecanismo que integra dimensiones cognitivas, afectivas y conductuales, a través del cual un individuo busca determinar o hallar una estrategia de afrontamiento efectiva ante una situación problemática específica.

2.3.1 Dimensiones de la Variable

Traduce cantidades a expresiones numéricas: Esta parte significa que los niños pueden mostrar eventos comunes usando números y símbolos. Según MINEDU (2016), los niños necesitan poder cambiar cosas como unir, dividir o mirar objetos a expresiones numéricas correctas. Este método hace más clara la idea de las relaciones numéricas y ayuda a los niños a solucionar problemas de manera más ordenada y clara. Esta aptitud impulsa el crecimiento del pensamiento abstracto en los niños. El MINEDU (2016), al mostrar situaciones reales con símbolos matemáticos, los niños aprenden a hacer generalizaciones y utilizar ideas matemáticas en varios lugares. Este aprendizaje es muy importante para crecer las habilidades matemáticas más difíciles en momentos futuros del estudio.

Según la RAE, significa convertir la representación de cantidades (ya sea en palabras o en símbolos) a una forma numérica, utilizando cifras y, si es necesario, operaciones matemáticas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: Esta parte nos habla del desarrollo de la habilidad que los niños tienen para decir y mostrar lo que saben sobre números y cuentas. Según el MINEDU (2016), los niños deben poder explicar de palabra o con dibujos sus pensamientos y formas de hacer problemas de matemáticas. Esta capacidad no solo ayuda a entender las matemáticas, sino que también fomenta el avance en habilidades comunicativas y sociales. Esta parte deja espacio a los niños para pensar sobre cómo piensan y aprender de sus fallos. Según MINEDU (2016), al hablar y debatir sus soluciones con otros, los niños entienden mejor las ideas matemáticas y aprenden a usar métodos más buenos para solucionar problemas.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo: Esta parte significa que los estudiantes tienen que saber usar formas buenas para pensar en posibles respuestas y resolver problemas de matemáticas. El MINEDU (2016) precisa que los niños deben poder elegir y usar distintos métodos de estimación y cálculo dependiendo de lo que sea necesario, como contar, agrupar, combinar o quitar cosas. Esta destreza es muy importante para construir habilidades matemáticas fuertes y usar el saber en situaciones reales. Esta habilidad ayuda a pensar mejor y a resolver problemas en los niños. Según MINEDU (2016), al tener retos matemáticos y usar distintas formas para solucionarlos, los niños aprenden a analizar, razonar y tomar decisiones que son importantes para su crecimiento académico y personal.

Conforme al Diccionario de la Lengua Española (RAE), la expresión de las estrategias y los procedimientos de estimación y cálculo, alude a la elección, ajuste, integración y el desarrollo de distintas técnicas destinadas a efectuar operaciones matemáticas y aproximaciones.

2.3.1.1 Matemática recreativa

se refiere a un enfoque de enseñanza que emplea juegos y actividades lúdicas para enseñar conceptos matemáticos básicos, tales como números, formas y operaciones elementales, de una manera divertida y accesible para los niños pequeños (Minedu, 2016). Según Brousseau (1986), este enfoque no se limita a la transmisión de contenido teórico, sino que se centra en la interacción activa del estudiante ante situaciones problemáticas que permiten la construcción de su propio conocimiento. La matemática recreativa, entonces, busca involucrar a los niños de manera práctica, estimulando su curiosidad natural y favoreciendo un aprendizaje basado en la exploración y el descubrimiento. Este enfoque permite que los niños asocien los números y conceptos matemáticos con experiencias reales, creando un vínculo entre el conocimiento abstracto y su aplicación en contextos cotidianos. A través de juegos, los niños se enfrentan a desafíos matemáticos, lo que les ayuda a internalizar principios y a fortalecer habilidades fundamentales en matemáticas de manera orgánica y placentera (Brousseau, 1986).

Según la RAE, la matemática recreativa se refiere a la parte de las matemáticas que se dedica a juegos, acertijos y otros problemas matemáticos con fines recreativos, más allá de la investigación o aplicación profesional. Es decir, es una forma de disfrutar de las matemáticas a través de actividades lúdicas que, al mismo tiempo, desarrollan el pensamiento matemático.

El principio fundamental de la matemática recreativa es que el aprendizaje debe ser activo y experimentado a través del juego. Las actividades lúdicas, que incluyen desde el uso de materiales manipulativos hasta juegos estructurados, favorecen la participación de los infantes en el desarrollo de lo que es la resolución de problemas, permitiendo que ellos mismos construyan las soluciones y comprendan las nociones subyacentes a los conceptos matemáticos. Este enfoque, como señalan los estudios de Maurtua et al. (2016), promueve la autonomía cognitiva de los niños al hacer que ellos mismos encuentren respuestas a preguntas matemáticas, fortaleciendo sus habilidades de pensamiento lógico.

La Matemática Recreativa es una forma de enseñar matemáticas usando juegos y actividades divertidas, haciendo que la clase sea más interesante y fácil para los niños. Según García (2011), "la matemática recreativa es un recurso para enseñar mientras se juega". Esta manera ayuda a los niños a jugar con los números y figuras de un modo ameno, lo cual fomenta su capacidad para pensar y sentir que son importantes en su primera etapa de educación.

Además, poner actividades divertidas en el aula ayuda a hacer un lugar agradable para leer donde los estudiantes se sienten entusiasmados y parte. De acuerdo con Calderón (2006), "aprender matemáticas formas divertidas, creativa, interesante y motivante" es uno de los metas principales de la matemática recreativa. Esta forma ayuda a la participación activa de los niños, haciendo sencillo entender ideas básicas sobre números.

2.3.1.1.1 Definición de Matemática Recreativa

La Matemática recreativa se entiende como un grupo de juegos y actividades que buscan activar el pensar lógico, la imaginación y el querer por la matemática (Brousseau, 1997). Este tipo de actividades tienen rompecabezas, acertijos, juegos de mesa, cosas para tocar y desafíos numéricos; todos estos ayudan a que los niños se acerquen a ideas matemáticas de forma importante y feliz. Esta manera de aprender quiere escapar de la clase tradicional y hacer que aprender sea una acción que anima al pensamiento creativo, donde el niño puede mirar, encontrar y usar saberes matemáticos en escenas regulares (Gómez y Sánchez, 2018).

La Matemática Recreativa se basa en usar juegos y actividades divertidas para enseñar y aprender matemáticas, con la meta de hacer que el camino de educar sea más atractivo y útil. Según García (2011), "la matemática recreativa es una ayuda para enseñar con alegría". Esta definición muestra lo importante que es usar el juego como herramienta educativa para ayudar a aprender la matemática en la educación temprana.

La ciencia del número creativa también deja a los niños probar ideas de número de forma real y clara, lo que ayuda a entender estos saberes. Calderón (2006) dice que "aprender números de una forma creativa, divertida, interesante y motivante" es uno de los metas principales de esta manera. Al poner juegos en el camino del aprendizaje, se fomenta una actitud positiva hacia las ciencias del número y se impulsa el crecimiento de habilidades de la mente y sociales en los estudiantes.

Según Parra (2012), esta ciencia mezcla lo serio de los números con la alegría, dejando a los jóvenes ver ideas sobre números sin reglas estrictas y con mucha imaginación. Por medio de enigmas, rompecabezas y juegos de lógica, los alumnos pueden trabajar con formas, sistemas y uniones entre números; así adquieren una visión más completa y permanente de los principios.

Según la RAE, la matemática recreativa es una forma de aprender y disfrutar de las matemáticas a través de juegos y actividades divertidas, que pueden ser utilizadas para enseñar y promover el interés por la ciencia.

2.3.1.1.2 Principios Fundamentales de la Matemática Recreativa

Las reglas claves son el descubrimiento, la originalidad y la solución de problemas en situaciones divertidas. Según Parra (2012), estas reglas dejan que los estudiantes traten problemas matemáticos desde varios ángulos, animando su pensamiento crítico y su habilidad para crear soluciones nuevas. La opción de probar cosas y equivocarse en un lugar seguro ayuda el aprendizaje por uno mismo y la confianza en lo que uno hace bien.

Otro principio importante es la relación entre las ideas y lo real. Gamboa-Graus (2022) muestra que las matemáticas divertidas ayudan a los alumnos a usar conceptos difíciles en casos prácticos, haciendo más fácil entender y recordar lo aprendido. Esta unión de lo teórico con lo real mejora el proceso de enseñanza y enseña cuán importante es la matemática en el día a día.

2.3.1.1.3 Ventajas de la Matemática Recreativa en la Enseñanza de la Matemática

La matemática interesante ayuda mucho a mejorar las habilidades mentales y sociales en los niños. Calderón (2006) dice que "aprender matemáticas de una forma creativa, agradable, interesante y atractiva" ayuda a entender mejor los conceptos matemáticos y a fortalecer la confianza en sí mismos. Al usar juegos en el aprendizaje, se impulsa una actitud buena hacia la matemática y se fomenta el desarrollo completo de los alumnos.

Parra (2012), el uso de juegos matemáticos en el aula captura el interés de los estudiantes, cambiando el aprendizaje en una experiencia llamativa y alentadora. Esta motivación interna ayuda a que los alumnos participen de manera activa y se involucren con la enseñanza.

2.2.2.1.4 Características de la Matemática Recreativa

Fomenta el aprendizaje activo: Los niños no solo escuchan información sin hacer nada, sino que juegan con los números usando cosas reales como bloques y contadores (Piaget, 1952).

Aumenta las ganas y el interés: Aprender con juegos crea un lugar feliz y divertido, haciendo que los miedos a las matemáticas disminuyan y fomenta un pensamiento bueno hacia esta materia (Garrís, Ahlers & Driskell, 2002).

Mejora el desarrollo del pensamiento lógico y la solución de resolver problemas: El estar expuesto a problemas difíciles de matemáticas en un ambiente divertido ayuda la habilidad de análisis, pensamiento crítico e ingenio al solucionar problemas (Vygotsky, 1978).

Ayuda a entender mejor las ideas matemáticas: La representación clara y visual de los conceptos numéricos deja que los niños creen bases sólidas antes de moverse hacia el pensamiento abstracto (Gardner, 1983).

2.3.1.1.5 Clasificación de la Matemática Recreativa

No existe una clasificación única universalmente aceptada para la matemática recreativa, pero diversos autores y fuentes han propuesto agrupaciones basadas en la naturaleza de las actividades y los problemas que abarcan

Para efectos del presente trabajo se utilizará la clasificación de EcuRed, los tipos de materiales y recursos para la matemática recreativa pueden clasificarse en:

Juegos recreativos; Rompecabezas mentales, numéricos y geométricos: Cifras numéricas; Aritmética mental; Maravillas numéricas; Paradojas numéricas.

2.3.1.1.6 Dimensiones de la Matemática Recreativa

Exploración Corporal en el Juego, explorar el propio cuerpo a través de los juegos orientados es crucial para el perfeccionamiento general de los infantes en la educación infantil. A través de actividades que incluyen el movimiento y la expresión física, los niños mejoran sus habilidades motrices a la vez que desarrollan su capacidad para solucionar problemas matemáticos de forma atractiva y significativa.

El Ministerio de Educación destaca que los niños utilizan su cuerpo y su movimiento para comunicar sus deseos, experiencias y emociones desde los primeros meses de vida. También utilizan estas formas de expresión para aprender a conocerse a sí mismos y abrirse al mundo (2016). Desde esta perspectiva, la exploración física se considera una técnica eficaz para los educadores de la primera infancia.

Según la RAE define "exploración" como la acción de examinar, investigar o conocer algo. En el contexto del cuerpo, la exploración implica conocer la forma en que el cuerpo se mueve, se siente y se relaciona con el espacio y con otros.

Además, a través de la expresión corporal, los niños pueden aprender a sintonizar con su cuerpo, perfeccionar sus habilidades motrices, dominar sus propios movimientos y mejorar su equilibrio. Para vincular la mente y el cuerpo, apreciar la propia imagen y aceptar todas las posibilidades físicas -incluidas las discapacidades-, estas habilidades son esenciales. «La exploración, el juego sensoriomotor y el desarrollo motor y la impulsividad», “el equilibrio y el control progresivo del cuerpo, un reto del crecimiento” y “el módulo psicomotor del marco de desarrollo infantil” se destacan como componentes cruciales del crecimiento y desarrollo de los niños en la Guía de Orientación de Materiales del MINEDU (2016).

Uso de Materiales Concretos, el uso de cosas reales en la enseñanza de las matemáticas deja que los infantes jueguen con objetos que pueden tocar, ayudándoles a entender ideas extrañas. Mover estas cosas ayuda a crecer habilidades mentales en los pequeños. Un estudio en la Revista Mentor (2021) dice que "las cosas reales dentro del camino enseñanza-aprendizaje de la matemática es muy importantes para desarrollar las habilidades piensa-piensa en los pequeños". Estas cosas, como cubos, regletas de cuisenaire y otros objetos manipulables dejan a los pequeños probar con conceptos matemáticos de manera real y visual. Esta acción concreta ayuda al paso hacia imágenes más difíciles, haciendo mejor la entender y uso de las matemáticas en escenas diarias.

La representación gráfica, es un método eficaz para visualizar conexiones matemáticas y organizar y comparar datos. Los alumnos pequeños pueden poner en práctica sus conocimientos de conteo, clasificación y correspondencia uno a uno con

el uso de gráficos reales en el aula. Los gráficos son «herramientas para organizar y comparar gráficamente datos sobre dos o más grupos de objetos», según indica Illinois Early Learning (2013).

Hacer gráficos con objetos comunes ayudar a los estudiantes a corregir las prácticas analíticas, de síntesis y de observación necesarias para resolver problemas matemáticos. Además de fomentar un aprendizaje más participativo y colaborativo entre los alumnos, esta estrategia promueve el intercambio de opiniones y resultados.

2.3.1.2 Relación entre Matemática Recreativa y la Competencia Resolver Problemas de Cantidad

Basada en la teoría del Aprendizaje Significativo planteada por Ausubel que el proceso de adquisición de conocimientos resulta más efectivo cuando la información nueva establece vínculos con los saberes previos que el estudiante posee. La Matemática Divertida ayuda esto al mostrar las ideas de la mate en un ambiente juguetón y cercano a las experiencias de los chicos, mejorando su retención y uso del conocimiento para resolver problemas con números. Este modo permite a los niños sumar nuevos datos de una manera más duradera y clara.

Teoría Constructivista de Piaget: Piaget (1952) cree que los niños hacen su saber al jugar con el lugar donde están. La Matemática Recreativa ofrece cosas para tocar que dejan a los niños mirar y ver las reglas sobre números; esta clase ayuda al crecimiento del cerebro lógico y la capacidad para solucionar problemas sobre cantidad. Por medio de tareas reales, los niños pueden moverse poco a poco del pensamiento simple al pensamiento complejo.

Según la teoría de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky: Vygotsky (1978) dice que los niños aprenden mejor cuando están trabajando en cosas que pueden hacer con la ayuda de un adulto o un compañero que sabe más. La Matemática Divertida, al tener cosas para hacer juntos y con guía, deja que los niños mejoren en su entendimiento de problemas con números gracias a hablar entre ellos y apoyo del profesor. Este modo de aprender con guía ayuda a que sean poco a poco más independientes al resolver problemas de matemática.

Asimismo, la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner: Gardner (1983) señala que la inteligencia lógico-matemática una de las habilidades importantes para el crecimiento mental. La matemática recreativa ayuda a esta inteligencia al hacer que los niños participen en juegos que exigen pensar con números y resolver problemas, mejorando su trabajo en resolver problemas de cantidad. También, este modo deja cambiar la enseñanza para que se ajuste a las distintas inteligencias de los niños, permitiendo un aprendizaje más amplio.

Aprendizaje por Juegos: Garris, Ahlers y Driskell (2002) creen que los juegos enseñan mucho y hacen que los niños estudien más. La Matemática Divertida, con sus juegos, hace que estudiar sea más divertido y ayuda a mejorar maneras de resolver problemas de números. Jugando, los niños pueden probar y fallar, aprendiendo mejor y tomando mejores decisiones.

2.4. Definiciones operacionales

Glosario variable dependiente

Resolución de problemas cantidad: Implica aplicar operaciones matemáticas para calcular, comparar y organizar cantidades en contextos específicos.

Matemática en la segunda infancia: Busca que los niños adquieran conceptos básicos mediante actividades lúdicas y materiales concretos.

Pensamiento lógico: Analiza hechos, datos y relaciones de manera estructurada y racional, siguiendo reglas para llegar a conclusiones válidas.

Operaciones matemáticas: Son procedimientos que, aplicando reglas específicas, permiten obtener nuevos resultados a partir de ciertos datos o números.

Estrategia matemática: Son procedimientos, técnicas y recursos bien organizadas que desarrollan la perspicacia en la resolución de los distintos problemas matemáticos.

Glosario variable Independiente

Matemática recreativa: Son actividades lúdicas para enseñar conceptos matemáticos, promoviendo aprendizaje, creatividad y resolución de problemas.

El juego matemático: Es una actividad lúdica que facilita a los niños a indagar y percibir nociones matemáticas de forma divertida y participativa.

La lúdica: La lúdica en matemática consiste en emplear actividades y juegos didácticos para afianzar la comprensión de los conceptos matemáticos de manera cooperativa y participativa.

El material concreto: En matemática es un objeto tangible y manipulable que se utiliza en el aula para facilitar la comprensión mediante la experiencia directa.

Aprendizaje activo: Es una metodología donde los niños participan de forma continua y colaborativa basada en la construcción de su conocimiento, mediante actividades prácticas, discusiones y resolución de problemas

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación

3.1.1. Enfoque de Investigación

El método cuantitativo es la columna vertebral de este estudio ya que busca abordar los temas de investigación mediante la recaudación basada en análisis de los distintos datos. Esta metodología de investigación se define por el uso de metodologías y procedimientos cuantitativos, según Ñaupas et. al. (2014, p.97), y se vincula con la observación y cuantificación de las unidades objeto de estudio. Con este método, se puede llegar al fondo de las cosas mediante la elaboración de preguntas directamente vinculadas a la variable numérica. Según el reglamento «Piura» de la EESPP (artículo 39, página 28).

3.1.2 Tipo de investigación

Dado que se empleó el tipo de investigación aplicada en el conocimiento de las variables presentes en los instrumentos de evaluación para recolectar y analizar información sobre estas variables en el contexto de la implementación de estrategias con enfoque en el desarrollo personal, con el objetivo de mejorar la identidad de los niños (Hernández y Mendoza, 2018). La investigación se fundamenta en diseños metodológicos experimentales, ya que implica el control de la variable independiente, controlando su influencia para luego medir los efectos sobre la variable dependiente. La relación causa-efecto entre ambas variables se demuestra mediante un análisis estadístico.

3.1.3 Nivel de investigación

Es explicativo, los autores expresan que en este nivel se identifica las causas de un fenómeno, estableciendo relaciones de causalidad entre variables y desarrollando teorías o modelos que expliquen dicho fenómeno (Sousa, Driessnack, y Costa, 2007, p. 3).

3.2 Diseño de la investigación

A continuación, se detalla el diseño:

Tabla 1. *Diseño con pre y pos – prueba estadística*

Grupo	Preprueba	V. Independiente	Posprueba
G C	O ₁ E	X	O ₂ E
G E	O ₁ C		O ₂ C

Nota: Diseño de la investigación

G E: Grupo control

G C: Grupo experimental

X: Intervención

Los diseños cuasi-experimentales debido a las condiciones propias del contexto educativo. Este diseño se justifica porque no es posible realizar una asignación aleatoria de los estudiantes, ya que estos se encuentran organizados previamente en aulas establecidas por la institución. Asimismo, permite trabajar con un **grupo experimental** y un **grupo de control**, respetando la estructura natural del entorno escolar, lo cual garantiza la viabilidad del estudio. Mediante este esquema metodológico, resulta factible contrastar los hallazgos obtenidos previo y posteriormente a la implementación de la matemática lúdica, con el propósito de detectar modificaciones en la competencia relacionada con la resolución de problemas cuantitativos.

De igual manera, el diseño cuasi-experimental facilita analizar el efecto de la intervención pedagógica sin alterar el desarrollo normal de las clases, manteniendo la validez del contexto real. Según Arias (2020), este tipo de diseño es pertinente en investigaciones educativas porque permite evaluar relaciones de causa y efecto cuando no se tiene control total sobre las variables.

3.3 Población, muestra y muestreo

Son los elementos o individuos que forman parte del estudio, y su delimitación depende de la definición establecida por el investigador. Permite definir el conjunto completo de elementos sobre los cuales se quiere realizar una investigación, proporcionando el marco de referencia para el estudio y asegurando que los resultados sean aplicables a todo el grupo de interés (Mejía, 2005).

Tabla 2. Población de las aulas de 5 años A y B del Nivel Inicial

		5 años		
		Niñas	Niños	Total
Grupo experimental	5 años A	09	07	16
Grupo control	5 años B	06	10	16
Total		15	17	32

Nota: población general de las dos aulas de 5 años

Fuente: Elaboración propia

Muestra

Para esta investigación se trabajó con 32 estudiantes de 5° años, que conforman el grupo control y grupo experimental lo que se declara en la siguiente tabla.

Tabla 3 Muestra de niños y niñas del Nivel Inicial de una IE de Piura, 2025

AULA	EDAD	CANTIDAD
A"	5 AÑOS	16

Nota: Elaboración propia

Fuente: Lista de los niños de 5 años entregada por la docente de aula

Los siguientes estándares de **inclusión** se considerarán al seleccionar la muestra:

- Todos los alumnos están matriculados en las dos aulas de 5 años de la I.E
- Estudiantes que han asistido a más del 80 por ciento de las sesiones de aprendizaje que formaban parte del plan de intervención.
- Estudiantes cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

Asimismo, se emplearon los siguientes criterios de **exclusión**:

- a) En el análisis de datos no se consideró como parte de la muestra a estudiantes con asistencia menor un 80%.
- b) Estudiantes cuyos padres no firmaron el consentimiento informado de aplicación.
- c) Estudiantes que no tuvieron una de las dos menciones (pretest o postest) o alumnos nuevos que se incorporan cuando se había avanzado en más del 40% de las sesiones de aprendizaje.

Muestreo

Es una técnica utilizada para obtener un estadígrafo, que es una cifra representativa de la población, calculada mediante operaciones estadísticas. Se aplica cuando la población es grande, permitiendo estudiar una muestra representativa. Si la población es pequeña, no se requiere esta técnica (Mejía, 2005). Esta metodología permite a la investigadora estudiar una muestra representativa de una población amplia sin necesidad de analizar todos los elementos, facilitando una mejor obtención de resultados confiables y generalizables de manera más eficiente.

3.4 Hipótesis y variables

según Bacon-Shone (2020), nos afirma que una hipótesis es una afirmación que puede probarse de forma empírica, es decir, traducir la teoría a una afirmación que luego se comprobará.

Hipótesis General

H0: La aplicación de la matemática recreativa no tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de una institución educativa inicial 2024.

H1: La aplicación de la matemática recreativa tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve en estudiantes de educación inicial 2024

Hipótesis Específicas

H₀₁: No existen diferencias significativas de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial 2024.

HI₁: Existe diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial Piura 2024.

H₀₂: No existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.

HI₂: Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.

H₀₃: No Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.

HI₃: Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial-2024.

3.4.1 Operacionalización de la variable

Variable independiente: Matemática recreativa

Definición conceptual

La Matemática recreativa se entiende como un grupo de juegos y actividades que buscan activar el pensar lógico, la imaginación y el querer por la matemática (Brousseau, 1997).

Definición operacional

La matemática recreativa es el uso de juegos, acertijos y desafíos lógicos para explorar conceptos matemáticos de manera divertida. Permite que las personas experimenten y descubran patrones, relaciones y soluciones de forma creativa. Se centra en el disfrute y la curiosidad. Matemáticas Recreativas.

Las matemáticas recreativas.

Se basa más que todo en el juego lúdico para crear un acercamiento divertido motivador en los niños y crear un aprendizaje significativo duradero que sea más efectivo al momento de relacionar en un entorno.

Variable dependiente: competencia resuelve problemas de cantidad**Definición conceptual**

Según el MINEDU (2016), nos muestra que la competencia vinculada a la resolución de problemas de cantidad se manifiesta mediante el alumno efectúa similitudes, desarrollando explicaciones y logra deducir características a partir de situaciones particulares o ejemplos durante el proceso de solución de los distintos problemas presentados. Del mismo modo, conlleva que el estudiante sea capaz de determinar si la situación demanda una aproximación o un resultado preciso, seleccionando en consecuencia las tácticas, métodos, unidades de medición y materiales más apropiados.

Definición operacional

Se asocian con cantidades involucra que los niños son capaces de solucionar o formular escenarios problemáticos que requieran desarrollar y entender conceptos como número y cantidad, así como aplicar operaciones y reconocer sus propiedades.

3.4.2 Matriz de Operacionalización de Variable.

La operacionalización es un proceso lógico que convierte variables teóricas en variables intermedias, luego en indicadores empíricos, y finalmente en índices (Ñaupas et. Al, 2013).

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
V.I: Matemática recreativa	La matemática recreativa en el nivel inicial se refiere a un enfoque de enseñanza que emplea juegos y actividades lúdicas para enseñar conceptos matemáticos básicos, tales como números, formas y operaciones elementales, de una manera divertida y accesible para los niños pequeños (Minedu, 2016).	La matemática recreativa es el uso de juegos, acertijos y desafíos lógicos para explorar conceptos matemáticos de manera divertida. Permite que las personas experimenten y descubran patrones, relaciones y soluciones de forma creativa. Se centra en el disfrute y la curiosidad.	Dimensión 1: Exploración Corporal en el Juego	Participación activa en actividades físicas	El niño/a se involucra activamente en juegos que implican el conteo de objetos.	Técnica: Observación Instrumento: Escala de medición ordinal Guía de observación Procesador estadístico: SPSS
				Coordinación motriz para aplicar conceptos matemáticos	El niño/a sigue instrucciones durante juegos físicos que requieren manipulación de objetos o movimientos.	
					El niño/a se mantiene activo durante las actividades que involucran el uso del cuerpo para resolver problemas de cantidad.	
					El niño/a demuestra habilidad para organizar objetos mientras realiza movimientos físicos relacionados con el conteo.	

				Interacción física con el entorno utilizando	El niño/a organiza y clasifica objetos mientras se mueve por el espacio.	
			Dimensión 2: Uso de Materiales Concretos	conceptos matemáticos	El niño/a aplica su motricidad fina y gruesa de manera efectiva al mover y clasificar objetos de acuerdo con los números.	
				Manipulación adecuada de materiales físicos	El niño/a utiliza su cuerpo para realizar actividades que implican la comparación de cantidades. El niño/a se traslada físicamente entre diferentes áreas para contar o clasificar objetos en función de su cantidad.	
			Dimensión 3: Representación Gráfica	Uso de materiales para representar y resolver	El niño/a utiliza el movimiento para ayudar en la resolución de problemas matemáticos de manera activa.	
				Aplicación práctica de conceptos matemáticos mediante materiales	El niño/a utiliza correctamente bloques o fichas para contar y agrupar objetos según su cantidad.	
					El niño/a clasifica objetos correctamente utilizando materiales manipulativos.	

				Expresión de cantidades a través de dibujos	El niño/a emplea materiales concretos para representar cantidades de manera precisa y ordenada.	
				Uso de colores y formas en representaciones gráficas	El niño/a utiliza materiales manipulativos para resolver problemas sencillos de cantidad.	
				Capacidad para representar conceptos matemáticos en sus dibujos	El niño/a organiza los materiales de manera lógica para ilustrar comparaciones	
					El niño/a utiliza diferentes tipos de materiales (fichas, bloques, tarjetas) para ayudar a resolver problemas de cantidad	
					El niño/a resuelve problemas de clasificación y conteo utilizando materiales manipulativos de manera efectiva.	
					El niño/a emplea materiales concretos para realizar cálculos sencillos como sumas y restas	
					El niño/a dibuja cantidades de objetos con precisión y claridad	

					El niño/a utiliza el dibujo como herramienta para representar cantidades en actividades de conteo.	
					El niño/a realiza dibujos para ilustrar la relación entre cantidades y números de manera correcta.	
					El niño/a usa colores y formas de manera adecuada para representar diferentes cantidades.	
					El niño/a utiliza formas geométricas para representar números o cantidades.	
					El niño/a emplea una variedad de colores y formas al crear representaciones gráficas de conceptos matemáticos.	
					El niño/a representa en sus dibujos las relaciones de más y menos	
					El niño/a organiza sus dibujos para mostrar de manera visual las clasificaciones y cantidades.	
					El niño/a utiliza sus representaciones gráficas para	

	<p>o como un valor exacto.</p>			<p>Seriaciones</p> <p>Secuencia</p> <p>Uso de cuantificadores</p> <p>Ordinalidad y cardinalidad</p>	<p>Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos.</p> <p>Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos</p> <p>Realiza el conteo de los objetos que agrupa.</p> <p>Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.</p> <p>Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.</p> <p>Al contar, menciona cuantos elementos hay.</p> <p>Coloca las cucharas según el número de personas</p> <p>Coloca las servilletas según el número de personas</p> <p>Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud</p>	
--	--------------------------------	--	--	---	--	--

			-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)	
					Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)	
					Realiza seriaciones por grosor de los objetos	
					Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño	
					Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores	
					Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores	
					Identifica en la secuencia el patrón propuesto	
					Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.	
					Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.	

					Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.	
					Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.	
					Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.	
					Se ubica en una fila según la consigna dada.	

3.5 Metodología de la investigación

Método Hipotético deductivo

Se basa a partir de una hipótesis y utilizar la presunción para determinar la verdad o falsedad de hechos, procesos o conocimientos, a través del principio de falsación propuesto por este enfoque. Este método consta de cuatro etapas: la observación o identificación de un problema, la formulación de una hipótesis, la deducción de consecuencias que puedan ser contrastadas (observables y medibles) y, finalmente, la observación, verificación o experimentación (Ñaupas et.al 2013).

3.6 Técnicas instrumentos aplicados

3.6.1. Técnica: observación del estudiante

La observación no participativa es un enfoque en el que el investigador se limita a observar y recolectar datos de los sujetos u objetos de estudio, sin intervenir ni interactuar directamente con ellos (Sánchez et al., 2018). Se empleará la técnica de la Observación por ser la técnica de investigación más práctica para investigar la variable de estudio. Además, por la practicidad en la investigación educacional y atendiendo a la naturaleza de las variables del estudio.

3.6.2. Instrumento:

Para la elaboración del instrumento se sigue lo planteado por Arias (2020) quien menciona que la guía de observación se emplea cuando el investigador necesita recopilar datos precisos sobre un objetivo concreto, ya sea para medir o evaluar aspectos específicos. Este instrumento es útil para examinar tanto factores externos como internos en las personas, como sus actividades o emociones (Arias, 2020).

Tabla 4 *Distribución de técnicas e instrumentos*

Técnica	Instrumento
Observación	Guía de observación

Nota: Datos de la técnica que se empleó para recortar los datos.

Fuente: Elaboración propia

Se diseñó el instrumento para la recopilación de información, el cual consistió en una evaluación de tipo desarrollo conformada por 32 ítems, estructurada para valorar tres dimensiones de la variable problemática: la destreza para convertir cantidades en representaciones numéricamente, la capacidad para expresar perspicacia acerca de conceptos numéricos y operacionales, y la destreza para emplear tácticas y métodos de aproximación y cálculo. El proceso de medición se ejecutó conforme a los parámetros definidos por el MINEDU.

3.6.3 Validez y confiabilidad de los instrumentos

Validación por juicio de experto, basado en el respeto a la validación, este proceso se realizó mediante un juicio de experto de 3 expertos. En este enfoque, se realiza una comparación teórica de cada componente del instrumento con la concepción del evento, con el objetivo de verificar si existe una coincidencia o, al menos, un nivel aceptable de acuerdo entre el investigador y los expertos sobre la excelencia de cada unidad en relación con las particularidades del evento. Por lo tanto, no es necesario realizar una prueba preliminar en una muestra de prueba (Reyes, 2022).

Se aplicó el coeficiente Alfa de Cronbach como criterio a fin de evaluar la confiabilidad de la guía de observación. Este procedimiento se llevó a cabo utilizando los puntajes por ítem que componen el instrumento diseñado para medir la identidad personal en niños y niñas del nivel inicial.

Tabla 5 *Análisis de confiabilidad para escala de estimación de la resolución problemas de cantidad*

Medición	Alfa de cronbach	N de elementos	Interpretación
Pretest	,888	32	confiable

Nota: Valor de comparación de la confiabilidad superior a 0.7

Fuente. Datos procesados mediante el SPSS

Los descubrimientos exhibidos en la tabla cinco demuestran que el instrumento de medición de la competencia relacionada con la resolución de problemas de cantidad demostró ser confiable tanto en la evaluación previa como en la evaluación posterior implementadas durante el estudio.

3.7 Procesamiento de la Información

El análisis estadístico se efectuó en dos niveles. En primer lugar, se realizó una estadística descriptiva, la cual se detalla en el capítulo cuarto, dedicado a los resultados, donde se presentarán tablas de análisis descriptivo para cada uno de los objetivos específicos de la investigación. Además, se utilizó estadística inferencial, y para seleccionar la prueba estadística adecuada, fue necesario llevar a cabo un análisis de normalidad.

Luego los datos se recopilaron a través de las guías de observación, se ordena cada ítem y la base de datos de acuerdo a las dimensiones e indicadores correspondientes, similares al programa Excel 2019

Asimismo, se usó el software estadístico SPSS versión 22 se utilizó para crear tablas y figuras estadísticas para correlaciones óptimas en la interpretación de resultados. Los hallazgos encontrados se realizan en base al análisis de normalidad de los datos pretest.

Antes de la contratación estadística se realizó el análisis de normalidad para los datos correspondientes a la escala de estimación para la resolución de problemas de cantidad en el nivel inicial, en los momentos correspondientes al pretes.

La prueba de normalidad se basa en el siguiente sistema de hipótesis.

H_0 : Los datos del pretest provienen de una población distribuida normalmente.

H₁: Los datos del pretest no provienen de una población distribuida normalmente

Para poder realizar el contraste pertinente se basó en un nivel significancia igual a 0,05 considerando la siguiente regla de decisión

Si sig. Valor > 0,05 → Se rechaza la hipótesis nula, entonces es posible afirmar que los datos no siguen una distribución normal.

Si sig. p_valor < 0,05 → Se acepta la hipótesis nula, entonces hay suficiente evidencia para afirmar que los datos siguen una distribución normal.

La prueba de normalidad se realizó considerando el total de la muestra, en ambos casos los grupos estuvieron conformados por 16 estudiantes, haciendo un total de 32 estudiantes. El tamaño de la muestra finalmente hizo que se consideraba la prueba de shapiro wix

El SSPS que permite realizar desde tareas básicas de registro y depuración de datos hasta análisis estadísticos complejos, como regresión, análisis factorial y clasificación, facilitando el tratamiento de grandes volúmenes de información en ciencias sociales. (López y Facheli 2015).

Este instrumento de observación fue estructurado con el propósito de evaluar tres aspectos de la variable problemática: la habilidad para transformar magnitudes en expresiones de carácter numérico, la capacidad para transmitir entendimiento sobre conceptos numéricos y operacionales, así como la destreza para aplicar técnicas y métodos vinculados con la estimación y el cálculo. El proceso evaluativo se realizó tomando como referencia los lineamientos establecidos por el MINEDU.

Tabla 6 Escala de Likert con la que se va a evaluar la Guía de Observación

Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	4	3	2	1

Fuente: elaboración propia.

Nota: procesamiento de los niveles.

Adicionalmente, el Currículo basado en la Educación Inicial destaca la relevancia de que los infantes fortalezcan la competencia denominada "Resolver Problemas de Cantidad", concebida como la habilidad para comprender, formular y dar solución a situaciones problemáticas numéricas presentes en contextos de la vida diaria. La incorporación de estrategias de carácter lúdico promueve no solamente el fortalecimiento del razonamiento matemático, sino también el aprendizaje con sentido y la independencia en el abordaje de situaciones problemáticas.

Capítulo IV

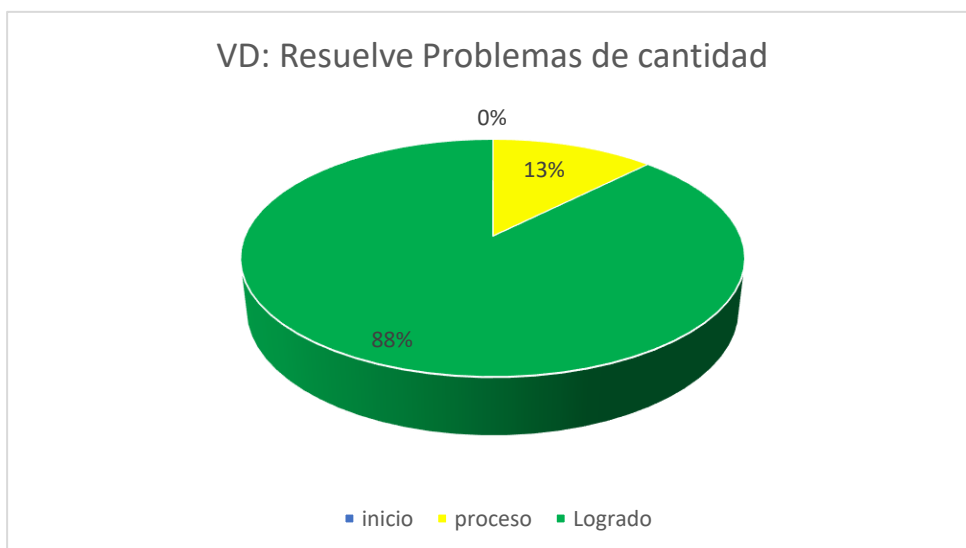
4.1. Análisis e interpretación de resultados

Objetivos

Objetivo General:

Establecer los efectos de la matemática recreativa en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de 5 años en estudiantes de educación Inicial 2024.

Gráfico 1: Resultados del POSTEST de la variable competencia resuelve problemas de cantidad



Fuente: elaboración propia.

Interpretación:

El Gráfico Numero 1 evidencia un impacto positivo en los resultados de la variable dependiente. El 88% de los niños del grupo experimental logró ubicarse en el nivel de Logro satisfactorio, lo que equivale a 14 estudiantes, mientras que el 13% restante, es decir 2 niños, se posicionó en el nivel de Proceso. Esto me permite afirmar que, tras el desarrollo de la aplicación del plan de intervención basado en la matemática recreativa, se consiguió una mejora significativa en esta competencia, reflejando avances notables en la comprensión y resolución de problemas relacionados con cantidades.

Estos resultados me permitieron concluir que las estrategias implementadas dentro del plan de intervención de la matemática recreativa, se evidencio un resulta efectivo en el desarrollo de dicha competencia. ya que se logró movilizar a la gran mayoría de estudiantes hacia un nivel satisfactorio de desempeño, mejorando considerablemente su capacidad para enfrentar situaciones matemáticas básicas.

Tabla 7 Resultados del proceso POSTEST del grupo experimental en las dimensiones de la VD.

VD RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD- GRUPO EXPERIMENTAL							
RANG O	NIVEL	D1		D2		D3	
		F	P	F	P	F	P
(0-48)	INICIO	0	0%	0	0%	0	0%
(49-74)	PROCESO	2	13%	3	19%	1	6%
(75-100)	LOGRADO	14	88%	13	81%	15	94%
TOTAL		16	100%	16	100%	16	100%

Nota: Extraído de la base de datos del procesamiento de la información en la fase POSTEST grupo experimental, 2025

Fuente: Elaboración propia

Interpretación:

Al revisar los resultados presentados en la Tabla N.º 7, los resultados obtenidos por el GE en el postest, aplicado para evaluar las dimensiones de la VD: en su primera dimensión En la Dimensión 1, observé que el 88% de los estudiantes alcanzó el nivel *logrado*, con una cantidad 14 niños, evidenciando lo cual me indica que han desarrollado de forma eficaz habilidades como la correspondencia, la clasificación, la ordinalidad, la cardinalidad, el conteo y la secuencia. Estas habilidades son fundamentales y se evidencian con claridad en sus respuestas y en la forma en que resuelven situaciones cotidianas que implican cantidades.

En La Dimensión dos, identifiqué que aún hay un 19% de niños que están en el nivel *proceso*. Representando una cantidad de 2 niños, lo que refleja que todavía necesitan apoyo para reforzar aspectos como la clasificación y la seriación. También noté que algunos tienen dificultades para emplear términos cuantificadores.

Posteriormente, en la Dimensión tres, me alegra constatar que ninguno de los infantes se encuentra en el nivel de inicio. Frente a lo observado esto me permite concluir que, en su mayoría, ya han adquirido una base inicial en desarrollo de estrategias para llevar a cabo el resolver situaciones problemáticas como son: expresiones numéricas cálculo, conteo lo cual es un logro importante para seguir avanzando.

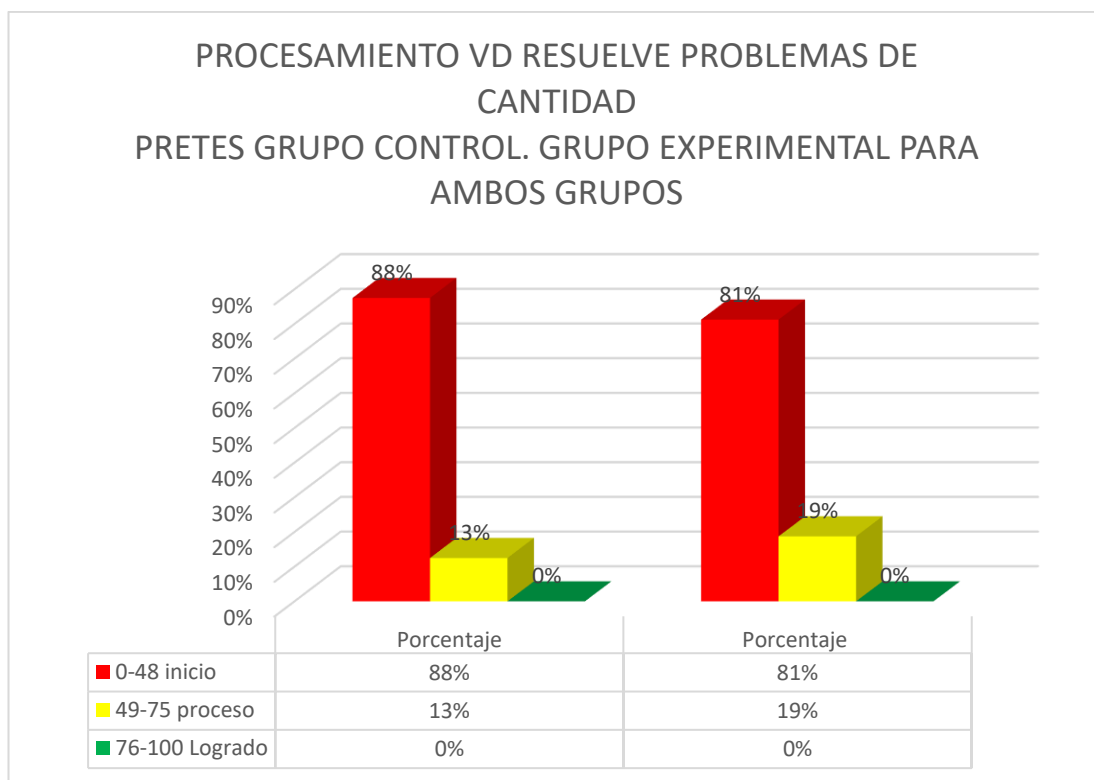
En conjunto los resultados demuestran el efecto positivo del 88% de los estudiantes que tiene la, matemática recreativa al fortalecer sus capacidades de competencia resuelve problema de cantidades evidenciando un efecto positivo en su mejora de los estudiantes.

Objetivos Específicos 1:

Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa.

Gráfico 2

Resultados del procesamiento de Pretest de la VD: Competencia resuelve problemas de cantidad grupos control y experimental



Fuente: elaboración propia.

Interpretación

Se aprecia en el Gráfico N.º 2 los resultados del procesamiento del pretest correspondiente a la variable dependiente Resuelve problemas de cantidad, aplicado tanto al grupo experimental como al grupo control, antes de la aplicación de la matemática recreativa en el grupo experimental, el 88% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, representado por 14 niños, mientras que en el grupo control, el 81% se encuentra en ese mismo nivel con la cantidad de 13 niños.

Cabe destacar que el 19% representada con la cantidad de 3 niños del grupo control logró posicionarse en el nivel de proceso, a diferencia del grupo experimental, donde solo el 13% la cantidad de 2 niños alcanzó dicho nivel. En ambos grupos, no se registran estudiantes en el nivel logrado con respecto a la competencia resuelve problemas de cantidad, en la cual se observó que tenían muchas dificultades a resolver pequeños problemas como la clasificación, seriación y traducir cantidades pequeñas al momento del conteo, se puede determinar que el grupo experimental con el 81% de estudiantes que presentan mayor dificultad que el grupo control, es por eso que se aplicó a estos estudiantes se aplicó el plan de intervención de la matemática recreativa.

Tabla 8 Resultados del procesamiento de Pretest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad

RANGO	NIVEL	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		GE-D1		GE-D2		GE-D3		GC-D1		GC-D2		GC-D3	
		F	P	F	P	F	P	F	P	F	P	F	P
(0-48)	INICIO	13	81%	12	75%	11	69%	13	81%	13	81%	14	88%
(49-74)	PROCESO	3	19%	4	25%	5	31%	3	19%	3	19%	2	13%
(75-100)	LOGRADO	0	0%	0	0%	0	0%	10	63%	0	0%	0	0%
	TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Fuente: tabla de las dimensiones elaboración propia

Interpretación:

En la Tabla N.º 8 se exhiben los resultados del procesamiento proporcionadas al pretest aplicado al (GE) y (GC), en relación con las dimensiones de la variable dependiente *Resuelve problemas de cantidad*. En la Dimensión uno, se observa que el 81% de los participantes del grupo experimental se ubicó en el nivel de inicio, represento a la cantidad de 13 niños. De manera similar, el grupo control quien se ubicó en el mismo porcentaje (81%) con la misma cantidad de 13 estudiantes en este nivel, lo cual indica que ambos grupos comparten limitaciones similares en esta dimensión. evidenciando dificultades para establecer relaciones entre los objetos, especialmente en tareas vinculadas a características perceptuales como clasificación y correspondencia

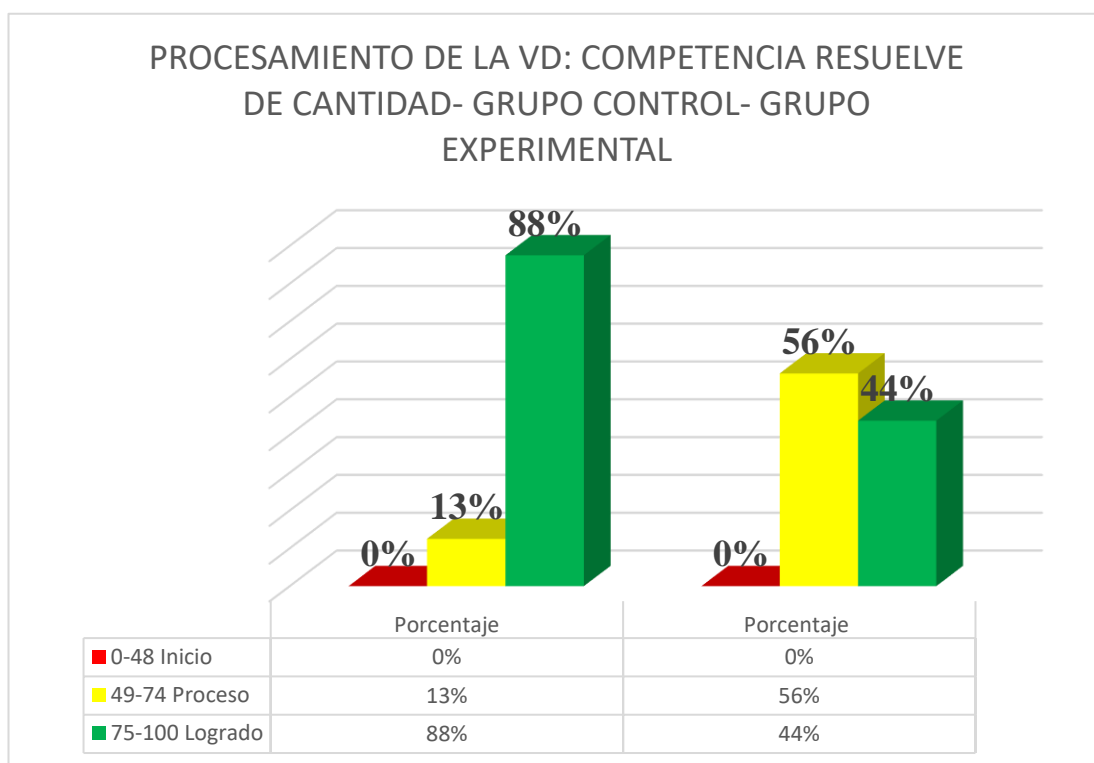
En cuanto a la Dimensión dos, el 25% representado la cantidad de 4 niños del grupo experimental se encuentra en el nivel proceso, que equivale a 4 niños tenían dificultades al seguir secuencias numéricas, realizar conteo correcto y representar objetos. En el grupo control, el 19%, con la cantidad de 3 niños ubicándose en el mismo nivel, enfrentando también obstáculos en tareas de seriación, ya sea por tamaño, grosor, longitud u orden ascendente y descendente, lo que sugiere un patrón común de debilidad en el desarrollo del sentido numérico. En la Dimensión tres, se evidenció que ningún estudiante de ninguno de los dos grupos logró alcanzar el nivel *logrado*. Esta ausencia en ambos casos refleja una falta generalizada de estrategias eficaces para resolver problemas matemáticos **básicos**, lo cual resalta la necesidad de un plan de intervención dirigida al desarrollo de la matemática en la competencia.

Objetivo específico 2:

Precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa.

Gráfico 3

Resultados del procesamiento de Postest de la VD: Competencia resuelve problemas de cantidad grupos control y experimental



Fuente: elaboración propia

Interpretación:

Se observa en el Gráfico N.º 3 los resultados del procesamiento del postest correspondiente a la variable dependiente, tanto al grupo experimental como al grupo control.

Posteriormente a la de aplicación de la matemática recreativa, se observaron cambios muy significativos al llevarse a cabo el plan de intervención, se evidencio en el grupo experimental, el 88% representado con 14 estudiantes se ubicó en el nivel de logrado, mientras que en el grupo control, el 44% se encuentra en el mismo nivel, con la cantidad de 7 niños. Cabe destacar que el 13% del grupo experimental logró posicionarse en el nivel de proceso con la cantidad de 2 niños, a diferencia del grupo control, donde solo el 56% con la cantidad de 9 estudiantes alcanzó dicho nivel. En ambos grupos, no se registran estudiantes en el nivel inicio, por ello la gran mayoría de los estudiantes lograron desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.

En conclusión, pude observar que el grupo experimental logró un avance significativo, ya que el 88% de los estudiantes se ubicaron en logrado al finalizar la intervención. Este resultado contrasta claramente con el grupo control, en el que solo el 44% de los niños alcanzaron ese mismo nivel. Esta diferencia refleja el impacto positivo que tuvo la aplicación de la matemática recreativa en el desarrollo de la competencia.

Tabla 9 Resultados del procesamiento de Posttest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad

Rango	Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL					
		GE-D1=		GE-D2		GE-D3		GC-D1		GC-D2		GC-D3: }	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
0-48	INICIO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
49-74	PROCESO	2	13%	3	19%	1	6%	10	63%	9	56%	9	56%
75-100	LOGRADO	14	88%	13	81%	15	94%	6	38%	7	44%	7	44%
	TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Fuente: Elaboración propia

Interpretación

En la Tabla N.º 9 se presentan los resultados correspondientes al POSTEST aplicado al (GE) y (GC), en relación con las dimensiones de la variable dependiente *Resuelve problemas de cantidad*. En la Dimensión uno, se evidenció que ningún estudiante de ninguno de los dos grupos logró se encuentran en inicio. En cuanto a la Dimensión dos, el 19% representado por 3 niños del grupo experimental se posicionó en el nivel proceso. En el grupo control, el 56% con la cantidad de 9 estudiantes se ubicó en el mismo nivel, enfrentando también obstáculos en tareas de seriación, ya sea por tamaño, grosor, longitud u orden ascendente y descendente, lo que sugiere un patrón común de debilidad en el desarrollo del sentido numérico.

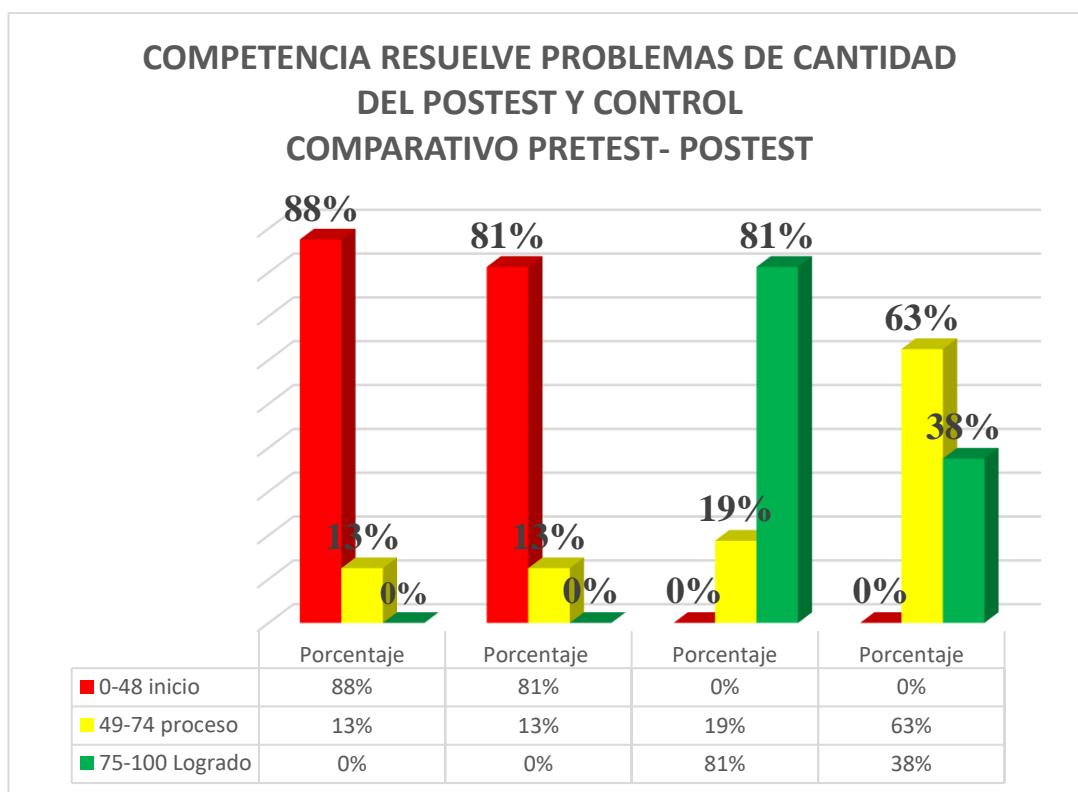
Finalmente, en la Dimensión tres, el 94% representado por 15 participantes del GE se ubicó en el nivel de logrado, que los niños aprendieron a comprender emplear los números, a establecer relaciones entre los objetos, especialmente en tareas vinculadas a características perceptuales como clasificación y correspondencia. De manera similar, el GC solo el 44% la cantidad de 7 niños en este nivel, indicando que ambos grupos comparten limitaciones similares en esta dimensión.

Objetivo 3

Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad del grupo experimental y del grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa.

Gráfico 4

Resultados del procesamiento del PRETEST Y POSTEST de la VD: Resuelve problemas de cantidad en su grupo control y su grupo experimental



Fuente: elaboración propia

Interpretación:

En el Gráfico N.º 4 se aprecian los resultados comparativos de la variable dependiente: tanto como el grupo experimental y el grupo control, tanto antes como después de la aplicación de la matemática recreativa. En el pretest, observé que el grupo experimental presentó un 7% menos de estudiantes en el nivel Inicio en comparación con el grupo control. Para el nivel Proceso, la diferencia fue a favor del grupo control, que superó en 19% al grupo experimental. Es importante resaltar que, en esta etapa inicial, ninguno de los grupos alcanzó el nivel Logrado, lo que evidencia

que ambos partían con un desempeño bajo en relación con el desarrollo de las dimensiones de esta competencia. Sin embargo, luego de aplicar el plan de intervención basado en la matemática recreativa, los resultados del postest mostraron un cambio notorio. En el nivel Logrado, el grupo experimental evidenció una diferencia positiva del 63% en relación al grupo control. Este avance indica que, tras la intervención, los estudiantes del grupo experimental desarrollaron significativamente las dimensiones de la competencia. También cabe destacar que en esta etapa ningún estudiante de ambos grupos quedó ubicado en el nivel Inicio, lo cual refleja un progreso general en los aprendizajes.

Estos resultados permiten reconocer que el GE logro mejorar un buen desempeño favorable al finalizar la intervención. Este avance se relaciona con el uso de estrategias lúdicas, que favorecieron la comprensión de los números, la interpretación de cantidades y la aplicación de procedimientos para resolver problemas. Sin embargo, los estudiantes que aún se mantienen en el nivel proceso requieren continuar fortaleciendo sus habilidades mediante actividades dinámicas que mantenga este enfoque.

Tabla 10 Resultados del procesamiento de Pretest y Postest de las dimensiones de la VD: competencia resuelve problemas de cantidad

		PRETEST												POSTEST													
		GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL						GRUPO EXPERIMENTAL						GRUPO CONTROL							
RANGO	CALIFICACIÓN	D1-GE		D2-GE		D3-GE		D1-GC		D2-GC		D3-GC		D1-GE		D2-GE		D3-GE		D1-GC		D2-GC		D3-GC			
		F	%	F	%	f	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%		
0-48	INICIO	13	81%	12	75%	11	69%	13	81%	13	81%	14	88%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
49-74	PROCESO	3	19%	4	25%	5	31%	3	19%	3	19%	2	13%	2	13%	3	19%	1	6%	10	66%	9	56%	9	56%	9	56%
75-100	LOGRADO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	14	88%	13	81%	15	94%	6	38%	7	44%	7	44%	7	44%
TOTAL		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16		16	
		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%		100%	

Fuente: Elaboración propia

Interpretación.

La Tabla N.º 10 recoge los resultados del pretest y postest de la competencia “resuelve problemas de cantidad”, comparando al grupo experimental y al grupo control en función de sus dimensiones y niveles de logro. En relación con la traducción de expresiones a cantidades numéricas, ambos grupos partían de una situación similar, ya que predominaba el nivel inicio y no se registraban estudiantes en el nivel logrado. Después de la intervención, el grupo experimental mostró un cambio evidente, con la mayoría de sus estudiantes alcanzando el nivel esperado, mientras que en el grupo control el progreso fue más limitado, manteniéndose varios en el nivel proceso.

En la dimensión vinculada a la comunicación la comprensión de números y operaciones, se repite una tendencia parecida. Inicialmente, el grupo experimental presentaba un bajo desempeño; sin embargo, tras la aplicación de la matemática recreativa, logró un avance importante, concentrando a la mayoría de los niños en logrado. En contraste, el grupo control también mejoró, aunque en menor medida, manteniendo aún un grupo considerable en el nivel intermedio.

Por otro lado, en la dimensión referida al uso de estrategias de estimación y cálculo, el grupo experimental pasó de presentar dificultades en el pretest a mostrar el mayor progreso en el postest, alcanzando casi la totalidad de estudiantes el nivel logrado. El grupo control, si bien evidenció cierta mejora, no logró el mismo nivel de avance, ya que una parte importante de sus integrantes continuó en el nivel proceso.

Los resultados muestran el grupo experimental experimentó avances más consistentes en las tres dimensiones evaluadas, a diferencia del grupo control, cuyo progreso fue más moderado. Esto permite reconocer el aporte de la matemática recreativa en el fortalecimiento de la competencia, ya que facilitó que los estudiantes evolucionen desde niveles iniciales hacia desempeños más sólidos. Por el contrario, las mejoras observadas en el grupo control parecen responder más al proceso natural de aprendizaje que a la aplicación de una estrategia específica.

4.2. Contrastación de hipótesis

Análisis e Interpretación de Resultados por Objetivo

Contrastación de hipótesis

Antes de la contratación estadística se realizó el análisis de normalidad para los datos correspondientes a la escala de estimación para la competencia resuelve problemas de cantidad en el nivel inicial, en los momentos correspondientes. Los datos se distribuyen bajo las siguientes características de una población normal. Considerando el tamaño en ambos grupos que es menor a 50 estudiantes. Aplicó la prueba de shapiro-WILK.

Tabla 11: Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest grupo control	,183	16	,158	,929	16	,237
Pretest experimental	,191	16	,123	,907	16	,104
Postest grupo control	,192	16	,119	,860	16	,019
Postest grupo experimental	,200	16	,088	,847	16	,012

Nota Prueba de normalidad relacionada con el programa SPSS arrojando la significancia de Shapiro Will .

Fuente: Base de datos del procesamiento del Pretest y Postest.

Interpretación

Según los resultados de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk mostrados, se visualiza que los datos del pretest en ambos grupos (experimental y control) presentan valores de significancia mayores a 0.05, lo que indica que siguen una distribución normal. Sin embargo, los datos del postest en ambos grupos presentan valores de significancia menores a 0.05, lo que evidencia que no se distribuyen normalmente. Considerando que no se satisface el requisito de normalidad en las mediciones realizadas tras la intervención pedagógica, se determinó emplear una prueba de carácter no paramétrico para establecer comparaciones entre los resultados de ambos conjuntos. Para este propósito, se recurrió a la prueba U de Mann-Whitney destinada a muestras independientes, la cual resulta apropiada cuando no es posible presumir que los datos presentan una distribución normal.

Prueba de hipótesis general

Objetivo general

Establecer los efectos de la matemática recreativa en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial 2024.

Sistema de hipótesis

H0: La aplicación de la matemática recreativa no tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación inicial 2024

H1: La aplicación de la matemática recreativa tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve en estudiantes de educación inicial 2024

Tabla 12 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental pretest y posttest

	Posttest	Pretes	Sig
	Media	media	
Grupo experimental	124,88	66,44	.000

Nota: Prueba de U de Mann-Whitney procesamiento del SPSS

Fuente: Base de datos del pretest y posttest.

Tabla 13 Comprobación de hipótesis del pretest y posttest

Hipótesis nula	Prueba	Sig	Decisión
la median de las diferencias entre puntaje del pretest grupo control y experimental y puntaje postest grupo control y experimental es igual a 0.	prueba de U de Mann-Whitney de los rangos con signo para muestras relacionadas.	,000	Rechace la hipótesis nula

Nota: procesamiento del SPSS con la prueba U de Mann-Whitney

Fuente: Base de datos del pretest y posttest

Interpretación

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 12, mediante la prueba U de Mann–Whitney, se evidenció una diferencia estadísticamente significativa en los puntajes del postest entre el grupo experimental y el grupo control. El grupo experimental alcanzó un rango promedio superior, lo que indica una mejora en su desempeño tras la aplicación del programa de matemática recreativa.

El nivel de significancia obtenido en la prueba fue de $p = 0.004$, valor que es menor al nivel crítico de 0.05, por lo tanto, no hay suficiente evidencia para aceptar la hipótesis nula. Esto permite aceptar la hipótesis alterna, la cual sostiene que la aplicación del programa tiene efectos significativos en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en estudiantes de educación inicial de la región Piura, año 2024.

Objetivos Específicos 1:

Determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa.

De acuerdo a los resultados se obtiene que no existen que no existen diferencias significativas el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, demostrando en ambas tablas XX y XV siendo el nivel de significancia 000, aceptando la nula y rechazando la alterna.

Hipótesis Específicas

El sistema de hipótesis a contrastar quedó de la siguiente manera

H_{01} : No existen diferencias significativas de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación Inicial 2024.

H_{11} : Existe diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.

Tabla 14 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental y control en el pretest antes del plan de intervención

PRESTES				
NIVEL	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	13	81%	14	88%
PROCESO	3	19%	2	13%
LOGRADO	0		0	
TOTAL				

Nota: procesamiento del SPSS con la prueba U de Mann-Whitney

Fuente: Base de datos del pretest.

Tabla 15 Comprobación de hipótesis del pretest antes del plan de intervención

Hipótesis nula	Prueba	sig	Decisión
la distribución de puntaje del pretest grupo control y experimental es la misma entre las categorías de identificación de grupo.	prueba de U de Mann-Whitney para muestras independientes	,669 ¹	Conserve la hipótesis nula

Nota: procesamiento del SPSS con la prueba U de Mann-Whitney

Fuente: Base de datos del pretest.

Interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos en la prueba U de Mann-Whitney para el pretest, el grupo experimental obtuvo una suma de rangos de 252.00, y la significancia exacta fue de 0.669, el cual es mayor al nivel crítico de 0.05. Esto indica que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los grupos experimental y control antes de la aplicación del programa de intervención.

En tal sentido, no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula (H_{01}), lo cual permite afirmar que ambos grupos presentaban un nivel similar en la competencia “resuelve problemas de cantidad” antes de la intervención. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis alternativa, ya que no se alcanzó el nivel de significancia requerido. Este resultado respalda la validez del diseño cuasi-experimental al confirmar que los grupos eran comparables al inicio del estudio.

Prueba de hipótesis específica 2

Objetivo específico 2:

Precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en una institución educativa inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa

H_{02} : No existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación Inicial 2024

H_{12} : Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.

Tabla 16 Prueba U de Mann-Whitney para medir los efectos del grupo experimental y control en el posttest después del plan de intervención

NIVEL	POSTEST			
	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
	Cantidad	%	cantidad	%
INICIO	0	0%		0%
PROCESO	12	75%	2	13%
LOGRADO	4	25%	14	88%
TOTAL				

Nota. Prueba Prueba U de Mann-Whitney del grupo posttest

Fuente: Base de datos del posttest.

Tabla 17 Comprobación de hipótesis del postest después de la aplicación.

Hipótesis nula	Prueba	Sig	Decisión
la distribución de puntaje del postest grupo control y experimental es la misma entre las categorías de identificación de grupo.	prueba de U de Mann-Whitney para muestras independientes	,004 ^b	Rechace la hipótesis nula

Nota: Prueba Prueba U de Mann-Whitney del grupo postest

Fuente: Base de datos del postest

Interpretación:

Con el propósito de precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” entre los estudiantes del grupo experimental y el grupo control, luego de la aplicación de la matemática recreativa, se aplicó la prueba no paramétrica U de Mann–Whitney, dado que los datos del postest no cumplieron con el supuesto de normalidad (Shapiro-Wilk, $p < 0.05$).

Los resultados obtenidos muestran que el grupo experimental alcanzó un rango promedio de 21.16, mientras que el grupo control obtuvo un rango promedio de 11.84. El valor de U fue 53.500 con una significancia asintótica unilateral de Sig. (0.004) < 0.05.

En consecuencia, no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis alternativa (H_{12}): Existen diferencias significativas en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de nivel inicial Piura-2024, concluyéndose que existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel de desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” entre ambos grupos, a favor del grupo experimental. Estos hallazgos permiten afirmar que la aplicación del programa de matemática recreativa tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de dicha competencia en los estudiantes de educación inicial de la muestra evaluada.

Prueba de hipótesis específica 3

Objetivo 3

Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad del grupo experimental y del grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa

Sistema de Hipótesis

Hipótesis

H₀₃: No Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024

H₁₃: Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial 2024.

Tabla 18 Prueba U de Mann-Whitney para comparar los efectos del grupo experimental y control en el pretest y postest

IDENTIFICACIÓN DE GRUPOS	PRETEST		POSTEST	
	MEDIANA	SIG	MEDIANA	SIG
GC	70,00	.018	118,50	.037
GE	68,00	.000	126,50	.000

Fuente: Base del SPSS Comprobación Prueba U de Mann-Whitney en el grupo pretest y postest.

Tabla 19 Comprobación de hipótesis del pretest y postest

Hipótesis nula	prueba	sig	Decisión
Su distribución de puntaje del postest grupo control y experimental es la misma entre las categorías de identificación de grupo.	prueba de U de Mann-Whitney para muestras independientes	,004 ¹	Rechace la hipótesis nula
La distribución de puntaje del pretest grupo control y experimental es la misma entre las categorías de identificación de grupo.	prueba de U de Mann-Whitney para muestras independientes	,669 ¹	Conserve la hipótesis nula

Fuente: Base de datos del pretest y postest.

Interpretación

Con el fin de analizar las diferencias de dicha competencia de “resuelve problemas de cantidad” tanto en el grupo control como en el grupo experimental, tanto como un antes y un después de la aplicación del plan de intervención de la matemática recreativa, se empleó la prueba de U de Mann Whitney, esto se debió que los datos correspondientes no presentaban una distribución normal.

- Pretest grupo control y grupo experimental

Sig. (0.669) > 0.05, por lo tanto, no hay bastante evidencia para poder declinar o rechazar la hipótesis nula (H_0): No existe contrastes significativos al nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la intervención de la matemática recreativa. Esto indica que no existían diferencias significativas entre ambos grupos antes de la intervención, lo cual valida la equivalencia inicial entre los grupos.

- Postest grupo experimental y grupo control

Sig. (0.004) < 0.05, por lo tanto, no hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis alterna (H_1): Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial Piura, año 2024. Esto demuestra que después de la intervención el grupo experimental superó significativamente al grupo control en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

4.3. Discusión de los resultados

Partiendo con base en los hallazgos del objetivo general, orientado a determinar los efectos de la matemática recreativa en la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años, se observa constatar que en el nivel inicial no se identificó a ningún participante del estudio. Respecto al nivel en proceso, se detectó al 13% de los sujetos, lo cual demuestra que se encuentran en tránsito hacia el desarrollo de dicha competencia, requiriendo aún consolidar sus aprendizajes en tareas relacionadas con la identificación, comparación y cuantificación. Por otro lado, como hallazgo destacable se encuentra el nivel logrado con un 88%, lo que evidencia que el GE, tras la implementación del programa de intervención de matemática recreativa, desarrollo de manera significativa a la competencia incorporando nociones como conteo, clasificación, seriación, correspondencia y comparación de cantidades, además de resolver problemas con mayor seguridad y precisión mediante el uso de estrategias concretas.

Estos resultados coinciden con lo planteado por Vilca (2024), en su trabajo titulado "Ropero matemático como estrategia didáctica donde concluye que el uso de actividades lúdicas favorece significativamente en el desarrollo de dicha competencia que es la de Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de esta edad permitiendo un avance progresivo mediante el juego y la manipulación de recursos concretos. De igual manera similar, al relacionar estos resultados con lo señalado por Rivas (2024), sostiene que la aplicación de programas basados en juegos matemáticos contribuye a mejorar significativamente esta competencia.

Con relación con el objetivo específico N.º 1, determinar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad entre el GC al GE antes de la intervención de la matemática recreativa, se constató que en la dimensión 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas, tras evaluar se logró identificar que tanto el GC como el GE ubicaron al 81% de sus estudiantes en un nivel de inicio, enseñando deficiencias graves conforme a esta dimensión, reflejando obstáculos para poder instaurar relaciones entre los objetos de su contexto y sus atributos, así como en la resolución de situaciones simples vinculadas a la cantidad. En la dimensión 2: Comunica su comprensión sobre los números y operaciones, en el

GE sus estudiantes se distribuyeron con un 75% en inicio y un 25% están en proceso; por lo tanto, que en el GC los porcentajes se diferenciaron, ubicándose un 81% en inicio y 19% en proceso. Se constató que ambos grupos no lograron posicionar estudiantes en el nivel logrado. Se evidenciaron dificultades al momento de ejecutar el conteo y las seriaciones, lo que impactó su habilidad para ordenar elementos siguiendo criterios como tamaño, cantidad o secuencia numérica. Por su parte, en la dimensión 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, el GE se identificó un 69% en inicio, 31% en proceso y 0% no se encuentran en logrado; mientras que en el GC el 88% de los niños se ubicaron en un nivel de inicio, mientras que lo restante se ubicaron, el 13 en proceso y ningún estudiante en logrado, lo cual permite afirmar que al no implementar el programa de intervención de la matemática recreativa no conseguían avanzar en la competencia.

Estos hallazgos guardan relación con lo reportado por Salvio (2024), quien en su investigación encontró que la mayor parte de sus niños se ubicaban en inicio antes de su aplicación de estrategias lúdica, evidenciando dificultades en la seriación y cuantificación. Asimismo, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) señala que el aprendizaje en el nivel inicial se fortalece cuando los estudiantes participan en experiencias concretas de manipulación y exploración lo que permite la construcción activa del conocimiento.

Respecto al objetivo específico N.º 2, precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia orientando a analizar los resultados después de la intervención, se evidencia mejoras importantes, especialmente en el grupo experimental en la dimensión 1: el 88% de sus niños alcanzo llegara el logrado, por lo tanto, el grupo control solo el 38% logro este nivel permaneciendo un 56% en proceso. En la dimensión 2, en el Grupo Experimental logro un 86% de logro, mientras que el grupo control obtuvo un 44% manteniéndose un porcentaje importante en proceso. En la dimensión 3 alcanzo un 94 % en logrado, siendo la dimensión con mayor avance, por lo tanto, en el Grupo Control se registró un 44% en este nivel y 56% siguen en el este nivel de proceso.

Los resultados concuerdan con Reyes (2021), quien en su investigación demostró que el uso de juegos lúdicos de matemáticas genera mejoras significativas en la competencia de resolver problemas de cantidad en el nivel de inicial. Asimismo, se alinea con lo señalado por (Minedu, 2016), que destaca la gran importancia proveyendo experiencias lúdicas y significativas que permitan a los niños a desarrollar habilidades del pensamiento lógico matemática desarrollándose a base del juego y la manipulación. De igual forma García (2022) concluye que el uso de estrategias adecuadas favorece el logro de esta competencia en niños, especialmente cuando se incorporan metodologías activas.

En relación con objetivo tres, se observó que antes y después se tuvo un desempeño, en relación a los demás estudiantes estando en un nivel de inicio, evidenciando sin registros en el nivel logrado. Asimismo, tras la aplicación del plan de intervención en el postest grupo experimental se logró un desarrollar un avance muy significativo, representando con el 88% en logrado, mientras que el grupo control su progreso fue más limitado, con mayor porcentaje en el nivel proceso.

Estos hallazgos permiten afirmar evidenciando tras la aplicación de la matemática recreativa favoreció de manera notable en el desarrollo de la competencia "Resuelve problemas de cantidad" favoreciendo un avance más significativo en el grupo experimental. Esto nos lleva a coincidir con el trabajo realizado por Ospina (2022) que evidencio mejoras importantes tras la aplicación de estrategias lúdicas, así como lo señalado por Bilbao (2021), quien destaca que la enseñanza basada en el juego mejora tanto el aprendizaje que la enseñanza lúdica mejora tanto la actitud hacia la matemática como los resultados académicos.

Conclusiones

Se concluye lo siguiente:

Primera: se puede observar que ambas variables están relacionadas favoreciendo una de la otra de 5 años. Apreciándose un alto nivel de los niños logrando el nivel esperado en las tres dimensiones evaluadas demostrando así que el uso de actividades lúdicas ayuda a comprender los números, el empleo de estrategias y la resolución de problemas con mayor certeza.

Segunda: antes de la propuesta, ambos grupos es decir el experimental y el de control presentaba un desempeño bajo en la competencia. La mayor parte de estudiantes se ubicaba en el nivel inicial y mostraba dificultad para trabajar cantidades, expresar ideas matemáticas y aplicar pasos básicos, lo que señala la necesidad de utilizar estrategias más dinámicas dentro de la enseñanza.

Tercera: Luego de la aplicación, el grupo experimental indicó un aumento evidente en concordancia con el otro grupo control, en la cual los niños avanzaron al nivel esperado, principalmente en el uso de procedimientos y estrategias, que indica que el aprendizaje mejora cuando se añaden actividades lúdicas con una participación activa.

Cuarta: Al comparar los resultados en sus distintos tiempos es decir antes y después, se halló que la matemática recreativa contribuye a mejorar el pensamiento lógico y el aprendizaje en los niños. Mientras el GE alcanzó avances altos a diferencia del GC presentó progresos menores, lo que permite considerar esta estrategia como una opción efectiva para fortalecer habilidades matemáticas desde edades tempranas.

Recomendaciones

Primera: se recomienda desarrollar más seguido la competencia resuelve problemas, haciendo uso de material concreto, mediante el desarrollo de las diferentes estrategias basadas en la matemática recreativa, como puede ser; dinámicas lúdicas, juegos libres y numéricos en los cuales se puedan desarrollar actividades de conteo, seriación, clasificación etc.

Segunda: A las instituciones educativas se les propone que incorporen una planificación institucional el área de matemática en el nivel inicial en sus momentos pedagógicos para ayudar en un aprendizaje significativo y contextualizado como es el uso de estrategias recreativas al resolver situaciones problemáticas.

Tercera: se recomienda a las docentes del nivel inicial que trabajen más a menudo haciendo uso de las guías del minedu como base primordial en el momento de su planificación de sus actividades de aprendizaje, asimismo integren estas propuestas con juegos recreativos motivadores, actividades lúdicas, pero adecuadas al entorno y experiencias de los estudiantes con el propósito de proporcionar la representación numérica y la traducción de cantidades.

Cuarto: para los futuros investigadores se les propone ejecutar investigaciones que ahonden más el impacto de diferentes estrategias lúdicas que estén basadas en la recreación, promoviendo otras competencias matemáticas y enfoques metodológicos que inicien de la observación directa y su análisis cuantitativo del desarrollo en los niños en sus contextos reales de sus aprendizajes.

Referencias

- Arteaga-Martínez, B., Macías, J., & Pizarro, N. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: Un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. *Uniciencia*, 34(1), Article 1. <https://doi.org/10.15359/ru.34-1.15>
- Bilbao Torres, Á. (2021). La matemática recreativa como recurso motivador en el aula de matemáticas [Trabajo final de máster]. Universidad de Valladolid.
- Bunch, B. H. (2017). *Matemática insolita: paradojas y paralogramos*. Editorial Reverte. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/122298>
- Calderón, D. (2006). La matemática recreativa como apoyo para el aprendizaje de las matemáticas en el bachillerato. Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Querétaro, México.
- Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA). (2023). Resultados de aprendizaje. Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje de Estudiantes. Documento en línea. Disponible. http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/05/Presentacion_de_logros_de_aprendizaje_ENLA_2023.pdf
- Masaquiza, C. M. (2023). *Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de cinco años*.
- Ginsburg, H. P., & Golbeck, S. L. (2004). Thoughts on the future of research on mathematics and science learning and education. *Early Childhood Research Quarterly*, 19(1), 190-200. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2004.01.013>
- Gamboa-Graus, M. E. (2022). El Impacto de los Juegos Matemáticos en el Desarrollo de Habilidades de Resolución de Problemas en Estudiantes de Educación Básica. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/384672544_El_Impacto_de_los_Juegos_Matematicos_en_el_Desarrollo_de_Habilidades_de_Resolucion_de_Problemas_en_Estudiantes_de_Educacion_Basica
- García, R. (2011). Ciencia recreativa: un recurso didáctico para enseñar deleitando. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 8(1), 370-392.
- García (2022) Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en Educación Inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021”.
- Hernández S., R., Fernández C., C., & Baptista L., M. (2014). Metodología de la investigación. In Booksmedicos.Org (Vol. 53, Issue 632).
- Illinois Early Learning. (2013). El camino a la matemática. Gráficos reales para niños preescolares. Recuperado de: <https://illinoisearlylearning.org/es/tipsheets/math-graphs-sp/>
- Ihuaraqui, A. M., Suárez, F. A. A., & Espinoza, A. R. F. (2023). Gamificación en la competencia lógico matemático en niños de 5 años de una institución educativa

- pública Pucallpa, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), Article 1. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4882
- 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), Article 3. <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v8i3.633>
- MINEDU (2015). Repositorio Reporte técnico de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2015): Segundo y cuarto (EIB) de primaria y segundo de secundaria. Piura: Mihttps : [//repositorio.mine.trozo.pe /mano/20.500.127/4630](https://repositorio.mine.trozo.pe/mano/20.500.127/4630)
- MINEDU. (2012). Marco de Buen desempeño Docente. Lima: Corporación Gráfica
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Recuperado de: <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Guía de Orientación de Materiales del Módulo de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años. Recuperado de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/7401/Gu%C3%ADa%20de%20Orientaci%C3%B3n%20del%20Uso%20del%20M%C3%B3dulo%20de%20Materiales%20de%20Psicomotricidad%20para%20Ni%C3%B1os%20y%20Ni%C3%B1as%20de%203%20a%205%20A%C3%B1os.%20Ciclo%20II.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- MINEDU. (2020). Minedu establece disposiciones para evaluar a estudiantes de escuelas pedagógicas. Oficina de prensa - MINEDU , 3.
- Ñaupas, H., & Paitán, Marcelino Raúl Valdivia Dueñas, Jesús Josefa Palacios Vilela, H. E. R. D. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Osorio, E. D., Morales, R. A. V., Núñez, P. C., & Serrano, P. C. (s. f.). Enseñanza de la resolución de problemas matemáticos: Un análisis de correspondencias múltiples. *Diálogos sobre educación*, 21, Article 21. <https://doi.org/10.32870/dse.vi21.629>
- Ortiz, E. (2023). Resolución de problemas de cantidad y uso de herramientas virtuales en estudiantes de una Institución Educativa, Sullana - 2022 [Tesis de maestría]. Universidad de Piura.
- Ospina Yañac, E. A., y Soto Chumbez, M. (2022). Nivel de logro en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de Sachapite – Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/6ad59fa5-9343-48a7-b85db2722cd50d16/download>
- Pachas, J. R. (2020). Estrategias lúdicas para desarrollar la noción básica de clasificación en los niños de 5 años de la I.E N° 643 Divino Niño Jesús de Praga. (Trabajo de titulación). Universidad Peruana Cayetano Heredia

- Parada, S. (2014). Reflexiones de profesores de Matemática sobre aspectos relacionados con su pensamiento didáctico. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 17(1), pp. 83-113. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33530083005>
- Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Buenos Aires: Paidós
- Parra, R. (2012). *Matemática Recreativa: Aprender y divertirse con hoja de cálculo*. Recuperado de: <https://www.hojamat.es/parra/prop2012.pdf>
- Pineda, N. y Porras, M. (2021). Efectos de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la competencia de problemas de cantidad [Tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Tecnología Educativa]. Universidad Femenina del Sagrado Corazón.
- Quintuña Arévalo, M. C. (2023). *Comprensión Relación Número-Cantidad hasta el 10 basada en una Propuesta de Gamificación*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/3209>
- Reyes, D. S. (2021). Juegos lúdicos para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22292>
- Revista Mentor. (2021). Material concreto y su importancia en el fortalecimiento de la matemática. Recuperado de: <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5304/4397>
- Rivero, D. S. B. (2008). *Introducción a la Metodología de la Investigación 1* (A. Rubeira).
- Rivas Pasapera, S. L. (2024). *Juegos matemáticos para desarrollar la Competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años Sullana 2022*. <https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4998>
- Rosas, C. (2022). Propuesta de estrategias didácticas para mejorar la competencia en la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 14011 "Nuestra Señora del Pilar" [Trabajo de investigación para obtener el grado de licenciada en Educación]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Piura.
- Salvio Santos, A. L. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37745>
- Schoenfeld, A., & Sloane, H. (2016). *Pensamiento matemático y resolución de problemas*
- UNESCO. (2020). *Resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019): Logros de aprendizaje en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org>.

Vilca Vilca, A. (2024). *Ropero matemático como estrategia didáctica para lograr la competencia resuelve problemas de cantidad en niños(as) de 5 años Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar Puno 2023*.
<https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22740>

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad.					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>Problema general</p> <p>¿Cuáles son los efectos que tiene la implementación de la matemática recreativa en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación Inicial, 2024?</p>	<p>Objetivo específico</p> <p>Establecer los efectos de la matemática recreativa en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de 5 años en educación Inicial, 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>H0 La aplicación de la matemática recreativa no tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación inicial 2024</p> <p>H1 La aplicación de la matemática recreativa tiene efectos significativos en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve en estudiantes de educación inicial 2024</p>	<p>VI:</p> <p>Matemática Recreativa</p>	<p>DIMENSIÓN 1: Exploración Corporal en el Juego</p> <p>DIMENSIÓN 2: Uso de Materiales Concretos</p> <p>DIMENSIÓN 3: Representación Gráfica</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo-nivel explicativo</p> <p>Diseño de investigación: experimental con alcance cuasi experimental</p> <p>Tipo: Aplicada y de campo</p> <p>Instrumento de recolección de datos y validez de confiabilidad: Guía de observación</p> <p>Validez: el instrumento será validado por 3 expertos en educación inicial.</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar las diferencias en el</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>H0₁: No existen diferencias significativas de desarrollo de la competencia resuelve problemas</p>	<p>Variable</p>	<p>Dimensiones</p> <p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas</p>	

Título: Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad.					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>problemas de cantidad en los estudiantes educación Inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa?</p> <p>¿Cuáles son las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa?</p> <p>¿Cuáles son las diferencias en el nivel del desarrollo alcanzando en la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial, del grupo experimental y del grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa?</p>	<p>nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control antes de la aplicación de la matemática recreativa.</p> <p>Precisar las diferencias en el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación inicial del grupo experimental y del grupo control después de la aplicación de la matemática recreativa.</p> <p>Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad el grupo</p>	<p>de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial 2024.</p> <p>HI₁: Existe diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial Piura 2024.</p> <p>H0₂: No existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.</p> <p>HI₂: Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024.</p> <p>H0₃: No Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>-Comunica su comprensión sobre los números y operaciones</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	<p>Coefficiente del Alpha de Crombach</p> <p>Índice de Validez de Aiken</p> <p>Población y Muestra: Está conformada por 32 unidades de análisis.</p>

Título: Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad.					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
	experimental y el grupo control antes y después de la aplicación de la matemática recreativa	matemática recreativa. en estudiantes de educación inicial 2024. HI ₃ : Existen diferencias significativas nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la matemática recreativa en estudiantes de educación inicial-2024			

Anexos 2: Matriz de operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
V.I: Matemática recreativa	Bilbao (2021) Estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que los participantes generan conocimiento desde la acción constructiva con otros en un ambiente de libertad y espontaneidad resuelven desafíos propuestos por ellos u otros, dentro de los alcances de su saber previo	La Matemática Recreativa se estudiará desde Situaciones problémicas, Uso de Estrategias, Comunicación de resultados y Validación del conocimiento	Dimensión 1: Exploración Corporal en el Juego	Participación activa en actividades físicas	El niño/a se involucra activamente en juegos que implican el conteo de objetos.	Técnica: Observación Instrumento: Escala de medición ordinal Guía de observación Procesador estadístico: SPSS
				Coordinación motriz para aplicar conceptos matemáticos	El niño/a sigue instrucciones durante juegos físicos que requieren manipulación de objetos o movimientos.	
					El niño/a se mantiene activo durante las actividades que involucran el uso del cuerpo para resolver problemas de cantidad.	
					El niño/a demuestra habilidad para organizar objetos mientras realiza movimientos físicos relacionados con el conteo.	
					El niño/a organiza y clasifica objetos mientras se mueve por el espacio.	
					Interacción física con el	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
			DIMENSIÓN 2: Uso de Materiales Concretos	entorno utilizando conceptos matemáticos Manipulación adecuada de materiales físicos Uso de materiales para representar y resolver	<p>efectiva al mover y clasificar objetos de acuerdo con los números.</p> <hr/> <p>El niño/a utiliza su cuerpo para realizar actividades que implican la comparación de cantidades.</p> <hr/> <p>El niño/a se traslada físicamente entre diferentes áreas para contar o clasificar objetos en función de su cantidad.</p> <hr/> <p>El niño/a utiliza el movimiento para ayudar en la resolución de problemas matemáticos de manera activa.</p> <hr/> <p>El niño/a utiliza correctamente bloques o fichas para contar y agrupar objetos según su cantidad.</p> <hr/> <p>El niño/a clasifica objetos correctamente utilizando materiales manipulativos.</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
			Dimensión 3: Representación Gráfica	<p>Aplicación práctica de conceptos matemáticos mediante materiales</p> <p>Expresión de cantidades a través de dibujos</p> <p>Uso de colores y formas en representaciones gráficas</p>	<p>El niño/a emplea materiales concretos para representar cantidades de manera precisa y ordenada.</p> <p>El niño/a utiliza materiales manipulativos para resolver problemas sencillos de cantidad.</p> <p>El niño/a organiza los materiales de manera lógica para ilustrar comparaciones</p> <p>El niño/a utiliza diferentes tipos de materiales (fichas, bloques, tarjetas) para ayudar a resolver problemas de cantidad</p> <p>El niño/a resuelve problemas de clasificación y conteo utilizando materiales manipulativos de manera efectiva.</p> <p>El niño/a emplea materiales concretos para realizar cálculos sencillos como sumas y restas</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
				Capacidad para representar conceptos matemáticos en sus dibujos	<p>El niño/a dibuja cantidades de objetos con precisión y claridad</p> <p>El niño/a utiliza el dibujo como herramienta para representar cantidades en actividades de conteo.</p> <p>El niño/a realiza dibujos para ilustrar la relación entre cantidades y números de manera correcta.</p> <p>El niño/a usa colores y formas de manera adecuada para representar diferentes cantidades.</p> <p>El niño/a utiliza formas geométricas para representar números o cantidades.</p> <p>El niño/a emplea una variedad de colores y formas al crear representaciones gráficas de conceptos matemáticos.</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					<p>El niño/a representa en sus dibujos las relaciones de más y menos</p> <p>El niño/a organiza sus dibujos para mostrar de manera visual las clasificaciones y cantidades.</p> <p>El niño/a utiliza sus representaciones gráficas para ilustrar y explicar el conteo y la clasificación de objetos.</p>	
<p>V.D: Resuelve problemas de cantidad</p>	<p>Para Brun, J. (1990); “un problema se define como una situación inicial; con una finalidad a lograr, que demanda un sujeto elaborar una serie de procedimientos, acciones u operaciones para lograrlo. Sólo se habla de <i>problema dentro de una situación donde el sujeto no tiene la</i></p>	<p>La competencia Resuelve problemas de cantidad se estudiará desde las dimensiones.</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con características perceptuales</p>	<p>Con la cuerda encierra las cosas que sirven para el aseo personal</p> <p>Coloca dentro de la cuerda los objetos que tienen el mismo tamaño.</p> <p>Agrupar objetos por color y deja afuera los objetos que no se parecen</p> <p>Clasifica los objetos por su forma</p> <p>Clasifica los objetos por su color</p>	<p>Técnica: observación</p> <p>Instrumento: escala de Likert</p> <p>Guía de observación</p>

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
	<i>solución disponible de entrada; pero es posible construirla”</i>		-Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	Correspondencia entre los objetos Conteo	<p>Clasifica objetos por su textura (suaves y los que no son suaves)</p> <hr/> <p>Coloca dentro de la bolsita de tela todas las cosas que utilizas para pintar</p> <hr/> <p>Coloca en esta canasta las verduras y deja afuera lo que no es verdura</p> <hr/> <p>Une cada plato con su cuchara</p> <hr/> <p>Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos.</p> <hr/> <p>Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos</p> <hr/> <p>Realiza el conteo de los objetos que agrupa.</p> <hr/> <p>Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
			-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<p>Seriaciones</p> <p>Secuencia</p>	<p>Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.</p> <p>Al contar, menciona cuantos elementos hay.</p> <p>Coloca las cucharas según el número de personas</p> <p>Coloca las servilletas según el número de personas</p> <p>Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)</p> <p>Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)</p> <p>Realiza seriaciones por grosor de los objetos</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
				<p>Uso de cuantificadores</p> <p>Ordinalidad y cardinalidad</p>	<p>Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño</p> <p>Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores</p> <p>Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores</p> <p>Identifica en la secuencia el patrón propuesto</p> <p>Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.</p> <p>Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.</p> <p>Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.</p> <p>Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
					<p data-bbox="1480 419 1854 483">Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.</p> <p data-bbox="1480 515 1854 579">Se ubica en una fila según la consigna dada,</p>	



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del instrumento : Guía de observación
- 1.2 Sujetos a quien será aplicado : Niños 4 Años "A"
- 1.3 Tiempo de aplicación : 2 semanas
- 1.4 Autor (es) : Deyni Karina Rondoy Livia
- 1.5 Fecha de aplicación : Noviembre 2024
- 1.6 Número total de ítems : 32
- 1.7 Objetivo : Recopilación de información en relación a la variable resuelve problemas de cantidad y sus componentes que la conforman.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:
 - 1: DIMENSIÓN: Traduce cantidades o expresiones numérica.
 - 2: DIMENSIÓN Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
 - 3: DIMENSION: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

1.9 Numero de ítems por dimensiones:

VARIABLE	DIMENSIONES	Nº DE ITEMS
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	11
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	11
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	10

1.10 De la calificación:

Escala Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5



[Handwritten signature]



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMSP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



1.11. Baremo de la prueba y su interpretación (de ser necesario)

Variables/Dimensiones	Inicio	Proceso	Logrado
D1: Traduce cantidades o expresiones numérica.	[1- 17]	[18- 36]	[37 -55]
D2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	[1-17]	[18-36]	[37 -55]
D3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	[1-16]	[17-32]	[33 – 50]
Variable: Resuelve Problemas de cantidad	[3-50]	[53-104]	[107-160]





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos : Angela Martina Bruno Seminario
 - 1.2. Profesión : Jefa de la Unidad de Investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura"
 - 1.3. Grado Académico y mención : Magister en Investigación y Docencia
 - 1.4. Institución donde trabaja : EESPP "PIURA"
 - 1.5. Celular :963603376
 - 1.6. Correo electrónico : marbruno2963@gmail.com
2. Nombres del/los investigadores :
 - Rondoy Livia Deyni Karina
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones, indicadores

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia (marcar)			Recomendación
			Adecuada	Regular	Inadecuada	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con característica perceptuales	✓			
		Correspondencia entre los objetos	✓			
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo	✓			
		Seriaciones	✓			
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Secuencia	✓			
		Uso de cuantificadores	✓			
Ordinalidad y cardinalidad		✓				





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOPB: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS.

Por medio de la presente, hago constar que he revisado de la ficha técnica y de validez de instrumentos denominado: Guía de observación, cuyo objetivo es recolectar información específica en relación a la variable de estudio dependiente y sus dimensiones: **DIMENSIÓN 1: Traduce cantidades o expresiones numérica, DIMENSIÓN 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones DIMENSION 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.**

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas:

Aspectos evaluados	Valoración positiva		Valoración negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación de instrumento.	✓			
Pertinencia y coherencia entre variable - dimensión e indicadores	✓			
Pertinencia de ítem con el indicador.	✓			
Calidad de redacción de los ítems	✓			

Fecha 02 / 12 / 2024

Apellidos y nombres: Angelo Sumari DNI N° 0269066 Firma/sello/huella



[Handwritten signature]



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOP: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Angela Martina Bruno Seminario con Documento Nacional de Identidad N° 02690664 de profesión Docente; grado académico de Maestría en Investigación y D con código de colegiatura N° _____ labor que ejerzo actualmente como Responsable de la Jefatura de Unidad de Investigación

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Guía de observación cuyo propósito es medir la variable Competencia Resuelve problemas de cantidad a los efectos de su aplicación a estudiantes de nivel Inicial

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	✓				
Amplitud del contenido a evaluar.	✓				
Congruencia con los indicadores.	✓				
Coherencia con las dimensiones.	✓				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, al mes de 02 de 12 de 2024

Apellidos y nombres Bruno Seminario Angela Martina

DNI: 02690664





VALIDEZ DE ÍTEMS

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador			Redacción del ítem			Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Inadecuada	Adecuada	Regular	Inadecuada	
Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con características perceptuales.	Con la cuerda encierra las cosas que sirven para el aseo personal	✓			✓			
	Coloca dentro de la cuerda los objetos que tienen el mismo tamaño	✓			✓			
	Agrupar objetos por color y deja afuera los objetos que no se parecen	✓			✓			
	Clasifica los objetos por su forma	✓			✓			
	Clasifica los objetos por su color	✓			✓			
	Clasifica objetos por su textura (suaves y los que no son suaves)	✓			✓			
	Coloca dentro de la bolsita de tela todas las cosas que utilizas para pintar	✓			✓			
	Coloca en esta canasta las verduras y deja afuera lo que no es verdura	✓			✓			
Correspondencia entre los objetos	Une cada plato con su cuchara	✓			✓			
	Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos	✓			✓			

*Angela Quintana
 Bruno Serrano*



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos	✓			✓		
-Conteo	Realiza el conteo de los objetos que agrupa.	✓			✓		
	Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.	✓			✓		
	Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.	✓			✓		
	Al contar, menciona cuantos elementos hay.	✓			✓		
	Coloca las cucharas según el número de personas	✓			✓		
	Coloca las servilletas según el número de personas.	✓			✓		
-Seriaciones	Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud	✓			✓		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)	✓			✓		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)	✓			✓		

Wad
 Mg. Angèle Vartine
 Bruno Lermanis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDP/DIFOPB: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Realiza seriaciones por grosor de los objetos	✓			✓		
	Realiza seriaciones por color con cinco elementos.	✓			✓		
Secuencia	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño	✓			✓		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores	✓			✓		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores	✓			✓		
	Identifica en la secuencia el patrón propuesto.	✓			✓		
	Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.	✓			✓		
Uso de cuantificadores	Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.	✓			✓		
	Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.	✓			✓		
-Ordinalidad y cardinalidad	Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.	✓			✓		

[Firma]
 Profr. *Bruno Semmanis*
 Dic. 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOPD: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.	✓			✓			
	Se ubica en una fila según la consigna dada,	✓			✓			

Evaluado por: Angela Martina Bruno Seruani
DNI. 02698664

Fecha: 02 / 12 / 2024



Firma/sello/huella [Signature]



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGSP/DIGEDD/DIFOP: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del instrumento : Guía de observación
- 1.2 Sujetos a quien será aplicado : Niños 4 Años "A"
- 1.3 Tiempo de aplicación : 2 semanas
- 1.4 Autor (es) : Deyni Karina Rondoy Livia
- 1.5 Fecha de aplicación : Noviembre 2024
- 1.6 Número total de ítems : 32
- 1.7 Objetivo : Recopilación de información en relación a la variable resuelve problemas de cantidad y sus componentes que la conforman.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:
- 1: DIMENSIÓN: Traduce cantidades o expresiones numérica.
 - 2: DIMENSIÓN Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
 - 3: DIMENSION: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

1.9 Numero de ítems por dimensiones:

VARIABLE	DIMENSIONES	N° DE ITEMS
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	11
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	11
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	10

1.10 De la calificación:

Escala Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5


 Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL

1.1. Baremo de la prueba y su interpretación:

Variables/Dimensiones	Inicio	Proceso	Logrado
D1: Traduce cantidades o expresiones numérica.	[1- 17]	[18-36-]	[37-55]
D2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	[1-17]	[18-36]	[37 -55]
D3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	[1-16]	[17- 32]	[33 -50]
Variable: Resuelve Problemas de cantidad	[3-50]	[53-104]	[107- 160]


Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOED: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



FICHA TÉCNICA DE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos : Cecilia Collantes Cupén
 - 1.2. Profesión : Docente
 - 1.3. Grado Académico y mención : Magister en educación
 - 1.4. Institución donde trabaja : EESPP "PIURA"
 - 1.5. Celular :948122678
 - 1.6. Correo electrónico : ceciliacollantescupen@gmail.com
2. Nombres del/los investigadores :
 - Rondoy Livia Deyni Karina
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones, indicadores

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia (marcar)			Recomendación
			Adecuada	Regular	Inadecuada	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con característica perceptuales	/			
		Correspondencia entre los objetos	/			
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo	/			
		Seriaciones	/			
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Secuencia	/			
		Uso de cuantificadores	/			
Ordinalidad y cardinalidad		/				


Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cecilia Collantes Cuper con Documento Nacional de
 Identidad N° 02899792 de profesión Docente; grado académico de
Magister con código de colegiatura N° 2102899792
 labor que ejerzo actualmente como Docente CESPPPiura.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el
 Instrumento denominado Cuía de Observación cuyo
 propósito es medir la variable Resuelve problemas de cantidad a los efectos de su
 aplicación a estudiantes de nivel inicial

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las
 siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		✓			
Amplitud del contenido a evaluar.		✓			
Congruencia con los indicadores.		✓			
Coherencia con las dimensiones.		✓			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, al mes de abr. / abr. / 2024

Apellidos y nombres Collantes Cuper Cecilia

DNI: 02899792 Firma: Cecilia Collantes Cuper

Mg. Cecilia Collantes Cuper
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS.

Por medio de la presente, hago constar que he revisado de la ficha técnica y de validez de instrumentos denominado: Guía de observación, cuyo objetivo es recolectar información específica en relación a la variable de estudio dependiente y sus dimensiones: **DIMENSIÓN 1: Traduce cantidades o expresiones numérica, DIMENSIÓN 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones DIMENSION 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.**

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas:

Aspectos evaluados	Valoración positiva		Valoración negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación de instrumento.		✓		
Pertinencia y coherencia entre variable - dimensión e indicadores		✓		
Pertinencia de ítem con el indicador.		✓		
Calidad de redacción de los ítems		✓		

Fecha 02 / Diciembre / 2024

Apellidos y nombres: Collantes cupén DNI N° _____

Cecilia

Firma: 
 Mg. Cecilia Collantes Cupén

CPR. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.P. N° 156-2016-MINEDU/MGP/DIRCDDP/DIRDIP: 04/05/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



VALIDEZ DE ÍTEMS

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador			Redacción del ítem			Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Inadecuada	Adecuada	Regular	Inadecuada	
Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con características perceptuales.	Con la cuerda encierra las cosas que sirven para el aseo personal	/			/			
	Coloca dentro de la cuerda los objetos que tienen el mismo tamaño	/			/			
	Agrupar objetos por color y deja afuera los objetos que no se parecen	/			/			
	Clasifica los objetos por su forma	/			/			
	Clasifica los objetos por su color	/			/			
	Clasifica objetos por su textura (suaves y los que no son suaves)	/			/			
	Coloca dentro de la bolsita de tela todas las cosas que utilizas para pintar	/			/			
	Coloca en esta canasta las verduras y deja afuera lo que no es verdura	/			/			
Correspondencia entre los objetos	Une cada plato con su cuchara	/			/			
	Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos	/			/			


 Mg. Cecilia Collantes Cudén
 CPPe. N° 210289792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MSP/DIGEDD/DIFODI: 04/03/16 - REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos	/			/		
-Conteo	Realiza el conteo de los objetos que agrupa.	/			/		
	Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.	/			/		
	Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.	/			/		
	Al contar, menciona cuantos elementos hay.	/			/		
	Coloca las cucharas según el número de personas	/			/		
	Coloca las servilletas según el número de personas.	/			/		
-Seriaciones	Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud	/			/		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)	/			/		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)	/			/		


Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 156-2016-MINEDU/V-MGP/DIRC/DIR/DIR: 04/03/16 - REVISIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Realiza seriaciones por grosor de los objetos	/			/		
	Realiza seriaciones por color con cinco elementos.	/			/		
Secuencia	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño	/			/		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores	/			/		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores	/			/		
	Identifica en la secuencia el patrón propuesto.	/			/		
	Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.	/			/		
Uso de cuantificadores	Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.	/			/		
	Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.	/			/		
-Ordinalidad y cardinalidad	Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.	/			/		


Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 036-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIF/DID: 04/03/16 - REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



	Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.	/			/		
	Se ubica en una fila según la consigna dada,	/			/		

Evaluated by: Mg. Cecilia Collantes Cupén

DNI. 02099792

Fecha: 02 / 12 / 20. 24


 Mg. Cecilia Collantes Cupén
 CPPe. N° 2102899792
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN INICIAL



FICHA TÉCNICA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1.1 Nombre del instrumento : Guía de observación
- 1.2 Sujetos a quien será aplicado : Niños 4 Años "A"
- 1.3 Tiempo de aplicación : 2 semanas
- 1.4 Autor (es) : Deyni Karina Rondoy Livia
- 1.5 Fecha de aplicación : Noviembre 2024
- 1.6 Número total de ítems : 32
- 1.7 Objetivo : Recopilación de información en relación a la variable resuelve problemas de cantidad y sus componentes que la conforman.
- 1.8 Dimensiones que evalúa el instrumento:
- 1: DIMENSIÓN: Traduce cantidades o expresiones numérica.
 - 2: DIMENSIÓN Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones
 - 3: DIMENSION: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

1.9 Numero de ítems por dimensiones:

VARIABLE	DIMENSIONES	Nº DE ITEMS
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	11
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	11
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	10

1.10 De la calificación:

Escala Likert	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Puntuación	1	2	3	4	5


Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

1.1. Baremo de la prueba y su interpretación:

Variables/Dimensiones	Inicio	Proceso	Logrado
D1: Traduce cantidades o expresiones numérica.	[1- 17]	[18-36-]	[37-55]
D2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	[1-17]	[18-36]	[37 -55]
D3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	[1-16]	[17- 32]	[33 -50]
Variable: Resuelve Problemas de cantidad	[3-50]	[53-104]	[107- 160]



Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



FICHA TÉCNICA DE LA VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

1. Información del experto
 - 1.1. Nombres y Apellidos : Militza Novoa Seminario
 - 1.2. Profesión : Docente
 - 1.3. Grado Académico y mención : Doctorado en educación
 - 1.4. Institución donde trabaja : EESPP "PIURA"
 - 1.5. Celular : 996747352
 - 1.6. Correo electrónico : militzanovoa1982@gmail.com
2. Nombres del/los investigadores :
 - Rondoy Livia Deyni Karina
3. Juicio de experto
 - 3.1. Matriz de coherencia de variables, dimensiones, indicadores

Variable	Dimensión	Indicadores	Coherencia (marcar)			Recomendación
			Adecuada	Regular	Inadecuada	
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades o expresiones numérica.	Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con característica perceptuales	X			
		Correspondencia entre los objetos	X			
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Conteo	X			
		Seriaciones	X			
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Secuencia	X			
		Uso de cuantificadores	X			
Ordinalidad y cardinalidad		X				


Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/MGP/DIGEDD/DIFOP: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE FICHA TÉCNICA Y VALORACIÓN DE INSTRUMENTOS

Por medio de la presente, hago constatar que he revisado la ficha técnica y de la validez del instrumento denominado: Escala Tipo Likert, Cuyo objetivo es recolectar información específica en relación a la variable de estudio dependiente y sus dimensiones: **DIMENSIÓN 1: Traduce cantidades o expresiones numérica, DIMENSIÓN 2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones DIMENSION 3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.**

Luego del análisis y razonamiento, concluyo con las siguientes apreciaciones valorativas:

Aspectos evaluados	Valoración Positiva		Valoración Negativa	
	Muy adecuada	Adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada
Pertinencia y coherencia de la ficha técnica de validación del instrumento		X		
Pertinencia y coherencia entre variables – dimensiones e indicadores		X		
Pertinencia del ítem con el indicador		X		
Calidad de redacción de los ítems.		X		

Fecha: 02 / 12 / 2024

Apellidos y nombres: Novoa Seminario DNI N° 4130212
 Firma/Sello/huella.....


Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-FD: 09/03/83 D.S. N° 017-02-FD: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/V/MGP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 - REV. VALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Militza Novoa Seminario con Documento Nacional de
 Identidad N° 41301212 de profesión Docente; grado académico de
Doctora en Educación con código de colegiatura N° 02141301212
 labor que ejerzo actualmente como Docente - Investigadora.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el
 Instrumento denominado Guía de observación cuyo
 propósito es medir la variable Competencia Resuelve Problemas de cantidad a los efectos de su
 aplicación a estudiantes de nivel Inicial

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las
 siguientes apreciaciones:

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
 No adecuado ()

Piura, al mes de 02 / 12 / 2024

Apellidos y nombres Novoa Seminario Militza

DNI: 41301212

Firma:


Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

VALIDEZ DE ÍTEMS

Indicador	Ítem	Pertinencia del ítem con el indicador			Redacción del ítem			Recomendación
		Adecuada	Poco adecuada	Inadecuada	Adecuada	Regular	Inadecuada	
Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con características perceptuales.	Con la cuerda encierra las cosas que sirven para el aseo personal	X			X			
	Coloca dentro de la cuerda los objetos que tienen el mismo tamaño	X			X			
	Agrupar objetos por color y deja afuera los objetos que no se parecen	X			X			
	Clasifica los objetos por su forma	X			X			
	Clasifica los objetos por su color	X			X			
	Clasifica objetos por su textura (suaves y los que no son suaves)	X			X			
	Coloca dentro de la bolsita de tela todas las cosas que utilizas para pintar	X			X			
	Coloca en esta canasta las verduras y deja afuera lo que no es verdura	X			X			
	Correspondencia entre los objetos	Une cada plato con su cuchara	X			X		
Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos		X			X			


Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

	Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos	X			X		
-Conteo	Realiza el conteo de los objetos que agrupa.	X			X		
	Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.	X			X		
	Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.	Y			Y		
	Al contar, menciona cuantos elementos hay.	X			X		
	Coloca las cucharas según el número de personas	X			X		
	Coloca las servilletas según el número de personas.	X			X		
-Seriaciones	Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud	Y			X		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)	Y			X		
	Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)	Y			X		


Dra. Militza Novoa/Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

	Realiza seriaciones por grosor de los objetos	x			x		
	Realiza seriaciones por color con cinco elementos.	x			x		
Secuencia	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño	y			x		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores	y			x		
	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores	x			x		
	Identifica en la secuencia el patrón propuesto.	x			x		
	Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.	x			x		
Uso de cuantificadores	Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.	x			x		
	Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.	y			x		
-Ordinalidad y cardinalidad	Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.	x			y		


Dra. Militza Novoa/Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE - ASESORA - INVESTIGADORA

	Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.	✓			✓			
	Se ubica en una fila según la consigna dada,	✓			✓			

Evaluated by: Novoa Seminario Militza

DNI. 41301212

Fecha: 02 / 12 / 2021 Firma/sello/huella

Militza Novoa Seminario
Dra. Militza Novoa Seminario
 ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
 DOCENTE · ASESORA · INVESTIGADORA

Anexo 4: Instrumentos de Recolección de Datos

FICHA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE INDEPENDIENTE: Matemática recreativa.

INSTRUCCIONES PARA EL LLENADO

El siguiente instrumento tiene como propósito observar y registrar el desempeño de los niños y niñas de 5 años en las actividades relacionadas con la matemática recreativa. Esta evaluación permite observar cómo los niños participan activamente en juegos y actividades lúdicas que fomentan el desarrollo de competencias matemáticas, como el conteo, la clasificación, la comparación y la resolución de problemas, utilizando materiales concretos y actividades físicas. A través de este instrumento se buscará evaluar la participación, el uso de materiales, y las representaciones gráficas que los niños realizan en actividades matemáticas.

La escala valorativa será:

5 - Siempre 4 -Casi siempre 3 – A veces 2 – Casi nunca 1 - Nunca

N°	Indicador	ÍTEMS	ESCALA				
		DIMENSIÓN 1: Exploración Corporal en el Juego	1	2	3	4	5
1	Participación activa en actividades físicas	El niño/a se involucra activamente en juegos que implican el conteo de objetos.					
2		El niño/a sigue instrucciones durante juegos físicos que requieren manipulación de objetos o movimientos.					
3		El niño/a se mantiene activo durante las actividades que involucran el uso del cuerpo para resolver problemas de cantidad.					
4	Coordinación motriz para aplicar conceptos matemáticos	El niño/a demuestra habilidad para organizar objetos mientras realiza movimientos físicos relacionados con el conteo.					
5		El niño/a organiza y clasifica objetos mientras se mueve por el espacio.					
6		El niño/a aplica su motricidad fina y gruesa de manera efectiva al mover y clasificar objetos de acuerdo con los números.					
7	Interacción física con el entorno utilizando conceptos matemáticos	El niño/a utiliza su cuerpo para realizar actividades que implican la comparación de cantidades.					
8		El niño/a se traslada físicamente entre diferentes áreas para contar o clasificar objetos en función de su cantidad.					
9		El niño/a utiliza el movimiento para ayudar en la resolución de problemas matemáticos de manera activa.					
N	Indicador	DIMENSIÓN 2: Uso de Materiales Concretos	1	2	3	4	5
10	Manipulación adecuada de	El niño/a utiliza correctamente bloques o fichas para contar y agrupar objetos según su cantidad.					

11	materiales físicos	El niño/a clasifica objetos correctamente utilizando materiales manipulativos.					
12		El niño/a emplea materiales concretos para representar cantidades de manera precisa y ordenada.					
13	Uso de materiales para representar y resolver	El niño/a utiliza materiales manipulativos para resolver problemas sencillos de cantidad.					
14		El niño/a organiza los materiales de manera lógica para ilustrar comparaciones.					
15		El niño/a utiliza diferentes tipos de materiales (fichas, bloques, tarjetas) para ayudar a resolver problemas de cantidad.					
16	Aplicación práctica de conceptos matemáticos mediante materiales	El niño/a resuelve problemas de clasificación y conteo utilizando materiales manipulativos de manera efectiva.					
17		El niño/a emplea materiales concretos para realizar cálculos sencillos como sumas y restas					
18		El niño/a interactúa con los materiales para representar cantidades en situaciones de juego y resolución de problemas.					
N°	Indicador	Dimensión 3: Representación Gráfica	1	2	3	4	5
19	Expresión de cantidades a través de dibujos	El niño/a dibuja cantidades de objetos con precisión y claridad					
20		El niño/a utiliza el dibujo como herramienta para representar cantidades en actividades de conteo.					
21		El niño/a realiza dibujos para ilustrar la relación entre cantidades y números de manera correcta.					
22	Uso de colores y formas en representaciones gráficas	El niño/a usa colores y formas de manera adecuada para representar diferentes cantidades.					
23		El niño/a utiliza formas geométricas para representar números o cantidades.					
24		El niño/a emplea una variedad de colores y formas al crear representaciones gráficas de conceptos matemáticos.					
25	Capacidad para representar conceptos matemáticos en sus dibujos	El niño/a representa en sus dibujos las relaciones de más y menos					
26		El niño/a organiza sus dibujos para mostrar de manera visual las clasificaciones y cantidades.					
27		El niño/a utiliza sus representaciones gráficas para ilustrar y explicar el conteo y la clasificación de objetos.					

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

GUIA DE OBSERVACIÓN

VARIABLE DEPENDIENTE: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL LLENADO

El objetivo de este instrumento es observar y registrar el progreso de los niños y niñas de 5 años en su capacidad para resolver problemas matemáticos relacionados con la cantidad, a través de diversas actividades lúdicas. Este instrumento está diseñado para evaluar tres dimensiones clave de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad", las cuales se centran en cómo los niños traducen cantidades a expresiones numéricas, comunican su comprensión sobre los números y las operaciones, y utilizan estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

La escala valorativa será:

5- Siempre 4 -Casi siempre 3 – A veces 2 – Casi nunca 1 - Nunca

Nº1	Indicador	ÍTEMS					ESCALA				
		DIMENSIÓN 1: Traduce cantidades a expresiones numéricas.					1	2	3	4	5
1	Establece relaciones entre los objetos de acuerdo con características perceptuales	Con la cuerda encierra las cosas que sirven para el aseo personal									
2		Coloca dentro de la cuerda los objetos que tienen el mismo tamaño.									
3		Agrupa objetos por color y deja afuera los objetos que no se parecen									
4		Clasifica los objetos por su forma									
5		Clasifica los objetos por su color									
6		Clasifica objetos por su textura (suaves y los que no son suaves)									
7		Coloca dentro de la bolsita de tela todas las cosas que utilizas para pintar									
8		Coloca en esta canasta las verduras y deja afuera lo que no es verdura									
9	Correspondencia entre los objetos	Une cada plato con su cuchara									
10		Coloca a cada botella su tapa, menciona si te sobran elementos.									
11		Une cada polo con su pantalón, menciona si te sobran elementos									
Nº2	Indicador	DIMENSIÓN 2: Comunicación de la Comprensión de Números y Operaciones					1	2	3	4	5
12	Conteo	Realiza el conteo de los objetos que agrupa.									
13		Realiza una representación de los objetos contados, usa palotes, rayas u otros.									
14		Expresa oralmente una secuencia numérica de los objetos que cuenta.									
15		Al contar, menciona cuantos elementos hay.									
16		Coloca las cucharas según el número de personas									
17		Coloca las servilletas según el número de personas									
18	Seriaciones	Realiza seriaciones usando tiras de tela de distinta longitud									
19		Realiza seriaciones por tamaño, en orden descendente (del bajo, al más alto)									
20		Realiza seriaciones por tamaño, en orden ascendente (del más alto, al menos alto)									
21		Realiza seriaciones por grosor de los objetos									
22		Realiza seriaciones por color con cinco elementos.									
Nº3	Indicador	Dimensión 3: Uso de Estrategias de Estimación y Cálculo					1	2	3	4	5
23	Secuencia	Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: tamaño									

24		Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta dos colores					
25		Sigue la secuencia teniendo en cuenta el patrón propuesto: usando hasta tres colores					
26		Identifica en la secuencia el patrón propuesto					
27		Crea nueva secuencia explicando los patrones empleados.					
28	Uso	Señala en grupos formados donde hay más elementos, dónde hay menos elementos.					
29	de cuantificadores	Emplea términos mucho, poco, bastante en situaciones de la vida cotidiana.					
30	Ordinalidad y cardinalidad	Relaciona las diferentes ubicaciones de los objetos.					
31		Reconoce la ubicación que ocupa en un grupo.					
32		Se ubica en una fila según la consigna dada,					

Matriz del grupo control Pretest

VD RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD																																		
DIM.	D1= Traduce cantidades o expresiones numericas											D2=Comunica su comprension sobre los numeros y operaciones											D3= usa estrategias de procedimientos de estimacion y cálculo											
	Nº E	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
P001	1	2	2	2	1	1	4	2	5	1	5	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	4	1
P002	2	1	2	1	5	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	1	4	1	1	1	4	1	5	1	1	4	1	1	1	
P003	1	2	2	2	2	2	2	5	2	5	1	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	1	4	1	5	2	2	3	1	5	2	2		
P004	2	2	2	2	5	2	4	2	2	2	2	4	3	2	1	2	3	2	5	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3	4	2		
P005	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	
P006	5	5	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	2	4	2	3	2	2	2	2	1	4	3	4	2	2	3	4	2	2	4	1	
P007	1	1	2	4	2	2	4	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	1	1	3	1	5	1	1	2	4	
P008	1	2	2	1	3	1	2	2	2	2	4	1	2	3	4	2	5	1	2	3	1	1	1	5	3	1	1	2	3	4	1	1	1	
P009	1	2	1	1	2	3	2	1	5	2	4	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	1	4	1	2	5	1	1	3	1	1	1	1	
P010	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	1	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	3	3	2	1	3	1	5	1	3	3	
P011	5	2	2	1	1	3	3	2	1	5	2	1	2	3	2	3	2	2	5	4	4	1	1	2	2	1	2	2	4	1	5	2	2	
P012	1	1	5	1	1	5	1	2	5	2	1	2	3	2	1	2	3	3	1	3	4	1	2	1	2	4	1	1	5	2	2	1	1	
P013	1	2	1	2	1	1	1	2	4	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	4	3	1	2	2	3	1	2	3	1	3
P014	3	4	1	2	1	2	3	3	2	3	4	2	1	2	3	2	3	2	4	4	3	1	1	3	3	3	1	3	2	3	1	1	1	1
P015	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	5	1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	1	1
P016	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	4	1	2	1	2	1	2	1	5	4	1	1	1	1

Matriz del grupo experimental pretest

VD RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD																																		
DIM.	D1= Traduce cantidades o expresiones numericas											D2=Comunica su comprension sobre los numeros y operaciones											D3= usa estrategias de procedimientos de estimacion y cálculo											
	Nº E	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
P001	1	2	2	2	1	1	4	2	5	1	5	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	4	1	1	
P002	2	1	2	1	5	2	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	1	4	1	1	1	4	1	5	1	1	4	1	1	1	
P003	1	2	2	2	2	2	2	5	2	5	1	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	1	4	1	5	2	2	3	1	5	2	2	2	
P004	2	2	2	2	5	2	4	2	2	2	2	4	3	2	1	2	3	2	5	1	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3	4	2	2	
P005	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1
P006	5	5	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	2	4	2	3	2	2	2	2	1	4	3	4	2	2	3	4	2	2	4	1	
P007	1	1	2	4	2	2	4	2	4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	1	1	3	1	5	1	1	2	4	
P008	1	2	2	1	3	1	2	2	2	2	4	1	2	3	4	2	5	1	2	3	1	1	1	5	3	1	1	2	3	4	1	1	1	
P009	1	2	1	1	2	3	2	1	5	2	4	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	1	4	1	2	5	1	1	3	1	1	1	1	
P010	2	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	1	2	1	2	2	1	3	3	1	1	2	1	3	3	2	1	3	1	5	1	3	3	
P011	5	2	2	1	1	3	3	2	1	5	2	1	2	3	2	3	2	2	5	4	4	1	1	2	2	1	2	2	4	1	5	2	2	
P012	1	1	5	1	1	5	1	2	5	2	1	2	3	2	1	2	3	3	1	3	4	1	2	1	2	4	1	1	5	2	2	1	1	
P013	1	2	1	2	1	1	1	2	4	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	4	3	1	2	2	3	1	2	3	1	3
P014	3	4	1	2	1	2	3	3	2	3	4	2	1	2	3	2	3	2	4	4	3	1	1	3	3	3	1	3	2	3	1	1	1	1
P015	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	5	1	1	2	1	2	1	2	2	2	4	1	1	1
P016	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	4	1	2	1	2	1	2	1	5	4	1	1	1	1

Matriz del grupo experimental del postest

VD= RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD																																
DIM.	D1= Traduce cantidades o expresiones numericas										D2=Comunica su comprension sobre los numeros y operaciones										D3= usa estrategias de procedimientos de estimacion y cálculo											
Nº E.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32
P001	5	4	5	5	5	5	4	2	5	1	5	5	5	4	3	3	4	2	5	5	4	2	2	2	2	5	5	5	3	5	4	5
P002	2	4	5	2	5	2	5	5	4	5	3	4	5	4	2	4	4	2	4	4	5	4	1	4	4	5	5	5	5	4	3	4
P003	3	3	5	3	3	4	2	5	5	5	4	2	2	4	3	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	3	5	2	2
P004	2	2	4	5	5	2	5	5	5	2	5	4	5	4	3	5	3	5	5	5	5	2	5	2	5	2	4	5	4	3	4	5
P005	4	5	3	3	5	2	4	5	3	5	4	2	4	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	2	3	5	4	5	4	5	4	4
P006	5	5	1	2	2	5	5	5	5	4	5	3	5	2	5	5	4	3	5	4	5	3	3	4	5	4	5	4	2	4	4	5
P007	4	5	3	4	2	5	4	5	4	5	2	2	4	5	4	5	5	5	5	3	5	5	2	5	4	3	5	5	4	4	5	4
P008	5	2	5	5	3	5	3	1	2	5	4	3	3	3	5	3	5	4	5	4	2	4	5	2	3	4	5	2	3	2	4	5
P009	1	2	4	1	2	3	1	4	5	5	2	2	5	5	4	3	1	5	5	4	3	1	4	5	5	5	4	2	3	2	4	1
P010	5	4	2	5	4	5	4	1	5	1	4	1	2	1	5	2	5	3	5	5	4	5	5	2	4	2	5	3	4	5	2	3
P011	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	2	3	2	5	5	5	4	5	5	2	5	5	2	4	4	5	4	2
P012	1	4	5	4	5	5	4	2	5	2	5	5	3	2	5	5	3	3	5	3	5	5	2	4	5	4	4	5	5	4	2	5
P013	4	2	4	4	5	4	5	5	4	5	2	5	4	5	4	5	2	5	5	5	4	2	5	4	3	5	5	5	3	5	2	3
P014	4	3	2	3	5	4	3	5	5	4	4	2	4	5	3	2	4	5	5	4	3	5	3	3	4	5	4	3	4	3	4	5
P015	5	5	4	5	5	2	4	4	4	4	5	2	5	1	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	2	4	4	5	5	5	5
P016	5	2	4	5	2	4	5	4	3	5	4	5	2	2	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	2	4	4	5	5	4	5	5

Matriz del grupo control del Postest

VD= RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD																																	
DIM.	D1= Traduce cantidades o expresiones numericas										D2=Comunica su comprension sobre los numeros y operaciones										D3= usa estrategias de procedimientos de estimacion y cálculo												
Nº E.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	
P001	1	1	1	5	1	1	4	2	1	1	5	5	5	1	3	3	1	2	5	5	4	2	2	2	2	2	2	2	3	5	4	5	
P002	2	4	5	2	5	2	5	5	3	5	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	3	2	1	4	4	3	2	5	5	4	3	4	
P003	3	3	5	3	3	4	2	5	5	5	4	2	2	4	3	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	2	5	2	2	
P004	2	2	4	5	5	2	5	5	5	2	4	4	5	4	3	5	3	4	5	3	3	2	5	2	2	2	4	5	4	3	4	2	
P005	4	5	3	3	5	2	4	5	3	5	4	2	4	3	5	5	5	3	3	5	5	5	5	2	3	5	4	5	4	5	4	4	
P006	5	5	1	2	2	5	5	2	5	4	5	3	5	2	5	2	4	3	5	4	5	3	3	4	5	4	5	4	2	4	3	5	
P007	4	5	3	4	2	5	4	5	4	5	2	2	4	2	4	3	5	5	1	3	5	5	2	5	4	3	5	3	4	3	3	4	
P008	5	2	5	5	3	5	3	2	2	2	4	3	3	3	5	3	5	4	5	4	3	4	5	2	3	4	5	2	3	3	3	5	
P009	4	2	4	4	2	3	5	4	5	5	4	2	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4	5	3	2	4	1	
P010	5	4	2	5	4	5	4	3	5	2	4	1	2	1	5	2	5	3	5	5	4	5	5	5	4	2	5	3	4	5	5	3	
P011	5	2	2	5	4	3	3	2	4	5	2	4	4	3	2	3	2	5	5	5	4	5	5	2	2	2	5	2	2	4	5	4	2
P012	1	4	5	4	5	5	4	2	5	2	5	5	3	2	5	2	3	3	5	3	5	5	2	4	5	4	4	5	5	4	2	5	
P013	4	2	4	4	5	4	5	5	4	5	2	5	4	5	4	5	2	5	5	5	4	2	5	4	3	5	4	5	3	5	2	3	
P014	4	3	2	3	5	4	3	5	5	4	4	2	4	5	3	2	4	5	5	4	3	5	3	3	3	5	4	3	2	3	4	5	
P015	2	3	4	2	5	2	4	4	4	4	2	2	5	1	4	4	3	4	5	5	5	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	5	
P016	1	2	4	1	2	4	5	4	3	5	4	5	2	2	4	2	5	4	5	2	1	4	5	4	2	4	4	5	5	4	5	5	

Alfa de la piloto (SPPSS) PEARSON

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	12	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,888	32

Anexo: 6 Programa del plan de intervención



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGSP/DIGEDD/DIFOD: 04/03/16 – REVALIDACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ESQUEMA DE PROPUESTA DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

ESTRUCTURA CURRICULAR DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- a) **I.E:** Manuel Odria Amoretti
- b) **Director:** Jorge Estaban Girón Querevalú
- c) **Título de la investigación:** Matemática Recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de educación Inicial 2024
- d) **Investigadora:** Deyni Karina Rondoy Livia
- e) **Beneficiarios:** Estudiantes del Aula 5 años "A"
- f) **Tiempo de ejecución**
 - i. **Inicio:** Abril 2025
 - ii. **Fin:** Junio 2025

II. JUSTIFICACIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

La matemática recreativa aplicada a niños de 5 años tiene una relevancia social significativa, ya que contribuye al desarrollo temprano de habilidades esenciales para la resolución de problemas, fundamentales en la vida cotidiana y en la construcción de competencias futuras. En un contexto actual donde la educación inicial es clave para reducir brechas sociales y económicas, este enfoque fomenta la equidad al proporcionar herramientas cognitivas desde edades tempranas. Además, promueve el pensamiento lógico y crítico, habilidades cada vez más valoradas en sociedades que enfrentan desafíos complejos como la globalización y los avances tecnológicos.

La implementación de la Matemática recreativa en el nivel inicial se justifica principalmente por su adecuación a las características de aprendizaje de los niños en esta etapa. Los niños pequeños aprenden de manera más efectiva a través de actividades lúdicas, que estimulan su curiosidad y les permiten explorar conceptos de forma práctica y divertida. La Matemática recreativa ofrece un formato accesible y cercano para los estudiantes, respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje. Así, los conceptos

matemáticos, que pueden resultar abstractos si se presentan de forma tradicional, se convierten en ideas tangibles que los estudiantes pueden ver, tocar y experimentar, facilitando una comprensión intuitiva y significativa que servirá como base para aprendizajes futuros.

El objetivo principal de esta intervención es desarrollar la competencia de resolución de problemas de cantidad en situaciones de la vida cotidiana. A través de actividades recreativas, los niños aprenden no solo a reconocer y entender los números, sino también a utilizarlos para resolver problemas concretos, como contar, comparar, sumar y organizar cantidades. De esta manera, la matemática se convierte en una herramienta práctica desde una edad temprana.

Finalmente, la Matemática recreativa no solo favorece el desarrollo lógico-matemático, sino que también potencia habilidades cognitivas generales como la atención, la memoria y la capacidad de solución de problemas. Al mismo tiempo, a través de actividades en equipo, se fomenta el desarrollo social y comunicativo de los niños, promoviendo un aprendizaje integral. Por todas estas razones, el uso de la Matemática recreativa se justifica como una intervención efectiva en el nivel inicial para desarrollar la competencia *resuelve problemas de cantidad*, asegurando un aprendizaje significativo y motivador para los estudiantes.

La enseñanza de la matemática en educación inicial enfrenta el desafío de captar el interés de los niños y fomentar la comprensión significativa de los conceptos numéricos. Tradicionalmente, la enseñanza matemática se ha basado en métodos repetitivos y mecánicos, que pueden limitar la motivación y el desarrollo del pensamiento lógico en los niños pequeños. Frente a esta problemática, la Matemática Recreativa se presenta como una estrategia innovadora que permite el aprendizaje a través del juego, la manipulación de materiales y la resolución de situaciones problemáticas en contextos reales.

Desde la perspectiva de Guy Brousseau (1986) y su Teoría de las Situaciones Didácticas, el aprendizaje matemático no debe ser una simple transmisión de conocimientos, sino un proceso en el que el estudiante construye su propio conocimiento a través de la interacción con situaciones didácticas diseñadas por el docente.

La Matemática Recreativa, fundamentada en esta teoría, permite generar situaciones didácticas en las que los niños participan activamente en la construcción de su conocimiento matemático. A través de juegos, materiales manipulativos y actividades lúdicas, se promueve la exploración, la formulación y validación de estrategias para la resolución de problemas de cantidad.

Además, el Currículo de Educación Inicial enfatiza la importancia de que los niños desarrollen la competencia "Resolver Problemas de Cantidad", entendida como la capacidad de interpretar, plantear y solucionar problemas numéricos en situaciones cotidianas. La aplicación de estrategias lúdicas favorece no solo el desarrollo del pensamiento matemático, sino también el aprendizaje significativo y la autonomía en la resolución de problemas.

El objetivo de este plan es que los niños de 5 años se involucren en actividades recreativas para observar el impacto de la competencia en la resolución de problemas de cantidad, lo cual se evidenciará mediante una evaluación pre y post intervención. Esta evaluación se fundamentará sobre elementos específicos que facilitarán la medición del avance de los niños en la etapa inicial.

Desde una perspectiva académica, este trabajo aporta al campo de la educación inicial al explorar cómo las estrategias lúdicas pueden influir positivamente en el desarrollo de competencias matemáticas en niños pequeños. La investigación sobre matemática recreativa no solo amplía el conocimiento teórico sobre las metodologías de enseñanza-aprendizaje, sino que también ofrece herramientas prácticas para las docentes que buscan innovar en sus aulas.

III OBJETIVOS DEL PLAN DE INTERVENCION

3.1. Objetivo general

i. Diseñar el plan de intervención sobre la matemática recreativa para ver el efecto que tiene en la competencia de resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial, a través de actividades lúdicas que utilicen materiales manipulativos, promoviendo la clasificación, el conteo y la comparación de cantidades.

3.2. Objetivo Especifico

i. Planificar las actividades de aprendizaje de la matemática recreativa actividades lúdicas que favorezcan la identificación, comparación y representación de cantidades en niños de 5 años.

ii. Aplicar las actividades de aprendizaje en la intervención de la matemática recreativa para resolver problemas matemáticos relacionados con la cantidad, en niños de 5 años.

iii. Evaluar el nivel de la variable independiente el impacto del uso de la Matemática Recreativa en los estudiantes de 5 años.

IV DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

La propuesta del plan de intervención se desarrolló a través de 18 actividades de aprendizaje, centradas en la implementación de la matemática recreativa para los niños del nivel inicial de 5 años. Cada taller estará diseñado para promover el aprendizaje lúdico mediante actividades interactivas que estimulen la competencia "resuelve problemas de cantidad". Las estrategias incluirán juegos didácticos, dinámicas grupales y ejercicios prácticos que fomenten la formulación de preguntas, la comunicación de resultados y la elaboración de conclusiones.

A lo largo del plan, se aplicarán evaluaciones pre y post intervención para medir el progreso de los niños, utilizando ítems específicos que evalúen el impacto de la matemática recreativa en el desarrollo de sus habilidades. Además, se buscará que los niños sean los protagonistas activos de su aprendizaje, promoviendo un entorno participativo y motivador que les permita desarrollar sus capacidades de manera integral.

Las estrategias didácticas que emplee en las actividades de aprendizaje ayudaron a los estudiantes a que puedan desarrollar y aprender de una manera motivadora significativa y lúdica que benefician en la comprensión de la resolución de problemas matemáticos estos se dan a través:

Canciones y rondas matemáticas: estas canciones son con base al tema que se trabajó ese día como por ejemplo direccionado al conteo, sumas nociones espaciales, clasificación, etc.

Juegos de mesa didácticos: el bingo, cartillas, dominus de números, dominós de lotería matemáticos, cartillas numéricas en base a los números ordinales y cardinales, todos estos ayudan y refuerzan en la comprensión del concepto de cantidad, número y direccionalidad.

Circuitos: son fundamentales porque son actividades rotativas porque se basa en un desafío diferente ayudando a clasificar, contar, medir etc. Además, que promueve el trabajo colaborativo y la autonomía.

Material manipulativo: como son el uso de bloque de madera, tapas de botellas, ábacos, dados, etc., todo este material permite concretos conocimientos abstractos de una forma perceptible.

Actividades al aire libre: promoviendo su pensamiento lógico, además estas estrategias fortalecen su aprendizaje activo, el trabajo cooperativo y colaborativo, sobre todo la motivación por desarrollar la matemática de manera recreativa, permitiendo que los estudiantes construyan sus propios conocimientos a partir de sus experiencias vividas.

Cuentos matemáticos: se basa en la narración de historias en la cual los personajes deben comparar cantidades, contar, buscar figuras como un ejemplo el cuenco de ricitos de oro, además que se refuerza el pensamiento matemático y el lenguaje.

Los recursos o materiales didácticos que se empleó fueron elaborados y seleccionados pertinentemente para favorecer sus aprendizajes a través de la experimentación directa y la manipulación de ellos. Lo que utilice fueron verduras y frutas reales, además como ropa autentica para realizar las actividades de conteo y clasificación, también elabore cajas de tesoros grandes, tapas de botellas pintadas por diferentes colores, fichas de número y de cantidad del 1 al 10 para que los niños identificaran cuantos objetos habían en cada ficha y puedan relacionarlo con el número,,

se elaboró material manipulativo como es bloques de madera de tres tamaños en el cual identifiquen mediano pequeño y grande (pintados por colores), también construí un quiosco de frutas y una tiendita para las actividad correspondientes, fueron elaborados por madera para que tengan más consistencia, asimismo elabore dinero de cartón, peluches, pelotas de trapo, títeres, conos máscaras, bolsitas de tela, cintas de diferentes grosores, palitos de madera de largo corto, sogas. incorpore como recurso motivador las galletas reales y comida de juguete y utilice material ficticio como son comida de juguetes, frutas de plástico, plastilina, temperas, plumones para reforzar las diferentes actividades como es el conteo, reconocimiento de cantidades y la clasificación.

En resumen, el plan de intervención buscará integrar la matemática recreativa de manera significativa, asegurando que los niños no solo adquieran habilidades matemáticas, sino que también se diviertan y se motiven durante el proceso, creando una base sólida para el desarrollo de competencias matemáticas a lo largo de su educación.

V MARCO TEÓRICO

Este marco teórico tiene como objetivo proporcionar los fundamentos conceptuales y metodológicos para el trabajo de investigación sobre el uso de la matemática recreativa en la competencia de resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años del nivel inicial. Se abordarán diversos enfoques pedagógicos, teorías y enfoques innovadores para fomentar el aprendizaje matemático en esta etapa educativa.

Matemática Recreativa en la Educación Inicial

Definición y principios de la matemática recreativa

La matemática recreativa en la educación inicial se refiere a un enfoque de enseñanza que emplea juegos y actividades lúdicas para enseñar conceptos matemáticos básicos, tales como números, formas y operaciones elementales, de una manera divertida y accesible para los niños pequeños. Según Brousseau (1986), este enfoque no se limita a la transmisión de contenido teórico, sino que se centra en la interacción activa del estudiante con situaciones problemáticas que permiten la construcción de su propio conocimiento. La matemática recreativa, entonces, busca involucrar a los niños de manera práctica, estimulando su curiosidad natural y favoreciendo un aprendizaje basado en la exploración y el descubrimiento. Este enfoque permite que los niños asocien los números y conceptos matemáticos con experiencias reales, creando un vínculo entre el conocimiento abstracto y su aplicación en contextos cotidianos. A través de juegos, los niños se enfrentan a desafíos matemáticos, lo que les ayuda a internalizar principios y a fortalecer habilidades fundamentales en matemáticas de manera orgánica y placentera (Brousseau, 1986).

El principio fundamental de la matemática recreativa es que el aprendizaje debe ser activo y experimentado a través del juego. Las actividades lúdicas, que incluyen desde el uso de materiales manipulativos hasta juegos estructurados, favorecen la participación de los niños en el proceso de resolución de problemas, permitiendo que ellos mismos construyan las soluciones y comprendan las nociones subyacentes a los conceptos matemáticos. Este enfoque, como señalan los estudios de Maurtua et al. (2016), promueve la autonomía cognitiva de los niños al hacer que ellos mismos encuentren respuestas a preguntas matemáticas, fortaleciendo sus habilidades de pensamiento lógico y crítico desde una edad temprana.

Beneficios de la matemática recreativa para el desarrollo cognitivo de los niños

La matemática recreativa tiene múltiples beneficios para el desarrollo cognitivo de los niños, especialmente en la educación inicial, donde las bases de las habilidades cognitivas se están formando. Según el Ministerio de Educación (2016), la interacción de los niños con actividades lúdicas y manipulativas favorece el desarrollo de competencias clave en el área de matemáticas, como el conteo, la clasificación y la comparación de cantidades. Estos principios matemáticos, cuando se enseñan mediante juegos, no solo facilitan la comprensión de conceptos, sino que también promueven la consolidación de habilidades cognitivas más generales, tales como la atención, la memoria de trabajo y el razonamiento lógico. A través de juegos, los niños experimentan con conceptos matemáticos de forma tangible, lo que les ayuda a internalizar estos aprendizajes sin la necesidad de un enfoque mecánico o repetitivo, que podría resultar poco atractivo en esta etapa educativa (Maurtua et al., 2016).

Además, como afirma González (2017), la matemática recreativa también contribuye a la socialización de los niños, ya que a menudo se lleva a cabo en grupos, lo que fomenta la interacción y el trabajo en equipo. En este sentido, el aprendizaje se convierte en un proceso colaborativo en el que los niños comparten ideas y estrategias para resolver problemas matemáticos, aprendiendo no solo de sus propios errores, sino también de los de sus compañeros. Este tipo de interacción social estimula el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la resolución de conflictos, que son esenciales en el proceso educativo. A través de este enfoque, los niños no solo aprenden conceptos matemáticos, sino que también desarrollan competencias transversales que beneficiarán su desempeño en otros ámbitos del conocimiento y la vida cotidiana (González, 2017).

Fundamentos de la teoría de Brousseau - La Teoría de las Situaciones Didácticas

La Teoría de las Situaciones Didácticas de Guy Brousseau (1986) parte de la premisa de que el aprendizaje de la matemática no debe reducirse a la simple transmisión de conocimientos, sino que debe involucrar la participación activa del estudiante en situaciones que le permitan construir su propio conocimiento. Brousseau define las situaciones didácticas como contextos en los cuales el estudiante se enfrenta a problemas que requieren una reflexión activa y un análisis profundo, lo que le permite descubrir por sí mismo los conceptos matemáticos. La teoría destaca que el aprendizaje se produce cuando los estudiantes enfrentan desafíos que no pueden resolver con el conocimiento previo, lo que los motiva a construir nuevas estrategias de resolución. Según Brousseau

(1986), este enfoque permite que los estudiantes se conviertan en sujetos activos de su propio aprendizaje, en lugar de receptores pasivos de información. La idea central es que los niños deben interactuar con situaciones reales de aprendizaje, aquellas que desafían su pensamiento y les permiten experimentar en un contexto auténtico, que a su vez facilita la comprensión de conceptos abstractos a través de la experiencia directa.

La construcción del conocimiento a través de situaciones problemáticas

Brousseau (1986) sostiene que la construcción del conocimiento matemático debe estar mediada por situaciones problemáticas que fomenten la indagación y el descubrimiento. Las situaciones problemáticas son aquellos escenarios en los que los estudiantes deben hacer frente a dificultades cognitivas que requieren la aplicación de estrategias matemáticas para resolverlas. Este tipo de situaciones permite que los niños no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también desarrollen habilidades de resolución de problemas, pensamiento crítico y razonamiento lógico, fundamentales en la educación matemática. En la educación inicial, estas situaciones problemáticas deben ser apropiadas al nivel de desarrollo de los niños, permitiéndoles interactuar con las matemáticas de manera concreta y significativa. El enfoque de Brousseau destaca que, en lugar de imponer soluciones directas, los docentes deben diseñar actividades que permitan a los estudiantes explorar diferentes formas de abordar los problemas y reflexionar sobre los resultados obtenidos. Este proceso de reflexión y ajuste continuo promueve un aprendizaje más profundo, pues los niños no solo resuelven un problema, sino que también comprenden cómo llegar a la solución y las relaciones subyacentes entre los conceptos (Brousseau, 1986).

El impacto de las situaciones problemáticas en el aprendizaje matemático

La interacción con situaciones problemáticas no solo facilita la construcción del conocimiento matemático, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades metacognitivas en los estudiantes. Según Brousseau (1986), el aprender a resolver un problema requiere que los estudiantes sean conscientes de sus propios procesos de pensamiento y de las estrategias que emplean para llegar a la solución. Este aspecto de la teoría resalta la importancia de la autorregulación y la reflexión en el proceso de aprendizaje, habilidades que los niños desarrollan gradualmente a medida que se enfrentan a situaciones desafiantes. Al permitir que los niños experimenten y se enfrenten a problemas matemáticos en contextos que imitan situaciones reales, los docentes proporcionan una base sólida para que los niños desarrollen una comprensión profunda y duradera de los conceptos. El aprendizaje basado en problemas, como lo postula

Brousseau, no solo implica la adquisición de conocimientos, sino también la construcción activa del significado de esos conocimientos, lo que promueve una conexión más fuerte entre el estudiante y el contenido (Brousseau, 1986). En el contexto de la educación inicial, este enfoque permite que los niños comprendan el propósito y la utilidad de las matemáticas, lo que aumenta su motivación y disposición para continuar explorando conceptos más complejos en etapas posteriores de su educación.

Capacidades de la competencia de resolución de problemas en educación inicial

En educación inicial, la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad" es una de las habilidades fundamentales que los niños deben desarrollar para afrontar situaciones matemáticas cotidianas. Según el Ministerio de Educación (2016), los objetivos de esta competencia están orientados a que los niños de 4 años puedan interpretar y resolver problemas relacionados con la cantidad utilizando métodos sencillos y accesibles. A través de actividades de clasificación, conteo y comparación de objetos, los niños comienzan a comprender las nociones de número y cantidad de manera concreta. La competencia implica no solo la habilidad de contar, sino también la capacidad de relacionar cantidades con diferentes contextos, lo cual les permite construir un pensamiento matemático funcional y adaptable.

Asimismo, el currículo enfatiza que los niños deben ser capaces de comunicar sus soluciones de manera clara, ya sea utilizando gestos, palabras o símbolos, lo que refuerza tanto el desarrollo matemático como el lingüístico. Este enfoque asegura que los niños no solo resuelvan problemas de cantidad, sino que también puedan explicar y justificar sus soluciones, lo que fortalece su capacidad para pensar de manera crítica y reflexiva. La competencia en la resolución de problemas de cantidad es, por lo tanto, una base esencial para el desarrollo de habilidades más complejas en matemáticas en etapas posteriores (Ministerio de Educación, 2016).

La importancia de la competencia 'Resuelve Problemas de Cantidad'

La competencia "Resuelve Problemas de Cantidad" juega un papel clave en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los primeros años de vida, ya que establece las bases para el razonamiento lógico y el pensamiento crítico. Como indican González y Sánchez (2017), esta competencia permite que los niños comprendan los conceptos de cantidad, orden y relación entre números de una forma natural y contextualizada, lo cual facilita la posterior adquisición de habilidades más avanzadas en matemáticas. A través de actividades lúdicas y manipulativas, los niños no solo desarrollan su capacidad de contar, sino que también aprenden a reconocer patrones y a resolver problemas de forma

autónoma, lo que promueve su independencia cognitiva. La resolución de problemas en un entorno lúdico favorece un aprendizaje que es tanto activo como significativo, ayudando a los niños a vincular los conceptos matemáticos con su vida diaria.

El impacto de la competencia 'Resuelve Problemas de Cantidad' en la motivación y el aprendizaje a largo plazo

La competencia "Resuelve Problemas de Cantidad" tiene un impacto directo en la motivación de los niños para continuar aprendiendo matemáticas a lo largo de su vida escolar. Según el Ministerio de Educación (2016), al enfrentarse a problemas de cantidad dentro de contextos significativos y cercanos a su realidad, los niños experimentan un aprendizaje más motivador y relevante. Esto se debe a que la competencia les permite aplicar lo aprendido de manera práctica, lo que genera un sentido de logro y satisfacción.

A medida que los niños resuelven problemas, comprenden que las matemáticas no son solo números abstractos, sino herramientas útiles para comprender y organizar el mundo que los rodea. Este tipo de aprendizaje basado en la resolución de problemas también fomenta la confianza de los niños en sus habilidades matemáticas, lo que puede influir positivamente en su actitud hacia las matemáticas en el futuro.

Además, como lo indican González y Sánchez (2017), al dominar esta competencia en las primeras etapas, los niños adquieren una base sólida para enfrentar problemas más complejos en los niveles educativos posteriores. Las habilidades adquiridas en la resolución de problemas de cantidad no solo son fundamentales para la matemática, sino que también fortalecen otras competencias cognitivas, como la resolución de problemas en general, el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones informadas.

El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial

El juego, como estrategia pedagógica, juega un papel fundamental en la educación inicial, especialmente en la enseñanza de la matemática. Según González y Sánchez (2017), el juego es una herramienta eficaz para facilitar el aprendizaje de los conceptos matemáticos en los primeros años de vida; ya que promueve la participación activa y el descubrimiento por parte de los niños.

A través del juego, los niños tienen la oportunidad de interactuar con objetos y materiales manipulativos que les permiten visualizar y comprender de manera concreta los principios matemáticos, como el conteo, la clasificación y la comparación de cantidades. Esta forma de aprendizaje es menos abstracta y más cercana a la realidad cotidiana de los niños, lo que facilita la internalización de conceptos.

La importancia del juego como estrategia pedagógica radica en que permite a los niños experimentar con diferentes formas de resolución de problemas sin el temor a cometer errores, lo que fomenta una actitud positiva hacia las matemáticas. Como afirman Brousseau (1986) y Maurtua et al. (2016), el aprendizaje a través del juego ofrece un ambiente de exploración donde los niños pueden probar y ajustar sus estrategias para resolver problemas matemáticos, lo que fomenta un enfoque activo y participativo en su educación.

VI DESARROLLO METODOLÓGICO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

El Minedu (2020) presenta una guía para la enseñanza de matemática en educación inicial. Tradicionalmente considerada un área compleja, la guía promueve un enfoque práctico, donde los niños aprenden resolviendo problemas cotidianos y usando las matemáticas como herramienta para encontrar soluciones. Esta guía ofrece directrices pedagógicas y didácticas para el desarrollo de competencias matemáticas, basadas en el currículo nacional. Se propone un aprendizaje activo y lúdico, centrado en el juego y la exploración para desarrollar la habilidad de resolver problemas de cantidad. Trece talleres, con materiales concretos y juegos, guiarán a los niños a través de un proceso de aprendizaje que incluye motivación, exploración, elaboración y reflexión. Una rúbrica de observación, aplicada antes y después de la intervención, evaluará el progreso de los niños en la resolución de problemas, considerando aspectos como la identificación de cantidades, la comunicación de resultados y la capacidad de análisis.

La metodología del plan se basa en el aprendizaje activo, donde los niños no solo adquieren conocimientos, sino que también aplican esos conocimientos para resolver problemas en situaciones auténticas. A través de juegos grupales e individuales, se fomentará la colaboración, la interacción social y la reflexión sobre los resultados obtenidos.

La docente actuará como facilitadora, guiando a los niños en la resolución de problemas y promoviendo la autonomía en el proceso de aprendizaje. Procesamiento se realizará un diagnóstico inicial donde se realizará una evaluación para identificar el desarrollo de cada niño en la matemática recreativa,

Las sesiones se organizarán en torno a 18 sesiones de aprendizaje y lúdico, donde se utilizarán materiales concretos, juegos didácticos y dinámicas que faciliten la manipulación y experimentación con objetos, de manera que los niños puedan desarrollar sus competencias matemáticas de forma natural y divertida. Cada sesión seguirá un proceso pedagógico que incluye fases de motivación, exploración, elaboración y reflexión, conforme a las orientaciones metodológicas del MINEDU, promoviendo un aprendizaje integral y contextualizado.

El instrumento principal para evaluar las sesiones de aprendizaje será una guía de observación, diseñada específicamente para medir el desarrollo de la competencia "resuelve problemas de cantidad" en los niños. Esta rúbrica evaluará aspectos como la identificación de cantidades, el uso de estrategias para resolver problemas, la comunicación de resultados y la capacidad de formular conclusiones. La evaluación pre y post intervención permitirá medir el progreso de los estudiantes, conforme a los indicadores establecidos en el currículo de educación inicial, garantizando que los resultados reflejen el impacto de la matemática recreativa en su aprendizaje.

El objetivo es evaluar el impacto del uso de la Matemática Recreativa en la mejora de la competencia "Resuelve Problemas de Cantidad" en niños de 5 años.

Según minedu nos habla de los niveles de inicio desarrollo y cierre son los tres momentos claves de un taller de aprendizaje, en la cual sigue la estructura del modelo pedagógico, en la cual son primordiales para la planificación y ejecución Del desarrollo de las clases efectivas, permitiendo a las docentes poder orientar a los niños hacia el logro de los aprendizajes esperados.

Inicio: en este primer momento busca conectar a los niños con el tema, primeramente, activando sus conocimientos previos y poder generar un interés positivo en la actividad de aprendizaje. Utilizando diversas estrategias como preguntas, juegos, canciones, dinámicas, o presentación o una situación de un caso por resolver lo cual lleva a los niños a pensar y reflexionar como dar solución a lo propuesto.

Desarrollo: aquí se implementan las actividades de aprendizaje planificadas para poder obtener el logro de los objetivos planteados, por ende, la docente tiene que haber asegurado que los niños tengan las oportunidades para que puedan investigar, explorar, análisis y poder construir conocimientos y así desarrollar habilidades. Para esto se debe emplear diversas estrategias y recursos pedagógicos para así poder atender a los diferentes estilos de aprendizaje de cada uno de ellos.

Cierre: de la experiencia de aprendizaje se invita a los niños a la reflexión sobre lo aprendido, a transferir su conocimiento a sintetizar la información y evaluar su propio aprendizaje que es la metacognición, aquí se puede emplear estrategias como es: el reportero, la ruleta, etc. Para crear un aprendizaje significativo y motivador.

En conclusión, la secuencia de inicio, desarrollo y cierre es fundamental para poder obtener una planificación y ejecución de clases exitosas también es importante trabajar en conjunto con los procesos didácticos del área de matemática:

- **Comprensión del Problema:** se debe tener una situación problemática y definida en la cual tienen que reconocer cual sería la solución.
- **Plan de acción:** buscar estrategias manipulables para expresar la situación.
- **Ejecución del plan de acción:** realizan lo aprendido
- **Evaluación:** reflexionan sobre su trabajo y todo lo trabajado en el aula y plantean estrategias en las cuales aplican todo lo aprendido.

VII PLAN DE ACTIVIDADES O CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

A continuación, se detalla la Matriz de ejecución.

N° sesiones de aprendizaje	Nombre del Taller	N° de horas	Fecha	Propósitos
Actividad de aprendizaje N°1	Me divierto en el mercado	1 hora	21 de abril	Qué los niños y las niñas realicen el conteo y la clasificación de frutas a través de un juego de mercado.
Actividad de aprendizaje 2	Servimos porciones de comida	1 hora	22 de abril	Que los niños y las niñas realicen el conteo y comparación al repartir cantidades mediante la simulación de una situación cotidiana
Actividad de aprendizaje N°3	Construcción de torres	1 hora	23 de abril	Qué los niños y las niñas puedan contar, clasificar y comparar según la altura en la construcción de torres con bloques.
Actividad de aprendizaje N°4	Jugamos a la tienda comprando y vendiendo	1 hora	24 de abril	Que los niños y las niñas usen el conteo en el juego de la tiendita con la compra y venta de productos.
Actividad de aprendizaje N°5	Jugamos con las verduras	1 hora	28 de abril	Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen las verduras colocándolas dentro de una canasta.
Actividad de aprendizaje N°6	Clasificamos nuestra ropa	1 hora	29 de abril	Qué los niños y las niñas clasifiquen prendas de vestir según diferentes criterios (tamaño, color, tipo).
Actividad de aprendizaje N°7	Carrera de objetos	1 hora	30 de abril	Que los niños y las niñas utilicen el conteo y utilicen expresiones menos que, más que.
Actividad de aprendizaje N°8	Contamos el tesoro	1 hora	01de mayo	Que los niños y las niñas cuenten monedas del tesoro hasta 5, resolviendo situaciones de agregar y quitar mientras juegan a ser piratas en busca de oro.
Actividad de aprendizaje N°9	Carrera de los animales	1 hora	08de mayo	Que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para identificar y nombrar la posición de los objetos
Actividad de aprendizaje N°10	Clasificamos objetos por grosor y longitud	1 hora	04de mayo	Que las niñas y los niños realicen las seriaciones de longitud y grosor con los elementos que se les presenta.
Actividad de aprendizaje N°11	Encontramos a su pareja	1 hora	14de mayo	Que los niños y las niñas identifiquen la pareja que corresponde a cada objeto, identificando la semejanza entre elementos.
Actividad de aprendizaje N°12	Sigamos la Ruta del pirata	1 hora	15de mayo	Que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para describir los lugares en la ruta del pirata
Actividad de aprendizaje N°13	¿Qué color sigue?	1 hora	16de mayo	Que los niños y las niñas identifiquen y realicen secuencias de colores siguiendo un modelo.
Actividad de aprendizaje N°14	Jugamos con los tamaños	1 hora	28de mayo	Que los niños y las niñas identifiquen y realicen secuencias por tamaño (grande, mediano, pequeño)

Actividad de aprendizaje N°15	Jugamos con los útiles de aseo	1 hora	29 de mayo	Que los niños y las niñas identifiquen los útiles de aseo y agrupan por tamaño.
Actividad de aprendizaje N°16	¿Con qué pintaremos?	1 hora	04 de junio	Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen los objetos que sirven para pintar colocándolo dentro de una bolsita.
Actividad de aprendizaje N°17	“Nos divertimos jugando al bingo	1 hora	05 de junio	Qué los niños y las niñas puedan contar, identificar y comparar cantidades en el juego del Bingo.

VIII PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Me divierto en el mercado

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 21/04/2025


I.5 PROPÓSITO : Qué los niños y las niñas realicen el conteo y la clasificación de frutas a través de un juego de mercado.

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.	Registra el número de frutas contadas clasificándolas por tipo (manzanas, plátanos, naranjas) Expresa como realizo el proceso de comparación, utilizando términos “más”, “menos” o “igual”.	Cuenta correctamente las frutas, las expresa numéricamente, y comunica cuántas frutas de cada tipo hay	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos o materiales	Tiempo
Actividades	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.			Canción -TV – Celular - Parlante	8:00 a 8:30 am

Permanentes de entrada	<p>-Registan su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>- Parlante</p> <p>- Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TÍTULO: Contamos Frutas en el Mercado		Aula: 5 años “A”	Día: 21/04/2025	
Inicio	<p>Generar el interés y dispersión como condición del aprendizaje:</p> <p>Iniciamos la actividad recordando los acuerdos para una mejor convivencia durante la actividad. La docente presenta un video corto de un mercado de</p> <div data-bbox="986 1711 1174 1899" data-label="Image"> </div> <p>frutas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=zp4tnkc9Trs</p>	<p>Carteles: Titulo y propósito</p> <p>Video</p>	5 minutos	

	<p>Luego pregunta: ¿Qué frutas ven en el video? ¿Cuál de ellas les gusta más?</p> <p>Partir de los Saberes Previos</p> <p>Se dialoga con los niños: ¿Conocen el mercado? ¿Qué frutas vieron o compraron? ¿Alguna vez ayudaron a contar frutas en su casa</p> <p>Generar el Conflicto cognitivo: La docente muestra una canasta con varias frutas mezcladas y pregunta: Si queremos saber cuántas frutas hay de cada tipo... ¿podemos saberlo sin contar?</p> <p>Se les presenta el título del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas realicen el conteo y la clasificación de frutas a través de un juego de mercado</p>	Canasta de frutas	
<p><u>Desarrollo</u></p>	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Los niños se reúnen en un círculo en el aula. La docente coloca en el centro un quiosco que contiene frutas reales (manzanas, plátanos, naranjas y mandarinas) y comienza la conversación preguntando: “¿Alguien ha ido al mercado con mamá o papá? ¿Qué compraron?</p> <p>Los niños comparten sus experiencias mientras observan las frutas. Luego, la docente plantea la pregunta: ¿Cuántas frutas de cada tipo crees que tenemos?'. Se les invita a anticipar qué frutas tienen más o menos. Se hace una breve introducción sobre las cantidades y lo que significa contar. ¿cómo podemos hacer para saber cuántas frutas hay?</p> <p>Elaboración del plan de acción</p>	 <p>- Frutas reales - Manzanas - Naranjas - Mandarinas - Plátanos - Frutero de madera - Uvas - Frutas de plástico</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>Escuchamos sus respuestas. Se les indica que se convertirán en compradores y vendedores de frutas</p> <p>El aula se transforma en un “mercado”, con mesas decoradas como puestos de venta. Los niños se convierten en pequeños comerciantes y compradores. Se les entrega una canasta vacía y una lista con dibujos que indica cuántas frutas deben “comprar” (por ejemplo: 3 manzanas, 2 naranjas).</p> <p style="text-align: center;">Ejecutar y controlar el plan de acción</p> <p>En el aula, los niños participan en una emocionante actividad. Se desplazan por el espacio recogiendo las frutas indicadas, como manzanas, plátanos, naranjas y mandarinas, mientras las cuentan en voz alta, lo que refuerza su comprensión numérica. Al regresar a sus mesas, cuidadosamente colocan las frutas en pequeños platos. Al finalizar la actividad, se realiza una rotación de roles: aquellos que inicialmente eran compradores ahora asumen el papel de vendedores, y viceversa.</p> <p>Durante cada recorrido, se anima a los niños a expresar sus observaciones sobre las frutas, utilizando frases como “tengo más plátanos que tú” o “en esta canasta hay pocas naranjas”. Además, se les motiva a señalar en grupos formados dónde hay más elementos y dónde hay menos, lo que les ayuda a visualizar y comparar cantidades de manera efectiva. También se les anima a emplear términos como “mucho”, “poco” y “bastante” según las frutas que han comprado.</p> <div data-bbox="810 1115 1214 1429" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Evaluación y representación</p> <p>La docente acompaña el proceso haciendo preguntas como: “¿Cuántas frutas recogiste?”, “¿Te falta alguna?” o “¿Tienes la cantidad exacta?”.</p> <p>Cada niño recibe una hoja blanca y crayones. Se les pide que dibujen las frutas que recogieron en el mercado. Luego, deben agruparlas por tipo (por ejemplo, todas las manzanas juntas) y escribir, con ayuda de la docente, la cantidad correspondiente al lado. Quienes aún no escriben</p>	<p>- Imágenes</p> <p>- Canastas</p> <p>-hojas bond</p> <p>- crayones</p>	
--	--	--	--

	números pueden marcar los elementos con puntos o rayas. Al terminar, los niños exponen sus dibujos y explican lo que contaron. Esta parte refuerza la expresión gráfica, la organización espacial y la representación simbólica de cantidades.		
<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Los niños se sientan en círculo nuevamente y cada uno comparte lo que ha hecho. La docente hace preguntas de cierre: ¿Cuántas frutas de cada tipo tenemos? ¿Cuál tiene más? ¿Cuál tiene menos? Los niños comparan sus respuestas y la docente refuerza el concepto de cantidad y comparación de cantidades (más/menos).</p> <p>Finalmente, la docente agradece a los niños por su participación y los felicita por su esfuerzo en contar y organizar las frutas. Les recuerda la importancia de contar las cosas para asegurarse de que todos tengan lo que les corresponde y destaca que aprendieron a trabajar en equipo y compartir sus ideas. Se cierra con una frase positiva, alentando a los niños a seguir contando y organizando objetos en casa o en la escuela, demostrando que las matemáticas están presentes en su vida cotidiana.</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Evaluación</u>	<p>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	-Agua, jabón, toalla. -Canción de los alimentos.	10:40 – 11:10 am

		-Patio -Juegos	
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Cuenta correctamente las frutas, las expresa numéricamente, y comunica cuántas frutas de cada tipo hay				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

Actividad de aprendizaje 02

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Servimos porciones de comida

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 22/04/2025



I.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas realicen el conteo y comparación al repartir cantidades mediante la simulación de una situación cotidiana.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Registra del número de porciones servidas y explica el proceso que realizo en el reparto.	Utiliza el conteo para repartir porciones de forma equitativa.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos. -Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.	Canción - TV - Celular - Parlante	8:00 a 8:30 am

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>- Cartel de asistencia.</p> <p>- Cartel del calendario.</p> <p>- Cartel del tiempo</p>	
<p>Juego libre</p>	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Ma teriales de los sectores.</p> <p>- Hojas</p> <p>- Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>- Parlante</p> <p>- Celular.</p>	<p>8:30 A 9:30 AM.</p>

TÍTULO: Servimos porciones de comida		Aula: 5 años "A"	Día: 22/04/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizajes Esperados		Recursos	Tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Generar el interés y dispersión como condición del aprendizaje: La docente invita a los estudiantes a sentarse en asamblea inicia la actividad mostrando imágenes de una familia compartiendo el almuerzo, de niños sirviendo comida y de platos con distinta cantidad de alimentos. Mientras los niños observan, la docente canta con ellos una breve canción.</p> <p>Partir de los saberes previos Promovemos el dialogo: ¿En su casa todos reciben lo mismo? ¿Cómo se sienten cuando alguien recibe más o menos? Estas preguntas permiten identificar sus conocimientos y experiencias sobre el reparto justo y compartir en familia.</p> <p>Generar el conflicto cognitivo Para generar un reto, la docente presenta una imagen donde hay cinco platos servidos y seis niños esperando y pregunta: "Si solo tenemos estos platos, ¿cómo podríamos repartir la comida para que todos reciban por igual?" Esta situación sorprende a los estudiantes y los invita a pensar soluciones que promuevan la equidad. Se les presenta el tema de la actividad del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas realicen el conteo y comparación al repartir cantidades mediante la simulación de una situación cotidiana.</p>		 <p>-Bandeja de Alimentos - Juguetes - Plastilina -Tapas -Bloques -Dialogo</p>	5 minutos
<u>Desarrollo</u>	<p>Procesos del Desarrollo: Planteamiento del problema</p> <p>La docente invita a los niños a sentarse en semicírculo, y coloca en el centro una bandeja con porciones de comida ficticia: trozos de plastilina representando arroz, pan, verduras y galletas y cucharas. Luego, les plantea el reto: "Hoy seremos quienes sirven el almuerzo. ¿Cómo haremos para que todos reciban lo mismo?". Se presentan materiales como platos, porciones (simuladas con plastilina) y se organiza el espacio como un comedor infantil. Luego, se plantea el reto del día: "Hoy seremos los que sirven el almuerzo. ¿Cómo sabremos cuántas porciones debemos dar?".</p> <p>Elaboración del plan de acción</p>		 <p>-Platos -Galletas reales -Manjar -Galletas de juguete - Servilletas -Cucharas -Plastilina - Crayones</p>	35 minutos

	<p>Se les indica que se ha distribuido estaciones de “servicio de comida”, donde encuentran platos, utensilios y bandejas con porciones de plastilina La docente pregunta a los niños como podemos servir los platos de comida para que todos reciban la misma cantidad.</p> <p>Escucha las respuestas de los niños.</p> <p>Ejecutar y controlar el plan de acción</p> <p>Los platos se colocan en una “mesa del comedor” para que los niños puedan servir los alimentos, al servir los platos asignados que pueden ser 5 platos se realiza la revisión si todos tienen la misma cantidad de alimentos, cucharas y servilletas. Posteriormente, los roles cambian: los que sirvieron se convierten en comensales y se les indica que entreguen las cucharas y servilletas según la cantidad de personas que hay, se observan si les sirvieron bien. Durante la actividad, la docente plantea preguntas como: “¿Cómo sabes que serviste bien? ¿Cómo comprobamos si todos tienen lo mismo?”. También se anima a que los niños detecten errores en el reparto y propongan soluciones: “A Juan le dieron 4 galletas y a ti solo 2, ¿qué podemos hacer para que sea justo?”.</p> <p>Evaluación –representación</p> <p>Responden a las preguntas ¿Qué hemos realizado? ¿cómo lo hicimos? ¿Todos recibieron lo mismo? ¿Qué hicieron para que todos tengan lo mismo? Se les indica que dibujen lo que hemos realizado representado los elementos y la cantidad de personas en el reparto. Si son 5 personas deben recibir 1 cuchara cada uno en total seria 5.</p>	- Hojas	
<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Los niños comparten sus dibujos y explican cuántas porciones sirvieron. La docente utiliza la estrategia del reportero para reforzar la idea de igualdad en el reparto y plantea una pregunta final: “¿Qué pasaría si a alguien le damos más que a otro?”.</p> <p>Para concluir, la docente felicita a los niños por su esfuerzo y colaboración durante la actividad, destacando que todos aprendieron a contar y repartir de manera justa. Se agradece a los niños por trabajar en equipo y se les anima a continuar practicando el conteo y la distribución de manera justa en sus hogares. “Hoy ayudaron a servir un almuerzo justo y divertido, ¡y lo hicieron muy bien!”.</p>	Dialogo	5 minutos

<u>Evaluación</u>	<p align="center"><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>		11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida. 		12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO SECCIÓN	Y	5 años "A"	rea	Á	Matemática	
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad					
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza el conteo para repartir porciones de forma equitativa.					
N°	NOMBRES APELLIDOS	Y	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante		X			
2	Participante		X			
3	Participante		X			
4	Participante		X			
5	Participante		X			
6	Participante		X			
7	Participante		X			
8	Participante			X		
9	Participante			X		
10	Participante			X		
11	Participante		X			
12	Participante		X			
13	Participante		X			
14	Participante		X			
15	Participante		X			
16	Participante		X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Construcción de torres

I.1 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.2 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


I.3 FECHA : 23/04/2025



1.4 PROPÓSITO : Qué los niños y las niñas puedan contar, clasificar y comparar según la altura en la construcción de torres con bloques .

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Cuenta y clasifica bloques según su altura y comparando las torres construidas en función de su tamaño.	Explica cómo construyó las torres y compara las alturas.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p>			<p>Canción -</p> <p>TV -</p> <p>Celular -</p> <p>Parlante</p>	<p>8:00 A</p> <p>8:30</p> <p>AM</p>

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel de asistencia. Cartel del calendario</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
<p>JUEGO LIBRE</p> <p>8:30 A 9:30 AM.</p>	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Material es de los sectores.</p> <p>- Hojas - Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>- Parlante - Celular.</p>	<p>8:30 - 9:30 AM</p>

TÍTULO: CONSTRUCCIÓN DE TORRES		AULA: 5 AÑOS “A”	DÍA: 23/04/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados		Recursos o materiales	Tiempo
<p><u>Inicio</u></p>	<p>Generar el interés y dispersión como condición del aprendizaje</p> <p>Iniciamos la actividad recordando los acuerdos para una mejor convivencia durante la actividad.</p> <p>La docente inicia mostrándoles a los niños imágenes de diferentes torres: altas, medianas, bajitas y de varios colores.</p>		<p>Imágenes</p> <p>Carteles: Título y propósito</p>	<p>5 minutos</p>

	<p>Partir de los Saberes Previos</p> <p>Promovemos el dialogo ¿Alguna vez han armado torres en casa o en el colegio? ¿Qué usan para construirlas?”</p> <p>Generar el Conflicto cognitivo</p> <p>¿Será que la torre más alta siempre tiene más bloques? ¿O podría tener menos? Si yo quiero hacer una torre alta usando solo 5 bloques... ¿será posible?</p> <p>Les indicamos el tema del día y el propósito:</p> <p>Qué los niños y las niñas puedan contar, clasificar y comparar según la altura en la construcción de torres con bloques.</p> 		
<p><u>Desarrollo</u></p>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>La docente reúne a los niños en semicírculo. Coloca por mesas los cubos para que los observen e identifiquen sus características como tamaño y color (grande, pequeño, mediano).</p>  <p>Luego la docente les pregunta: ¿Alguna vez has construido una torre? ¿Cómo podemos armar una torre con estos cubos? Los niños observan, hacen estimaciones y comparten ideas. A continuación, se presenta el reto del día: “Hoy vamos a construir nuestras propias torres, por tamaño y por color, pero cada una tendrá una cantidad de bloques específica. Vamos a ver cuál torre será la más alta, ¡y cuántos bloques usó!”</p> <p>Elaboración del plan de acción</p> <p>Se les introduce el reto de construir torres, pero con la condición de que deben contar cuántos bloques usan para cada torre. La docente explica que cada grupo va a construir torres con bloques por tamaño y por colores y al final de la actividad van a comparar las torres que</p>	<p>-Bloques de construcción (pueden ser de colores o tamaños diferentes),</p> <p>-Hojas de papel,</p> <p>-crayones</p> <p>-cajas</p> <p>-Mesas</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>han construido (alta, mediano, bajo). Se hacen preguntas como: “¿Qué pasa si apilamos 4 bloques? ¿Y si apilamos 7 bloques?” Los niños pueden predecir y compartir sus respuestas antes de comenzar a construir. Se les anima a pensar en cuántos bloques necesitarán para hacer su torre lo más alta posible, siempre contando con precisión.</p> <p>Ejecutar y controlar el plan de acción</p> <p>Los niños se distribuyen en mesas o zonas del aula, cada una con una caja de bloques de madera. Los niños arman sus torres con los bloques entregados que son por colores y tamaños.</p> <p>Durante este proceso, la docente acompaña con preguntas como “¿Cuántos bloques has colocado?”</p> <p>Al finalizar la docente guía comparaciones, pidiendo que identifiquen cuál torre es la más alta y cuál es la más bajita, promoviendo así la seriación por tamaño en orden ascendente.</p> <p>En una segunda ronda, los niños arman torres libremente, cuentan y registran la cantidad exacta. por ejemplo, “Usé 7 bloques porque quería que fuera alta, pero no se cayera”.</p> <p>Evaluación-representación</p> <p>Después de la construcción, los niños se sientan nuevamente en círculo, dialogamos sobre lo que hemos trabajado y luego cada niño dibuja su torre y cuenta los bloques que usó. Representa el número con dígitos (si ya puede) o con marcas, palitos o puntos.</p>		
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Los niños se reúnen en círculo para compartir lo que aprendieron. La docente utiliza la estrategia del dado y les hace preguntas: “¿Cuántos bloques usaste para hacer tu torre? ¿Es más alta que las demás? ¿Por qué?” Se invita a los niños a expresar lo que observan y las conclusiones que sacaron sobre la relación entre el número de bloques y la altura.</p> <p>La docente refuerza la idea de que el número de bloques determina el tamaño de la torre, y que contar es una forma de organizar las cantidades. Los niños reflexionan sobre cómo el conteo es útil para resolver problemas de cantidad en actividades cotidianas. Se felicita a los niños por su esfuerzo y creatividad al construir las torres, destacando su capacidad para contar y comparar cantidades. Para concluir, se canta</p>	<p>-Dado de colores.</p> <p>- Cada color tiene una pregunta.</p> <p>- Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

	una canción relacionada con los números o las torres, celebrando el aprendizaje de forma divertida.		
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Explica cómo construyó las torres y compara las alturas				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante	X				
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugamos a la tienda comprando y vendiendo

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 24/04/2025

I.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas usen el conteo en el juego de la tiendita con la compra y venta de productos.


II PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

Área: matemática					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Usa el conteo en el juego de la tienda al comprar, vender.	Participa en el juego de la tienda comprando y vendiendo.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
Enfoque transversal		Valor	Enfoque transversal		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos. -Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.	Canción -TV - Celular - Parlante -Cartel de asistencia.	8:00 A 8:30 AM

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel del calendario.</p> <p>-</p> <p>Cartel del tiempo.</p>	
JUEGO LIBRE	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	<p>8:30 A</p> <p>9:30 AM.</p>

TÍTULO: Jugamos a la tienda comprando vendiendo		Aula: 5 años “A”	Día: 24/04/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados	Medios o materiales	Tiempo	
<u>Inicio</u>	<p><u>Generar el interés y dispersión como condición del aprendizaje:</u></p> <p>Iniciamos la actividad recordando los acuerdos para una mejor convivencia durante la actividad.</p> <p>La docente muestra imágenes de una tienda (frutas, verduras, juguetes) y canta con los niños una canción corta: Vamos a comprar, vamos a contar, una monedita aquí, otra monedita allá.</p> <p>Partir de los Saberes Previos: La docente reparte 2 o 3 monedas de juguete a cada niño y les pregunta: ¿Cuántas monedas tienes? ¿Qué comprarías con ellas? Los niños responden y muestran sus monedas. Anotamos sus expresiones en un papelote para registrar sus ideas</p> <p>Generar el Conflicto cognitivo: La docente muestra una fruta de juguete y dice: Esta manzana cuesta 3 monedas... pero yo solo tengo 2. ¿Podré comprarla? ¿cuántas monedas me faltaría?</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas usen el conteo en el juego de la tiendita con la compra y venta de productos.</p>	<p>-Dialogo</p> <p>-imágenes</p> <p>-frutas de plástico</p>	5 minutos	

<p><u>Desarrollo</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Inicia el diálogo preguntando: “¿Alguna vez fuiste a comprar algo? ¿Qué necesitaste?”. Los niños comparten experiencias. Luego, la docente presenta la dinámica: “Hoy jugaremos a la tienda. Algunos serán vendedores, otros compradores. ¿Qué necesitamos para comprar? ¿Cómo sabremos cuántos productos podemos llevar si tenemos 3 monedas?”.</p> <p style="text-align: center;"></p> <p>Elaboración del plan de acción</p> <p>Se escucha las participaciones de los niños y se apoya sus aportes explicando las reglas del juego, resaltando que cada producto tiene un número que indica su precio, y los niños deberán contar sus monedas para realizar la compra. Se hace una demostración práctica: una compra con 3 monedas para adquirir un plátano que cuesta 3.</p> <p>Ejecutar y controlar el plan de acción</p> <p>El aula se transforma en una tienda con puestos diferenciados. Los niños se dividen en dos grupos: compradores y vendedores. Los vendedores se ubican detrás de las mesas con productos; los compradores reciben una cantidad determinada de monedas y deben recorrer la tienda, elegir productos, contar cuántos pueden comprar y pagar al vendedor. Se promueve el diálogo entre ellos: “Quiero 2 galletas que cuestan 1 moneda cada una. Tengo 2 monedas. ¿Me alcanza?”. Al cambiar de roles, se refuerzan las nociones de cantidad, número y equidad en el intercambio. La docente circula, guía y formula preguntas: “¿Cuántas monedas necesitas para comprar 4 manzanas?”, “¿Te alcanzó el dinero?”. “¿Quién compró más? ¿Quién gastó menos?”.</p> <p>Evaluación-representación</p> <p>Cada niño dibuja el producto que compró y cuántas fichas utilizó. En su hoja, debe representar la relación entre cantidad y número, por ejemplo, dibujar 3 plátanos y colocar el número “3” al costado. Quienes no escriben aún lo hacen con puntos o marcas. Al final, los niños socializan sus dibujos, explicando cuántas cosas compraron, cuánto “pagaron” y cómo supieron si les alcanzaba.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Sobres de alimentos. -Dinero de juguete -Muebles de tienda hecho de madera. -Juguete (frutas, verduras -Etiquetas con números para los precios, -Hojas y crayones para el dibujo. -Mandil -Carritos de comprar -Bolsones de tela. -Pizarra de mano. -Fichas 	
---------------------------------	---	--	--

<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Al final de la actividad, los niños se reúnen y comparten lo que aprendieron. La docente utiliza la estrategia de la varita mágica y les hace preguntas como: “¿Qué productos compraste? ¿Cuántos productos vendiste?” para verificar la comprensión de los conceptos de cantidad y número.</p> <p>La docente revisa que los niños hayan realizado las transacciones correctamente, comparando las fichas con las cantidades de productos. Se les anima a explicar cómo supieron cuántos productos comprar según el dinero que tenían.</p> <p>Se felicita a los niños por su participación activa en el juego, reforzando la importancia de contar y comparar cantidades. Se cierra con una breve reflexión sobre cómo se sintieron al ser compradores y vendedores, y se agradece el esfuerzo de todos en el aprendizaje.</p>	<p>-Dialogo - Varita mágica - Fichas</p>	<p>5 minutos</p>
<p><u>Evaluación</u></p>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>
<p><u>Refrigerio</u></p>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	<p>10:40 – 11:10 am</p>
<p><u>Recreo</u></p>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>11:10 – 12:00 pm</p>
<p><u>Actividades permanentes de salida</u></p>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón</p> <p>La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>12:00 – 12:30 pm</p>

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Participa en el juego de la tienda comprando y vendiendo				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con las verduras

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años "A" mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


1.4 FECHA : 28/04/2025

1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen las verduras colocándolas dentro de una canasta.

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Identifica y coloca verduras en una canasta	Realiza la clasificación de las verduras colocándolas en una canasta	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos	tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos "El amor de Dios".</p> <p style="padding-left: 40px;">-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p style="padding-left: 40px;">-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p>			<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	8:00 A 8:30 AM

	-Recordamos los acuerdos de convivencia		
JUEGO LIBRE	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TÍTULO: Jugamos con las verduras		Aula: 5 años “A”	Día: 28/04/2025	
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante</p> <p>Iniciamos la actividad recordando los acuerdos para una mejor convivencia durante la actividad.</p> <p>Los motivamos a interactuar a través de la canción y se les presenta imágenes de las verduras para despertar el interés de la actividad</p> <p>Partir de los saberes Previos: promovemos el dialogo ¿Qué alimentos conocen? ¿Cuáles de estos han comido en casa? ¿Qué verduras conoces y te gustan? ¿Qué verduras comiste esta semana? ¿En qué comidas las probaron? Felicitamos por sus respuestas y los anotamos en la pizarra.</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si todos los alimentos estuvieran mezclados en una mesa y solo necesitamos las verduras? ¿Cómo podríamos saber cuáles son?</p> <p>-Se les presenta el título del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen las verduras colocándolas dentro de una canasta.</p>		<p>-Dialogo</p> <p>-Canción</p> <p>-Imágenes</p> <p>-Carteles: Título y propósito</p>	5 minutos

<p><u>Desarrollo</u></p>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Comprensión del Problema</p> <p>Se inicia mostrando una canasta vacía y diciendo con entusiasmo:</p> <p>“Hoy vamos a ayudar al señor verdurin a ordenar sus alimentos. Están muy confundidos porque todas las frutas y verduras están mezcladas. Necesitamos su ayuda para poner en la canasta las verduras.</p> <p>Se les muestra una mesa con muchos alimentos mezclados, y no sabemos cuáles son verduras. ¿Cómo podemos con esta canasta y todos estos alimentos?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños y apuntamos en la pizarra.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a utilizar la canasta para ayudar al señor verdurin.</p> <p>Así que colocan las verduras dentro de la canasta y el resto de alimentos queda fuera.</p> <p>Evaluación</p> <p>Los niños y niñas indican que verduras han seleccionado e indican su nombre en voz alta y cuentan cuantas tienen dentro de su canasta.</p> <p>Realizan un dibujo de las verduras que colocaron en su canasta.</p>	<p>-Canastas, verduras</p> <p>-Apio</p> <p>-Brócoli</p> <p>-Zanahoria</p> <p>-beterraga</p> <p>-Coliflor</p> <p>-Manzana</p> <p>-Peras</p> <p>-Naranjas</p> <p>-Plátanos</p> <p>-Tomates</p> <p>-Frutas y verduras de plástico.</p> <p>- Canastas</p> <p>-Fichas</p> <p>-crayones</p> <p>-Colores</p>	<p>35 minutos</p>
<p><u>Cierre</u></p>	<p><u>Retroalimentación:</u></p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad, utiliza la estrategia del sombrero mágico y se les pregunta:</p> <p>– ¿Cómo hicieron para seleccionar las verduras dentro de la canasta?</p>	<p>-Sombrero mágico.</p> <p>- Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

	<p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Los niños dialogan sobre lo que hemos trabajado, ¿cómo se sintieron? ¿Qué les pareció? ¿Qué les gusto más?</p> <p>Felicitamos sus participaciones y reforzamos los aprendizajes que han adquirido y para que les servirá en su vida diaria.</p>		
<u>Evaluación</u>	<p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	-Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza la clasificación de las verduras colocándolas en una canasta				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante	X				
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Clasificamos nuestra ropa

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


I.4 FECHA : 29/04/2025

I.5 PROPÓSITO : Qué los niños y las niñas clasifiquen prendas de vestir según diferentes criterios (tamaño, color, tipo).


II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar	Clasifica correctamente la ropa en grupos (por color, tamaño, tipo) y explica la cantidad de cada grupo.	Establece correspondencia uno a uno para clasificar prendas de vestir.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos o	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.			Canción -TV - Celular -Parlante -Cartel de asistencia.	8:00 a 8:30 AM

	<p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
JUEGO LIBRE	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM

TÍTULO: Clasificamos nuestra ropa		Aula: 5 años “A”	Día: 29/04/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados		Medios o materiales	Tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante: La docente inicia la actividad con el juego “La maleta”. Muestra una maleta dice: Hoy traje una maleta mágica. Dentro hay ropa... pero está toda mezclada.</p> <p>Partir de los saberes Previos: se inicia el dialogo ¿Quieren ver qué hay? Saca lentamente algunas prendas ¿Quién ayuda a guardar la ropa en casa? ¿Dónde guardamos las camisetas? ¿Guardamos todo junto o</p>		<p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Canción</p> <p>Titulo</p> <p>Propósito</p> <p>Maleta</p> <p>Calcetines</p> <p>Polos</p> <p>Gorros</p> <p>Shorts</p>	5 minutos

	<p>separado? Los niños responden según su experiencia y se anota sus ideas en un papelote.</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: la docente muestra una prenda y plantea: Si ponemos toda la ropa mezclada... ¿podremos encontrar lo que necesitamos rápido?</p> <p>Propósito: Qué los niños y las niñas clasifiquen prendas de vestir según diferentes criterios (tamaño, color, tipo).</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>La docente presenta una cesta con diferentes prendas de ropa: camisetas, pantalones, calcetines, en distintos colores y tamaños. Comienza preguntando: “¿Quién ayuda a ordenar la ropa en casa? ¿Cómo deciden dónde guardar cada prenda?”. Los niños responden, y a partir de sus respuestas, la docente introduce la idea de clasificar por color, tamaño y tipo. Luego propone un reto: “Vamos a ordenar esta ropa para ponerla en los estantes. ¿Cómo podríamos hacerlo?”</p> <p>Elaboración del plan de acción</p> <p>Se recogen ideas y se acuerda clasificar en grupos según tipo de prenda, color, textura. Los niños observan las prendas, las tocan, las describen, y se motivan para comenzar la organización como si fueran encargados de una lavandería.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>Se colocan mesas con etiquetas para cada tipo de prenda: camisetas, pantalones, calcetines, pañuelos. Los niños se agrupan y comienzan a organizar la ropa. Caminan hacia la cesta, seleccionan una prenda, la identifican y la llevan a su lugar correspondiente. A medida que clasifican, cuentan en voz alta: “Tenemos 5 camisetas... 3 son rojas y 2 son azules”. Se les pide luego que agrupen por colores dentro del mismo tipo de prenda y dejando afuera el color que no corresponde. Algunos niños deciden comparar: “Tenemos más camisetas que pantalones”.</p>	<p>-Ropa real</p> <p>-Camisas</p> <p>-Pantalones</p> <p>-Polos</p> <p>-shorts</p> <p>-Medias</p> <p>-Guantes</p> <p>-Recortes de revistas con imágenes de ropa</p> <p>-Cestos</p> <p>-Hojas de papel, - Crayones</p> <p>-Tarjetas con números.</p> <p>-Tarjetas con números de cómo se inicia la escritura de cada uno de ellos.</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>Lo mismo sucede con trozos de tela, unos son suaves y otros ásperos ya que tienen trozos de esponja pegada. Los niños los agrupan según la textura y cuentan cuantos hay en cada grupo.</p> <p>La docente guía con preguntas: “¿Cuál grupo tiene más? ¿Cómo sabes?”. Se fomenta el uso de cuantificadores: más, menos, igual. Se propone luego una clasificación por tamaño: grande, mediano, pequeño. Los niños caminan observando y seleccionan prendas, promoviendo el conteo, la organización espacial y la observación visual. Este momento favorece el pensamiento lógico y el desarrollo motriz fino y grueso.</p> <p>Evaluación - Representación:</p> <p>Los niños responden a las siguientes interrogantes ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo hicimos para clasificar la ropa?</p>  <p>Cada niño dibuja una prenda de cada grupo que organizó y escribe (o representa con marcas) la cantidad que encontró. Se los anima a usar diferentes colores según la clasificación (ej. camisetas rojas, pantalones azules). Los que aún no escriben pueden colocar palitos, puntos o círculos. Luego exponen su dibujo al grupo, explicando: “Yo agrupé 4 calcetines, 2 rojos y 2 verdes”. Esto fortalece la expresión oral y la relación número-cantidad.</p>		
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Los niños se reúnen en círculo, y cada uno comparte su dibujo de la ropa que clasificó. La docente utiliza la estrategia del reportero y les hace preguntas: “¿Cómo organizaste la ropa? ¿Por qué la agrupaste de esa manera?”. Los niños explican sus decisiones y cuentan cuántas prendas tienen en cada grupo. La docente felicita a los niños por su participación activa y por utilizar el conteo en la actividad.</p> <p>Se felicita a los niños por su esfuerzo, destacando cómo todos lograron clasificar la ropa correctamente y participaron activamente en la tarea. Se concluye la</p>	<p>-Dialogo -Chaleco -Micro -Cámara</p>	<p>5 minutos</p>

	actividad con una breve canción relacionada con la ropa o los colores.		
<u>Evaluación</u>	<p align="center"><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Establece correspondencia uno a uno para clasificar prendas de vestir.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante		X			
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante	X				
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Carreras de objetos

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 30/04/2025



I.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas utilicen el conteo y utilicen expresiones menos que , más que.

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.	Usa diversas expresiones “más que”, “menos que”.	Realiza un conteo correcto y puede explicar el proceso mencionando “más que”, “menos que”	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos. -Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.	Canción -TV – Celular -Parlante -Cartel de asistencia. -Cartel del calendario.	8:00 A 8:30 AM

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	-Cartel del tiempo.	
<p>JUEGO LIBRE</p> <p>8:30 A 9:30 AM.</p>	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	

TÍTULO: Carreras de Objetos		Aula: 5 años “A”	Día: 30/04/2025
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados	Medios o materiales	Tiempo
<u>INICIO</u>	<p>Motivación: Despertar el Interés del estudiante</p> <p>La docente inicia mostrando un video de una carrera infantil (niños corriendo con objetos). Luego les propone una mini-dinámica: Vamos a mover nuestro cuerpo como si estuviéramos en una carrera: ¡corremos, saltamos, nos detenemos!</p> <p>Saberes previos</p> <p>Se inicia el dialogo ¿Alguna vez has participado en una carrera? ¿Qué hacemos para saber quién llegó primero? ¿Cómo podemos contar las cajas o juguetes que llevaremos en la carrera? . Los niños responden según su experiencia. se registra sus ideas con dibujos en un papelote.</p>	<p>-Carteles de título y propósitos</p> <p>-Dinámica</p> <p>- parlante</p> <p>-USB</p>	5 minutos

	<p>Conflicto cognitivo</p> <p>La docente muestra dos cajas y dice: Si queremos saber cuál equipo tiene más juguetes... ¿podemos saberlo sin contar?</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas utilicen el conteo y utilicen expresiones menos que, más que.</p>		
<p><u>Desarrollo</u></p>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Planteamiento del problema La docente presenta varias cajas. Explica que van a jugar a "contar y organizar las cajas" como si fueran cajas que deben ser enviadas a diferentes lugares.</p>  <p>Se les pregunta a los niños: “¿Cómo podemos organizar las cajas? ¿Cómo sabemos cuántas cajas tenemos?” La docente plantea el reto del día: “Hoy haremos una carrera, pero no cualquier carrera... ¡será una carrera de cajas con juguetes!”. Explica que cada equipo deberá llevar su caja hasta la meta, contar los juguetes que hay dentro y decir si tienen más o menos que los demás. Se conversa sobre experiencias: “¿Alguna vez ayudaste a guardar juguetes? ¿Contaste cuántos eran?”. Se promueve el interés por el conteo como una herramienta útil y divertida.</p>  <p>Elaboración del plan de acción:</p> <p>La docente introduce la idea de que cada niño deberá contar y organizar un número determinado de cajas en una “carrera”. Se les asigna una cantidad de cajas a cada grupo y se les explica que deben contarlas mientras las llevan de un lugar a otro. La docente hace una demostración inicial mostrando cómo contar las cajas de forma correcta, luego hace preguntas: “¿Qué pasa si te olvidas de contar una caja? ¿Cómo sabes si todas las cajas están organizadas correctamente?”.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>Los niños observan atentos, y se les prepara para comenzar la actividad. Los niños se reúnen en semicírculo. En el centro hay cajas decoradas (de cartón liviano), cada una con diferentes juguetes (bloques, pelotas pequeñas, muñecos, animales de juguete). Se forman equipos. Cada equipo tiene una caja con una</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Objetos -Varita mágica -Fichas -Colores -Cajas con juguetes. -Pista de carrera -Cinta -Cartulina 	<p>35 minutos</p>

	<p>cantidad diferente de juguetes. Al sonar una señal (música), un niño por equipo lleva la caja desde la línea de partida hasta la meta, la deja allí, y regresa para que el siguiente continúe. Una vez que todos hayan trasladado las cajas, se sientan en su lugar y cuentan los juguetes que estaban en la caja. El conteo se hace en voz alta y en grupo. Luego, los equipos comparan: “Nuestro equipo tiene 5 cajas, ¿y ustedes?”. La docente pregunta: “¿Quién tiene más? ¿Quién tiene menos?”. Después se repite la carrera con cajas diferentes y se cambia el rol de los participantes. Durante la actividad, se ejercita el conteo, el control del cuerpo en el espacio, la organización grupal y la comparación de cantidades, todo dentro de un juego cooperativo.</p> <p>Evaluación – representación</p> <p>Cada niño dibuja una caja y los juguetes que encontró dentro. Representa gráficamente la cantidad usando números, puntos o marcas. Por ejemplo, si su caja tenía 4 muñecos, dibuja los muñecos y escribe “4” (o hace 4 marcas). Luego, comparte su dibujo con sus compañeros y explica: “Mi caja tenía 3 pelotas, por eso puse 3 aquí”.</p>		
<u>Cierre</u>	<p>Los niños se reúnen en círculo para compartir lo aprendido. La docente utiliza la estrategia del repostero y les hace preguntas como: “¿Cuántas cajas moviste? ¿Cómo supiste si tenías el número correcto?”. Los niños explican sus respuestas, reforzando el concepto de cantidad y conteo. La docente resalta lo bien que hicieron al contar y organizar las cajas, celebrando la precisión en el conteo. Se felicita a los niños por su esfuerzo y cooperación. Se les destaca la importancia de trabajar en equipo para contar y organizar. Para finalizar, la docente agradece la participación de todos y los anima a reflexionar sobre cómo las matemáticas pueden ser divertidas y útiles en situaciones cotidianas.</p>	<p>-Dialogo - -Reportero -Chaleco -Micro -Cámara</p>	5 minutos
<u>Evaluación</u>	<p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos

<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Realiza un conteo correcto y puede explicar el proceso mencionando "más que", "menos que"				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Contamos el tesoro

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


I.4 FECHA : 01/05/2025

I.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas cuenten monedas del tesoro hasta 5, resolviendo situaciones de agregar y quitar mientras juegan a ser piratas en busca de oro.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área: matemática					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	utilizando diversos materiales para realizar el conteo.	Usa estrategias para realizar el conteo hasta 5, donde puede quitar y agregar utilizando monedas de un cofre.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p>			<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p>	8:00 A 8:30 AM

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	-Cartel del tiempo.	
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TITULO: Contamos el tesoro		Aula: 5 años “A”	Día: 01/05/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizaje esperado		Medios o materiales	Tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>Se les presenta un pirata y les cuenta que le han dejado unos cofres en el aula, se les muestra el cofre para llamar la atención de los niños. Preguntamos ¿Que creen que habrá dentro?</p> <p>Saberes previos: se inicia el dialogo con los niños:</p> <p>¿Alguna vez han visto un tesoro o monedas de juguete? ¿Han jugado a guardar o contar objetos? ¿Qué creen que hace un pirata con su tesoro?</p> <p>Conflicto cognitivo: La docente abre el cofre y muestra varias monedas. Luego pregunta: “Si el pirata quiere saber si tiene más o menos monedas... ¿cómo podemos averiguarlo?”</p> <p>A continuación, se les brinda el tema del día de hoy.</p>		<p>Carteles de título y propósitos</p> <p>-Dinámica</p> <p>- parlante</p> <p>-USB</p>	5 minutos

	<p>Propósito: Que los niños cuenten monedas del tesoro hasta 5, resolviendo situaciones de agregar y quitar mientras juegan a ser piratas en busca de oro.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Comprensión del Problema</p> <p>El docente muestra el cofre puede estar lleno de monedas de juguete (pueden ser tapas doradas, monedas de cartón o plástico).</p> <p>Se narra una historia breve: Pirata Pablito perdió su oro y necesita ayuda para contar cuántas monedas tiene. ¿Lo ayudamos? ¿Qué podemos hacer para saber cuántas monedas hay en los cofres?</p> <p>Plan de acción</p> <p>La docente escucha las opiniones de los estudiantes y les invita a reflexionar sobre que harán para contar las monedas de los cofres.</p> <p>Se les entrega por mesas un cofre a cada grupo con diferente cantidad de monedas.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>Los niños manipulan las monedas y cuentan las monedas por escriben la cantidad que les toco.</p> <p>El docente guía preguntas:</p> <p>“¿Cuántas monedas encontraron? ¿Cuántas faltaban para tener 5? ¿Qué pasa si agregamos una más?”</p> <p>Al finalizar cada grupo escribe en la pizarra la cantidad de monedas encontradas, todos juntos realizaran el conteo de cada cofre y se invita a un niño a escribir el número de la cantidad que corresponde.</p> <p>Luego se utiliza un dado para agregar y quitar monedas según la cantidad.</p> <p>Evaluación</p> <p>¿Todos tenían igual cantidad de monedas? ¿Cuántas le faltaba al grupo 1 para tener 5? ¿Qué paso cuando agregamos más monedas?</p>	<p>Cofres de tesoro</p> <p>-Cartón</p> <p>Hojas arcolor</p> <p>-Plumones</p> <p>- cintas decorativas</p> <p>- Tapas de botella</p> <p>-círculos decorados con papel dorado-</p> <p>Dinero ficticio</p>	<p>35 minutos</p>



<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad, utiliza la estrategia del sombrero mágico y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo descubrimos la cantidad de monedas? - ¿Te fue fácil o difícil contar las monedas? ¿Por qué? <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Cierre emocional:</p> <p>Los niños se despiden del taller dialogando y comentando sobre lo que hemos trabajado. Escuchando como se sintieron, que tal les pareció el taller, y que es lo que han aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sombrero mágico - varita - Dialogo 	
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer. -Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento. -Terminan y guardan su lonchera. 	<ul style="list-style-type: none"> -Agua, jabón, toalla. -Canción de los alimentos. -Patio -Juegos 	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<ul style="list-style-type: none"> -Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad -Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar. 	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<ul style="list-style-type: none"> -Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón <p>La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Usa estrategias para realizar el conteo hasta 5, donde puede quitar y agregar utilizando monedas de un cofre.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante		X		
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante	X			
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Carrera de los animales

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

1.4 FECHA : 07/05/2025


1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para identificar y nombrar la posición de los objetos.

II PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Identifican y nombran la posición de los objetos.	Comunica el orden de los objetos utilizando los números ordinales.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.	Canción -TV - Celular -Parlante	8:00 A 8:30 AM

	<p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
<p>JUEGO LIBRE 8:30 A 9:30 AM.</p>	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	

TÍTULO: Carrera de animales		AULA: 5 AÑOS "A"	DÍA: 07/05/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados	Medios o materiales	Tiempo	
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>Iniciamos la actividad recordando los acuerdos para una mejor convivencia durante la actividad.</p> <p>La docente reúne a los niños y niñas en el aula y les propone jugar "El llamado mágico del orden". Les dice que nombrará a cinco estudiantes, uno por uno, y ellos deberán escuchar atentamente y recordar el orden en el que fueron llamados. Después del llamado, la docente dice: A ¡FORMAR!" Los niños y niñas deben formarse en una fila respetando el orden en que fueron nombrados.</p> <p>Partir de los saberes previos: se inicia el dialogo ¿Quién fue el primero que nombré? ¿Y quién fue el segundo? ¿Quién va último?"</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: ¿Cómo podemos saber quién va primero, ¿Quién va segundo y quién va último?</p> <p>A continuación, se les brinda el tema que se va a trabajar el día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para identificar y nombrar la posición de los objetos.</p>	<p>Carteles de título y propósitos</p> <p>- Dinámica</p> <p>- parlante</p> <p>- USB</p>	5 minutos	
<u>Desarrollo</u>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Comprensión del Problema</p> <p>La docente muestra imágenes de animales en una carrera (por ejemplo: conejo, tortuga, león, perro y gato), además muestra una pista de carrera y una meta</p> <p>Se plantea una pregunta:</p>	 <p>-Imagen en A3</p> <p>-Tortuga</p> <p>-León</p> <p>-Elefante</p> <p>-Jirafa</p> <p>-Caballo</p> <p>-Mono</p> <p>- Máscaras de animales</p>	35 minutos	

	<p>¿Qué observan? ¿Quién llegó primero? ¿Y quién llegó último?”</p> <p>Luego se dice: Hoy haremos nuestra propia carrera de animales y veremos quién queda en cada lugar usando palabras mágicas: primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.”</p> <p>Plan de acción</p> <p>Se organiza a los niños en grupos de 5.</p> <p>Se les entrega una vincha con dibujo de un animal diferente a cada niño.</p> <p>Se delimita una “pista de carrera” (puede ser una línea con cinta adhesiva en el suelo o con cuerdas).</p> <p>El docente explica que deberán ir saltando, al final formarán una fila según el orden de llegada.</p> <p>Se explica cómo identificar cada lugar:</p> <p>“El que llegue primero se para aquí... y así hasta el quinto.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>¡Empieza la carrera! En cada grupo, los niños corren o caminan por turnos hasta la meta.</p> <p>Al llegar, se ubican según el orden de llegada (primero, segundo...).</p> <p>El docente pregunta al grupo observador:</p> <p>“¿Qué animal quedó tercero?”, “¿Quién llegó segundo?”, etc.</p> <p>Se repite la carrera con diferentes grupos o cambiando de animal.</p> <p>Evaluación</p> <p>Se organiza por mesas y se les pide organizar una fila con objetos, muñecos o frutas, y se pide a los niños identificar:</p>	<p>- Elástico</p> <p>- Cartulina</p>	
--	--	--	--



	<p>“¿Quién está en el cuarto lugar?”, “Señala el que está primero.”</p>		
<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad. Utilizando la estrategia del reportero y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo supiste cuál objeto iba primero? – ¿Te fue fácil o difícil ordenarlos? ¿Por qué? <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Los niños se despiden formando una fila según su estatura. Se canta la canción “Grande, mediano, pequeño” mientras caminan por el aula. Se realiza una respiración profunda grupal y se invita a cada niño a compartir con gestos cómo se sintió al participar en la actividad.</p>	<p>-Chaleco</p> <p>-Micro</p> <p>-Cámara</p> <p>-</p> <p>Dialogo</p>	5 minutos
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p>	<p>-</p> <p>Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p>	10:40 – 11:10 am

	-Terminan y guardan su lonchera.	-Patio -Juegos	
<u>Recreo</u>	-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad -Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunica el orden de los objetos utilizando los números ordinales.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante		X		
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante	X			
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Clasificamos objetos por grosor y longitud

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


I.4 FECHA : 08/05/2025

I.5 PROPÓSITO : Que las niñas y los niños realicen las seriaciones de longitud y grosor con los elementos que se les presenta.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

Área: matemática					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Ordena crayones, tubos o sogas según su grosor o longitud. Representa mediante un dibujo la seriación trabajada.	Establece una secuencia coherente al ordenar objetos de acuerdo a un atributo. Verbaliza el criterio usado.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p>			<p>Canción -TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p>	8:00 A 8:30 AM

	<p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TITULO: Clasificamos objetos por grosor y longitud		Aula: 5 años “A”	Día: 08/05/2025	
Secuencia didáctica	Aprendizajes esperados		Medios o materiales	tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Generar el interés y dispersión como condición del aprendizaje</p> <p>La docente reúne a los niños en la alfombra. Muestra una caja misteriosa que contiene listones, tubos, pinceles y sogas. Les cuenta una historia: Hoy nos visitan los listones mágicos.</p> <p>Partir de los saberes previos: La docente conversa con los niños: ¿Alguna vez han usado listones, tubos o sogas para jugar? ¿Cómo se dieron cuenta cuando un objeto era más largo o más corto? ¿Han comparado el grosor de algún objeto, como un palo o un pincel? Se felicita por las respuestas y se anotan en la pizarra.</p>		 <p>Carteles de título y propósitos</p> <p>Dinámica</p> <p>- parlante</p> <p>-</p> <p>USB</p> <p>-</p> <p>Caja misteriosa</p>	5 minutos

	<p>Generar el conflicto cognitivo: La docente estira dos listones y pregunta: ¿Cómo podemos saber cuál de estos objetos es más largo o más grueso?</p> <p>A continuación, se les brinda el tema del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas realicen el conteo y la clasificación de frutas a través de un juego de mercado.</p>	-	Cuento
<p>Desarrollo</p>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Se les va indicando que los listones quieren formar una fila para hacer un desfile, pero no saben en qué orden colocarse. Algunos son largos, otros son cortos, algunos delgados y otros más gruesos. Están un poco confundidos y necesitan nuestra ayuda para ordenarse. ¿Ustedes creen que puedan ayudarlos?</p> <p>Se anima a los niños a observar los objetos, tocarlos y describirlos libremente. Se hacen preguntas como:</p> <p>– ¿Cuál crees que es más largo?</p> <p>– ¿Cuál es más grueso?</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>¿Cómo podríamos organizarlos para que no estén todos mezclados?</p> <p>y les indica el reto “Vamos a ordenar del más delgado al más grueso, y luego del más corto al más largo.” Los niños comienzan a explorar los objetos, compararlos, agruparlos y ordenarlos según el criterio planteado</p> <p>Plan de acción</p> <p>Se escucha los aportes de los niños y se apunta en la pizarra, luego guiando a los niños se indica el reto: Hoy vamos a ordenar los objetos por su longitud y también por su grosor. Al final, los dibujaremos para que los listones recuerden cómo deben formar su fila en el próximo desfile.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente entrega a cada niño un grupo de cinco objetos (entre crayones, plumones, listones y sogas) con diferencias marcadas en</p>	<p>-Cintas de agua</p> <p>(Desde la más fina hasta la más gruesa).</p> <p>-Palos de madera (largos, cortos)</p> <p>-Sogas (finas y gruesas)</p> <p>-Pitas rafias (para trabajar ambos)</p>	35 minutos



	<p>grosor o longitud y los niños empiezan a manipular los materiales, realizando seriaciones de grosor y longitud.</p> <p>Evaluación -Representación</p> <p>En grupos pequeños, los niños socializan cómo hicieron su seriación. La docente acompaña, observa e interviene solo cuando es necesario para reforzar el criterio lógico del orden. Se promueve el diálogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo supiste cuál era más delgado? - ¿Cuál pusiste al final? ¿Por qué? - ¿Es lo mismo largo que grueso? <p>Cada niño dibuja sus cinco objetos en el orden realizado. Usan colores para diferenciar grosor o longitud. Luego, explican su dibujo a un compañero. La docente apoya en verbalizar sus ideas: “Este es más largo porque llega más lejos...” o “Este es más delgado porque ocupa menos espacio”.</p>		
<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente invita a los niños a reflexionar sobre lo que aprendieron, utilizando la estrategia de la ruleta y se hacen preguntas abiertas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Te gustó ordenar los objetos? - ¿Qué fue lo más fácil o lo más difícil? <p>La docente recoge sus respuestas y destaca el uso del razonamiento y la observación. Se reconocen los logros individuales con frases positivas: “¡Muy bien, descubriste cómo poner en fila tus crayones!” También se corrigen suavemente errores, reforzando el criterio utilizado.</p> <p>Los niños participan de una ronda donde se despiden con una canción de movimiento: “Corto, largo, delgado, gordito, todos al desfile de un pasito. Acompañan con gestos corporales. Luego, se despiden de los objetos con un abrazo simbólico y agradecen la experiencia vivida con un aplauso colectivo.</p>	-Dialogo - Ruleta de colores.	5 minutos
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos

<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	<p>10:40 – 11:10 am</p>
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>11:10 – 12:00 pm</p>
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>12:00 – 12:30 pm</p>

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Establece una secuencia coherente al ordenar objetos de acuerdo a un atributo. Verbaliza el criterio usado.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Encontramos a su pareja

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 14/05/2025

1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas identifiquen la pareja que corresponde a cada objeto, identificando la semejanzas entre elementos.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	La relación de correspondencia en situaciones diarias.	Relaciona correctamente dos conjuntos equivalentes de objetos mediante correspondencia uno a uno. Participa activamente en el proceso.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad			Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente. -Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos. -Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.			Canción -TV - Celular -Parlante -Cartel de asistencia.	8:00 A 8:30 AM

	<p>“Hoy encontré esta cesta en el salón, pero algo extraño pasó... todos los objetos están solos. La cuchara no encuentra su plato, guante busca a su otro guante, zapatilla no encuentra su otro par y la media busca su otra media, la botella no encuentra su tapa y el polo no encuentran su pantalón.</p> <p>Partir de los saberes previos: se inicia el dialogo con los niños ¿Alguna vez han buscado el par de sus medias, zapatos o guantes? ¿Cómo se dan cuenta cuando dos objetos son pareja o se parecen? ¿Qué objetos conocen que siempre vienen de dos en dos?</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: La docente muestra dos objetos distintos y pregunta: ¿Cómo podemos saber cuál es la pareja correcta de cada objeto?</p> <p>A continuación, se les presenta el título de la clase del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen la pareja que corresponde a cada objeto, identificando las semejanzas entre elementos.</p>		
<p>Desarrollo</p>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>¿Qué podemos hacer con estos objetos?”</p> <p>Se invita a los niños a observar, manipular y decir qué objeto falta o con qué debería emparejarse.</p> <p>– ¿Qué le falta a este zapato? – ¿Con qué va la cuchara? – ¿Faltan objetos o están de más?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Se escucha las opiniones de los niños y se les motiva a ejecutar sus ideas sobre cómo emparejar o buscar la pareja que falta.</p> <p>Luego se menciona el reto: “Vamos a ayudar a estos objetos a encontrar su pareja. ¡Uno para cada uno!”</p> <p>Ejecución del plan de acción:</p> <p>Los niños representan con su cuerpo acciones de emparejar: uno es el zapato, el otro el pie; uno el plato, el otro la cuchara. En pareja,</p>	<p>-Objetos</p> <p>-Guantes</p> <p>-Medias</p> <p>-Tapas y botellas</p> <p>-Polo</p> <p>-Pantalón</p> <p>-Plato</p> <p>-Cuchara</p> <p>-Fichas</p> <p>-Cartilla de números</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>caminan haciendo mímica de objetos que van juntos. Luego juegan al “circuito de correspondencias”, donde deben pasar estaciones y emparejar objetos en el camino (ej. unir la tapa con la botella, colocar cucharas en platos de cartón).</p> <p>Se presenta una caja con pares incompletos (5 pares mezclados) como: platos y cucharas, medias, pies de muñeco, botellas y sus tapas, sombreros, cabezas de peluche y polos y pantalones. Cada niño toma un objeto y debe encontrar su pareja entre los compañeros. Luego, se realiza una ronda donde se explican las elecciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Por qué emparejaste esos dos? – ¿Faltó alguno? – ¿Te sobraron objetos? <p>La docente crea situaciones como: “Tengo 4 platos y 4 cucharas, ¿pueden emparejarlos sin que sobre nada?” o “Hay 6 muñecos y 5 sombreros, ¿qué ocurre?”. Se promueve el conteo, la observación y la lógica.</p> <p>Evaluación -Representación gráfica:</p> <p>Cada niño recibe una hoja con dibujos desordenados (por ejemplo: medias, zapatos, platos, cucharas). Deben trazar líneas para emparejar. También pueden dibujar sus propios pares: “esto va con esto porque...”. Se conversa:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Faltó algo? – ¿A quién no emparejaste? – ¿Todos tienen su par? 		
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación: La docente conversa con los niños utilizando la estrategia del sombrero mágico:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué objetos emparejaste hoy? – ¿Qué pasaba si sobraba uno? – ¿Por qué es importante que cada cosa tenga su par? <p>Se reconoce la observación, el conteo exacto y la organización de los niños. Se celebra el logro de identificar correctamente cada correspondencia.</p> <p>Se agradece la colaboración y se despiden con un abrazo en pareja.</p>	<p>Dialogo</p> <p>-Sombrero mágico</p> <p>-Varita mágica</p>	<p>5 minutos</p>

<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	-Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Relaciona correctamente dos conjuntos equivalentes de objetos mediante correspondencia uno a uno. Participa activamente en el proceso				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 12

I DATOS INFORMATIVOS

1.1. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Sigamos la Ruta del pirata

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO: 5 años “A” mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia



1.4 FECHA : 15/05/2025

1.5 PROPÓSITO: que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para describir los lugares en la ruta del pirata.

II PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Comunican y describen la ruta del pirata realizan un dibujo de los lugares que observaron	Comunica el orden de los lugares de la ruta del pirata utilizando los números ordinales. Expresa y traduce la cantidad de lugares que visitó el pirata.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	8:00 A 8:30 AM
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.
TITULO: Sigamos la Ruta del pirata		Aula: 5 años “A”	Día: 15/05/2025
Secuencia didáctica	Aprendizaje esperado	Medios o materiales	Tiempo
<u>Inicio</u>	Despertar el Interés del estudiante:	Parlante USB	5 minutos

	<p>La docente invita a los niños a cantar y mover su cuerpo con la canción: “Cabeza, rodillas y pies” En compañía de los niños cantamos la canción cabeza, rodillas y pies.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Ovc3IG3pBBQ</p> <p>saberes previos</p> <p>A partir de la canción, se pregunta: ¿Han escuchado antes esta canción? ¿Qué partes del cuerpo mencionó? ¿Cuál fue el orden en que se nombraron? ¿Cuál se mencionó primero?</p> <p>Conflicto cognitivo</p> <p>Hoy tenemos una misión especial... ¡Sigamos la ruta del pirata Pata de Palo!” ¿cómo podremos saber cuál fue el primero, cuál fue el segundo y cuál vino después?</p> <p>Se comunica que el día de hoy la actividad se llama sigamos la ruta del pirata.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas utilicen los números ordinales para describir los lugares en la ruta del pirata</p>	<p>Canción</p> <p>Título</p> <p>Propósito</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p>Procesos del Desarrollo: Comprensión del Problema</p> <p>La docente les muestra un tesoro que dentro está el mapa con el camino que recorre el pirata, pero le faltan los lugares, les pregunta ¿Qué le faltará al mapa?</p>  <p>La docente les comenta que la pirata pata de palo nos ha encargado la misión de seguir su ruta y así podamos conocer los lugares que ha visitado.</p> <p>Les muestra imágenes de los lugares que ha visitado el pirata y tarjetas de los números ordinales.</p> <p>La docente les pide observar las imágenes y les pregunta ¿cómo podemos</p> 	<p>-Tesoro</p> <p>-Cartón</p> <p>-Cartulina</p> <p>-Plumones</p> <p>-Mapa</p> <p>-Imágenes en A3</p> <p>-Números</p>	<p>35 minutos</p>

	<p>completar el mapa del pirata? ¿A qué lugar habrá llegado primero?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños y apuntamos en la pizarra.</p> <p>Luego les comenta que el pirata les ha mandado una Carta contándoles de los lugares a donde llevo.</p> <p>Los niños escuchan atentamente.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a colocar en orden los lugares que visito el pirata para luego ubicarlos en el mapa.</p> <p>Al finalizar los niños describen cual fue la ruta del pirata utilizando la expresión de los números ordinales (primero, segundo, tercero. etc.)</p> <p>Evaluación</p> <p>Los niños realizan un dibujo de los lugares que visito el pirata y expresan cual fue la ruta pirata indicando los números cardinales.</p>		
<u>Cierre</u>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad, se utiliza la estrategia del reportero y se les pregunta:</p> <p>– ¿Cómo nos dimos cuenta del orden de los lugares? ¿En qué orden estaban</p> <p>– ¿Te fue fácil o difícil identificar el orden? ¿Por qué?</p> <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Nos despedimos con una canción pirata. Los niños y niñas cantan al ritmo de la canción, dialogamos sobre la actividad, lo que realizamos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>-Chaleco</p> <p>-Micro</p> <p>-Cámara</p>	5 minutos
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p>	Dialogo	5 minutos

	Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación		
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunica el orden de los lugares de la ruta del pirata utilizando los números ordinales. -Expresa y traduce la cantidad de lugares que visitó el pirata				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante	X			
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 13

DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : ¿Qué color sigue?

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

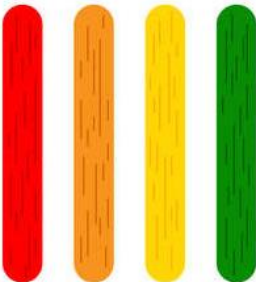
1.3DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

1.4FECHA : 16/05/2025

1.5PROPÓSITO : Que los niños y las niñas identifiquen y realicen secuencias de colores siguiendo un modelo.

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realizan y comunican la secuencia que realizan.	Comunica el orden de la secuencia por colores - Expresa y traduce la cantidad de palitos de colores que utilizo.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>Canción</p> <p>-TV – Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	<p>8:00 A</p> <p>8:30 AM</p>
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	<p>8:30 A</p> <p>9:30 AM.</p>

TÍTULO: ¿Qué color sigue?		Aula: 5 años “A”	Día:16/05/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado	Medios o materiales	Tiempo	
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>En un papelote se presenta la canción: Mis colores, mis amigos los colores, me divierten de verdad, con ellos. Pinto los dibujos, que realizo sin parar, rojo, azul y amarillo, me convierto en un martillo, Rojo, azul y amarillo, es ese pajarito</p> <p>Recojo de saberes previos: se inicia el dialogo ¿Qué dice la canción? ¿En qué orden nombra los colores? Se coloca en la pizarra la secuencia de colores y se pregunta por el orden y color.</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: La docente muestra una secuencia incompleta de colores (por ejemplo: rojo – azul – amarillo – rojo – azul. Si estos colores siguen un orden... ¿cómo podemos saber qué color viene después?</p> <p>A continuación, se les presenta el titulo del tema del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen y realicen secuencias de colores siguiendo un modelo.</p>	Parlante USB Canción Titulo Propósito	5 minutos	
<u>Desarrollo</u>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Comprensión del Problema</p> <p>La docente les muestra palitos de madera de colores y les entrega una tarjeta con un modelo de secuencia, les pregunta ¿Cómo podemos usar estos materiales? ¿cómo podemos hacer más larga esta fila de palitos?</p> <p>Plan de acción</p> 	-Palitos de chupete -Rojo -Amarillo -Verde Imágenes de secuencia	35 minutos	

	<p>Escuchamos las respuestas de los niños y apuntamos en la pizarra.</p> <p>Luego les comenta que se les entregará por mesas una tarjeta de modelo que tendrá secuencia de 2 colores y deberán hacer la secuencia con sus palitos de chupete siguiendo el orden de los colores. Luego, deben continuar la secuencia por 2 veces más para que este más larga la fila.</p> <p>Al terminar con la secuencia de 2 colores se les entregara una tarjeta con 3 colores</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a utilizar el material realizando la secuencia siguiendo el modelo.</p> <p>Al finalizar las tarjetas de colores rotan para que realicen otras secuencias variando colores.</p> <p>Evaluación</p> <p>Los niños realizan un dibujo de la secuencia que realizaron y dialogamos sobre que paso cuando agregamos más palitos a la fila.</p>	<p>de dos colores</p> <p>Imágenes de secuencia de tres colores</p>	
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad. Se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo nos dimos cuenta del orden de los lugares? ¿En qué orden estaban – ¿Te fue fácil o difícil identificar el orden? ¿Por qué? <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Los niños se despiden del taller dialogando sobre lo que hemos trabajado, ¿cómo se sintieron? ¿Qué les pareció? ¿Qué les gusto más?</p> <p>Felicitamos sus participaciones y reforzamos los aprendizajes que han adquirido y para que les servirá en su vida diaria.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunica el orden de la secuencia por colores -Expresa y traduce la cantidad de palitos de colores que utilizo.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 14

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con los tamaños

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO: 5 años “A” mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

1.4 FECHA : 28/05/2025

1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas identifiquen y




realicen secuencias por tamaño (grande, mediano, pequeño)

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
competencia	capacidad	desempeños	evidencia	criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Realizan y comunican la secuencia que realizo.	Comunica el orden de la secuencia por tamaño de los diferentes objetos.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		
Momentos	Descripción de la actividad		Recursos o materiales	Tiempo	
Actividades	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.		Canción -TV	8:00 a 8:30 am	

<p>Permanentes de entrada</p>	<p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>– Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	
<p>Juego libre</p>	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	<p>8:30 A 9:30 AM.</p>

TÍTULO: Jugamos con los tamaños		Aula: 5 años "A"	Día: 28/05/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado		Medios o materiales	Tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>Comienza con una historia donde aparezcan personajes grandes, medianos y pequeños (por ejemplo, "Ricitos de Oro y los tres osos"). Conversa con los niños: ¿Quién era el más grande? ¿Cuál era el más pequeño?</p> <p>Partir de los saberes previos: se inicia el dialogo ¿Todos los osos son iguales? ¿Qué tenían de diferente? ¿Qué pasara si todas cosas fueran del mismo tamaño?</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: La docente muestra tres objetos desordenados (uno grande, uno mediano y uno pequeño) y pregunta: Si queremos ordenarlos siguiendo un patrón... ¿cómo sabremos cuál debe ir primero, ¿cuál después y cuál al final?</p> <p>A continuación, se les presenta el tema del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen y realicen secuencias por tamaño (grande, mediano, pequeño).</p>		<p>Parlante USB Canción Titulo Propósito</p>	5 minutos

<p><u>Desarrollo</u></p>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Comprensión del Problema</p> <p>La docente les comenta que tiene una caja con muchos cubos y les comenta que están todos mezclados.</p>  <p>Se les muestra los cubos que son de diferente color y tamaño.</p> <p>¿Cómo podemos ordenar estos cubos?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños y apuntamos en la pizarra.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a utilizar el material realizando la secuencia y expresar el criterio que usaron.</p>  <p>Verbalizan los tamaños y la secuencia realizada.</p> <p>Luego se le coloca la secuencia de ositos para que los niños lo representen con los cubos primero de GRANDE a pequeño y luego de PEQUEÑO a grande.</p>  <p>Evaluación</p> <p>Los niños realizan un dibujo de la secuencia que realizaron y dialogamos sobre los tamaños que han empleado para la secuencia</p>	<p>-cubos</p> <p>-Grandes</p> <p>Medianos</p> <p>-Pequeños</p> <p>-Peluches</p> <p>-Grandes</p> <p>-Medianos</p> <p>-Pequeños</p> <p>-Fichas</p> <p>-Crayolas</p> <p>-Cartilla de números.</p>	<p>35 minutos</p>
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

	<p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad. Se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo nos dimos cuenta del orden de los lugares? ¿En qué orden estaban - ¿Te fue fácil o difícil identificar el orden? ¿Por qué? <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Se coloca una canción los tamaños, los niños la cantan y a la vez vamos reforzando el tema trabajado.</p> <p>Felicitamos a los niños por su trabajo en la actividad.</p>		
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer. -Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento. -Terminan y guardan su lonchera. 	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>Patio</p> <p>Juegos</p>	10:40 – 11:10 am

<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Comunica el orden de la secuencia por tamaño de los diferentes objetos				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 15

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con los útiles de aseo

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia


1.4 FECHA : 29/05/2025

1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas identifiquen los útiles de aseo y agrupan por tamaño.

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Clasifica y agrupa los útiles de aseo por tamaño Realiza un dibujo de lo que realizo.	Identifica lo sutiles de aseo clasifica y agrupa según su tamaño.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	8:00 a 8:30 am
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>- Parlante</p> <p>- Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TITULO: Jugamos con los útiles de aseo		Aula: 5 años "A"	Día: 29/05/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado		Medios o materiales	Tiempo
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>La docente les muestra una imagen grande de un niño sucio PABLO</p>  <p>Recojo de saberes previos: la docente inicia un dialogo abierto: ¿Qué observan? ¿Qué le pasara al niño? ¿Porque estará así?</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: La docente plantea una pregunta que genera duda e invita a pensar: ¿Qué creen que necesita Pablo para estar limpio? ¿Qué cosas utilizan ustedes cuando quieren estar limpios?</p> <p>Se escucha a los niños, se comunica el nombre de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen los útiles de aseo y agrupan por tamaño.</p>		Parlante USB Canción Titulo Propósito	5 minutos
<u>Desarrollo</u>	<p><u>Procesos del Desarrollo:</u></p> <p>Comprensión del Problema</p>		-Imagen en A3 de un niño. -Cepillo	35 minutos

	<p>La docente les comenta que el niño PABLO, tiene una caja con muchos objetos, pero no sabe cuáles son los útiles de aseo. ¿cómo lo podemos ayudar? ¿Qué podemos hacer con todos estos objetos? ¿cómo haremos que el conozca los útiles de aseo?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños y apuntamos en la pizarra.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a ubicarse en sus mesas, les entrega los objetos por grupos y unas cuerdas.</p> <p>Los niños seleccionan los útiles de aseo que le podrán servir a PABLO para que esté limpio.</p> <p>Cada grupo clasifica los útiles de aseo dentro de las cuerdas y lo que no pertenece lo colocan en las cajas. La docente les pregunta que objetos tienen dentro de sus cuerdas y para qué sirve</p> <p>Luego les dice que observen sus útiles de aseo ¿Qué diferencia hay entre ellos?</p> <p>Se les propone agrupar los útiles de aseo por tamaño es así que les da dos cuerdas más, para poder agrupar por grande, mediano y pequeño</p> <p>Evaluación</p> <p>Los niños comentan lo que han utilizado para ayudar a PABLO, y como han agrupado los útiles de aseo.</p> <p>Se les pide realizar un dibujo de lo trabajado.</p>	<p>-Kolinos</p> <p>-Peine</p> <p>-Toalla</p> <p>-Jabón</p> <p>-Foco</p> <p>-Taza</p> <p>--Tempera</p> <p>-Algodón</p> <p>-Cuerdas</p> <p>-Corta uñas</p>	
Cierre	Retroalimentación:	Dialogo	5 minutos



	<p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad. Se les pregunta:</p> <p>– ¿Qué hicimos para ayudar a pablo? ¿Qué útiles de aseo hemos visto? ¿Todos eran del mismo tamaño?</p> <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Los niños se despiden del taller dialogando sobre lo que hemos trabajado, ¿cómo se sintieron? ¿Qué les pareció? ¿Qué les gusto más?</p> <p>Felicitamos sus participaciones y reforzamos los aprendizajes que han adquirido y para que les servirá en su vida diaria.</p>		
<p><u>Evaluación</u></p>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	<p>10:40 – 11:10 am</p>
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>11:10 – 12:00 pm</p>
<u>Actividades permanentes de salida</u>	<p>-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>12:00 – 12:30 pm</p>

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Identifica lo útiles de aseo clasifica y agrupa según su tamaño.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 16

I DATOS INFORMATIVOS

1.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : ¿Con qué pintaremos?

1.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

1.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

1.4 FECHA :04/06/2025

1.5 PRPOSITO : Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen los objetos que sirven para pintar colocándolo dentro de una bolsita.

:

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.	Seleccionan los elementos que sirven para pintar dentro de una bolsa.	Identifica y selecciona los elementos que sirven para pintar.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	8:00 a 8:30 am
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-Hojas</p> <p>-Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-Parlante</p> <p>-Celular.</p>	8:30 A 9:30 AM.

TÍTULO: ¿Con qué pintaremos?		Aula: 5 años “A”	Día: 04/06/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado	Medios o materiales	Tiempo	
<u>Inicio</u>	<p>Motivación: Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>Se inicia la actividad mostrando una imagen colorida de un pintor o una pintura muy colorida Luego les dice: “Hoy vamos a convertirnos en pequeños artistas. Pero para poder pintar, necesitamos herramientas especiales.</p> <p>Recojo de saberes previos: se inicia el dialogo ¿Qué materiales se utilizan para pintar? ¿ustedes han pintado? ¿Qué han utilizado? ¿Qué pintaron? Se anota sus respuestas en la pizarra.</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Será que todos los materiales que hemos mencionado sirven realmente para pintar, o solo algunos nos ayudarán a convertirnos en artistas?</p> <p>Se escucha sus respuestas, se comunica tema y propósito de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas identifiquen y clasifiquen los objetos que sirven para pintar colocándolo dentro de una bolsita.</p>	<p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Canción</p> <p>Titulo</p> <p>Propósito</p> <p>-Dialogo</p>	5 minutos	
<u>Desarrollo</u>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>_Comprensión del Problema</p> <p>La docente les dice que para convertirnos en artistas debemos tener nuestras herramientas.</p> <p>El día de hoy ha traído una caja con muchos materiales, presenta una caja y les dice están cosas están todas mezcladas: ¡algunas nos sirven para pintar y otras no! ¿Cómo podemos saber cuáles debemos guardar en nuestra bolsita de artista?</p> <p>Plan de acción</p> <p>Escuchamos las respuestas de los niños guiándolos a observar los objetos, identificar cuales sirven y clasificarlos para guardarlos en la bolsita.</p> <p>Ejecución del plan de acción</p>	<p>Bolsas de tela</p> <p>Pinceles</p> <p>Temperas</p> <p>Agua</p> <p>Pinturas</p> <p>Algodón</p> <p>Vasos</p>	35 minutos	

	<p>Los niños observan una mesa con objetos variados:</p> <p>Objetos que sirven para pintar: crayones, témperas, marcadores, pinceles, lápices de colores.</p> <p>Pueden trabajar en parejas para fomentar el diálogo:</p> <p>“¿Crees que esto se usa para pintar? ¿Por qué sí o por qué no?”</p> <p>Evaluación</p> <p>Se felicita a los niños por su trabajo.</p> <p>Cada niño comenta y muestra los objetos que tiene en su bolsita e indica porque eligió ese material y para que le servirá.</p> <p>Se puede hacer una pequeña obra de arte grupal usando los materiales que clasificaron correctamente se les pregunta: ¿Qué materiales usamos para pintar? ¿Qué cosas no usamos para pintar? ¿Qué aprendiste hoy?</p>	<p>- Plumones</p> <p>-Bloques</p> <p>-Carton</p> <p>-Pelotas de trapos</p> <p>-Cesto</p> <p>-Cartillas de numeros.</p> <p>-Fichas</p> <p>- Crayolas</p>	
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>La docente recoge verbalmente las ideas de los niños respecto a lo que hicieron durante la actividad. Se les pregunta:</p> <p>–¿Cómo se dieron cuenta de los materiales que sirven para pintar? ¿Como hicieron para poder escoger los objetos que tiene en su bolsa?</p> <p>Se reconocen los esfuerzos, se refuerzan los logros observados y se aclaran posibles dificultades. Se destaca que todos lograron ordenar objetos según su tamaño, y se valoran los distintos criterios utilizados.</p> <p>Materiales: Se utilizan materiales como pinceles,</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

	<p>temperas, acuarelas, hojas, lápiz, brocha, entre otros. Se necesitó una caja para guardar los materiales y bolsitas para los niños, donde seleccionarán y guardarán los materiales para pintar.</p> <p>Cierre emocional: Los niños se despiden del taller dialogando sobre lo que hemos trabajado, ¿cómo se sintieron? ¿Qué les pareció? ¿Qué les gusto más?</p> <p>Felicitemos sus participaciones y reforzamos los aprendizajes que han adquirido y para que les servirá en su vida diaria.</p>		
<u>Evaluación</u>	<p><u>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</u></p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>Agua</p> <p>-jabón --</p> <p>Toalla.</p> <p>-</p> <p>Canción de los -</p> <p>alimentos.</p> <p>-</p> <p>Patio</p> <p>-</p> <p>Juegos</p>	10:40 – 11:10 am

<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:10 – 12:00 Pm
<u>Actividades permanente s de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Identifica y selecciona los elementos que sirven para pintar.				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 17

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : “Nos divertimos jugando al bingo”

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 05/06/2025

I.5 PROPÓSITO : Qué los niños y las niñas puedan contar, identificar y comparar cantidades en el juego del Bingo.

II PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
competencia	capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Uso de fichas y marcadores sobre números y cantidades; verbalizando el proceso de conteo y comparación.	Usa el conteo e identifica las cantidades en su cartilla de bingo.	Mapa de calor.
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades Permanentes de entrada	<p>Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.</p> <p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>Canción</p> <p>-TV</p> <p>- Celular</p> <p>-Parlante</p> <p>-Cartel de asistencia.</p> <p>-Cartel del calendario.</p> <p>-Cartel del tiempo.</p>	<p>8:00 a 8:30 am</p>
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores.</p> <p>-</p> <p>Hojas</p> <p>-</p> <p>Plumones, lápices de colores, crayolas.</p> <p>-</p> <p>Parlante</p> <p>-</p> <p>Celular.</p>	<p>8:30 A 9:30 AM.</p>

TÍTULO: Nos divertimos jugando al bingo		Aula: 5 años "A"	Día: 05/06/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado	Medios o materiales	Tiempo	
Inicio	<p>Despertar el Interés del estudiante:</p> <p>La docente coloca sobre la mesa una caja misteriosa llena de fichas de colores y cartillas con dibujos (manzanas, peces, flores). Invita a los niños a explorar visualmente mientras ella pregunta con naturalidad:</p> <p>¿Qué cosas ven aquí dentro? ¿Qué les llama más la atención?</p> <p>Luego reparte una ficha a cada niño para observarla libremente y comenta: Hoy descubriremos algo divertido con todo esto...</p> <p>Partir de los saberes previos: se inicia el diálogo ¿Han visto antes algo parecido a estas fichas? ¿Qué creen que se puede hacer con estas cartillas? ¿Para qué nos servirán estos colores o estos dibujitos? Se anotan todas las respuestas en la pizarra sin confirmar nada.</p> <p>Generar el conflicto cognitivo: la docente muestra dos cartillas distintas: una con números grandes y otra solo con dibujos. Luego pregunta: Si usamos estas fichas de colores... ¿con cuál de estas cartillas creen que podríamos jugar mejor: con la que tiene números o con la que tiene dibujos?</p> <p>Les comunica el tema que se va a trabajar el día de hoy.</p> <p>Propósito: Qué los niños y las niñas puedan contar, identificar y comparar cantidades en el juego del Bingo.</p>	<p>Parlante</p> <p>USB</p> <p>Canción</p> <p>Título</p> <p>Propósito</p>	5 minutos	

Desarrollo	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Sentados en semicírculo, los niños observan un bingo (que está elaborado de una botella que en dentro van a ir bolitas de tecnopor, sostenido en 2 conos de papel grande) además hay una caja de fichas de colores y una gran cartilla de bingo que la docente ha preparado con números del 1 al 10, acompañados de imágenes (manzanas, peces, estrellas, flores). La docente los motiva preguntando: ¿Qué creen que es esto? ¿para que servirá? ¿Qué números reconocen? Luego explica: “Hoy vamos a jugar un bingo muy especial. No solo vamos a ver números, también veremos cuántos objetos hay. ¿Quién quiere cantar BINGO?”. Cada niño recibe una cartilla individual adaptada con números del 1 al 10 y dibujos representando cantidades.</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> • Botella • Pelotas pequeñas de tecnopor • Cartón • Tubos de madera • Fichas • Cartilla de números • Fichas de cantidades 	35 minutos
	<p>Elaboración del plan de acción</p> <p>Se realiza un ensayo grupal: la docente muestra el número 3 con tres manzanas y todos buscan esa casilla en sus cartillas. Se clarifican dudas para asegurar que comprendan que deben relacionar número con cantidad.</p> <p>Ejecutar el plan de acción</p> <p>Los niños empiezan el juego junto con la docente y a la vez se refuerza con preguntas como: “¿Cuántos hay en esta casilla? ¿Coincide con el número 4?” Cada niño marca su cartilla con una ficha si acierta. En turnos, algunos niños son los que "llaman" el</p>			

	<p>número y muestran la tarjeta con dibujos. Esto favorece la autonomía, la observación, la coordinación óculo-manual y el conteo. Un niño saca una tarjeta con un número, y los demás deben buscar en sus cartillas la casilla que tenga ese número junto con la cantidad correspondiente de objetos.</p> <p style="text-align: center;">Evaluación representación</p> <p>Quienes aún tienen dificultad reciben apoyo con preguntas orientadoras. También se fomenta la comparación: “¿Quién marcó más casillas? ¿Cuál número apareció más veces?”.</p> <p>Cada niño elige una casilla de su cartilla que más le gustó y la dibuja en su hoja: el número y la cantidad de objetos que había. Los niños expresan cómo se sintieron jugando bingo, qué les gustó y en qué momento necesitaron ayuda.</p>		
<u>Cierre</u>	<p style="text-align: center;">Retroalimentación:</p> <p>La docente organiza un espacio donde los niños cuentan cuántas fichas lograron colocar. Se hacen preguntas como: “¿Cuál número marcaste más veces?”, “¿Qué casilla te fue difícil encontrar?” Se celebra el esfuerzo, no solo el resultado. Luego se realiza una revisión colectiva usando una cartilla ampliada: los niños cuentan en voz alta los objetos de cada casilla. Se identifican si hay más o menos elementos y si coinciden con el número. Se reconocen los aciertos y se refuerzan los conceptos donde hubo dificultad.</p> <p>Se les motiva a verbalizar sus procesos: “Conté 5 flores y busqué el número 5”, “Esta tenía 2 manzanas, pero me equivoqué, pensé que era 3”. La docente registra estas expresiones como parte de la evaluación formativa.</p>	Dialogo	5 minutos

	<p>Materiales:</p> <p>Cartillas de bingo con números y cantidades, fichas de colores, tarjetas con números y objetos, elementos físicos para representar cantidades (bloques, frutas plásticas), hojas, crayones.</p> <p>Cierre emocional:</p> <p>Se refuerza que todos aprendieron y participaron activamente. Se felicita a quienes ayudaron a sus compañeros. Se cierra cantando una canción sobre los números.</p>		
<u>Evaluación</u>	<p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-</p> <p>Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>--</p> <p>Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad	Dialogo	11:10 – 11:40 pm

	-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.		
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN		5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:		Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Usa el conteo e identifica las cantidades en su cartilla de bingo.				
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO	
1	Participante	X				
2	Participante	X				
3	Participante	X				
4	Participante	X				
5	Participante	X				
6	Participante	X				
7	Participante	X				
8	Participante		X			
9	Participante		X			
10	Participante		X			
11	Participante	X				
12	Participante	X				
13	Participante	X				
14	Participante	X				
15	Participante	X				
16	Participante	X				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 18

I. DATOS INFORMATIVOS

I.1 TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugamos en el estacionamiento

I.2 SECCIÓN/EDAD/TURNO : 5 años “A” mañana

I.3 DOCENTE : Deyni Karina Rondoy Livia

I.4 FECHA : 06//06/2025




1.5 PROPÓSITO : Que los niños y las niñas desarrollen la comprensión del número y la cantidad a través de un juego de estacionamiento.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA: MATEMÁTICA					
Competencia	Capacidad	Desempeños	Evidencia	Criterio de evaluación	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Relaciona números con la cantidad de coches estacionados	Coloca los coches correctamente según el número correspondiente.	Mapa de calor
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.				
	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.				
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ENFOQUE TRANSVERSAL		
Orientación al Bien Común		Solidaridad	Disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles.		

Momentos	Descripción de la actividad	Recursos o materiales	Tiempo
Actividades	Saludamos a todos los estudiantes con mucha atención, dándoles la bienvenida e invitándolos a que se sienten donde ellos crean conveniente.	Canción -TV - Celular	8:00 a 8:30 am

Permanentes de entrada	<p>-Registran su asistencia colocando su cartel con su nombre y un punto en el día que estamos.</p> <p>-Luego hacemos la oración a cargo de un niño o niña, cantamos “El amor de Dios”.</p> <p>-colocamos la fecha, el día y el año - Realizamos el clima, haciendo uso de imágenes (el sol, la nube y nube que está lloviendo)</p> <p>-Realizamos el conteo de cuantos niños y niñas asistieron.</p> <p>-Recordamos los acuerdos de convivencia</p>	<p>- Parlante de asistencia. -Cartel del calendario. -Cartel del tiempo.</p>	
Juego libre	<p>Recepción a los niños dándoles la bienvenida.</p> <p>Planificación: Los niños deciden en qué sector jugar, dependiendo de los acuerdos planteados en las normas de convivencia.</p> <p>Organización: Los niños deciden en que sector van a jugar, deciden con quien van a jugar, etc.</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hacer “Proyecto de juego”. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego (no interviene ni dirige el juego)</p> <p>Socialización: Después de dejar todo en orden, verbalizan y cuentan al grupo a qué jugaron, cómo jugaron, quiénes jugaron, si tuvieron alguna dificultad o problema, etc.</p> <p>Representación: Luego de haber conversado y contado sus experiencias los niños representan lo que hicieron: con plumones, crayolas, etc.</p> <p>En hoja dibuja lo que más les agrado del juego al terminar exponen sus trabajos.</p> <p>Orden: A través del sonido de una canción los niños guardan sus materiales.</p>	<p>Materiales de los sectores. -Hojas de colores, lápices de colores, crayolas. -Parlante de celular. -Celular.</p>	<p>8:30 A 9:30 AM.</p>

TÍTULO: Jugamos en el estacionamiento		Aula: 5 años "A"		Día: 06/06/2025	
Secuencia Didáctica	Aprendizaje Esperado	Medios o materiales	Tiempo		
<u>Inicio</u>	<p>Despertar el Interés del estudiante: La docente invita a los estudiantes a sentarse asamblea. da la bienvenida a la clase comienza mostrando una serie de autos pequeños.</p> <p>Saberes previos: se inicia el dialogo preguntándoles: "¿Qué hacemos con nuestros autos cuando llegamos a un lugar?" Los niños responden y comparten experiencias sobre los estacionamientos</p> <p>Conflicto cognitivo: Si tenemos más autos que estacionamientos, ¿cómo sabemos cuántos pueden entrar y cuántos no?</p> <p>Presentamos el tema de la clase de la actividad del día de hoy.</p> <p>Propósito: Que los niños y las niñas desarrollen la comprensión del número y la cantidad a través de un juego de estacionamiento.</p>	Parlante USB Canción Título Propósito	5 minutos		
<u>Desarrollo</u>	<p>Procesos del Desarrollo:</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>La docente presenta una alfombra con espacios marcados como si fueran zonas de estacionamiento, cada uno con un número grande del 1 al 5. Sobre una mesa, coloca coches pequeños de juguete. Lanza la pregunta: "¿Qué indicara el número del estacionamiento? Y ¿qué haremos con los autos?"</p> <p>Elaboración del plan de acción</p> <p>Los niños responden y se refuerza sus ideas. Luego, la docente explica la dinámica del día: "Hoy vamos a ser choferes que deben estacionar sus coches, ¡pero no en cualquier lugar! Cada espacio dice cuántos coches deben ir ahí. Vamos a contar y estacionar</p>	  <p>-carros de juguete -mesa -cartulinas -fichas</p> 	35 minutos		

	<p>correctamente”. Se realiza una demostración: en el espacio con número 3, se colocan 3 coches. “¿Y si pongo 4? ¿Está bien?”, pregunta la docente. Esto provoca discusión, lo que activa la observación y el conteo correcto</p> <p>Ejecución del plan de acción</p> <p>Los niños se dividen por equipos y cada uno recibe una cantidad de coches. Se colocan tarjetas con números grandes sobre la alfombra o papelotes que simulan los estacionamientos. Los niños se desplazan para colocar los coches en el espacio correcto, según el número. Se turnan, observan, cuentan y ajustan. La docente guía con preguntas: “¿Cuántos pusiste? ¿Coincide con el número?”. Algunos niños asumen el rol de supervisores, que verifican si el número de coches en cada estacionamiento es el correcto. Luego, cambian de rol. La actividad se repite varias veces con variaciones: cambiar los números, aumentar la cantidad o agregar más coches. Los niños comparan: “Mi espacio tiene más coches que el tuyo”, usando cuantificadores de manera natural. La acción física, el desplazamiento y la manipulación de los objetos fortalecen la coordinación, la seriación y el conteo activo.</p> <p>Evaluación- Representación:</p> <p>Cada niño dibuja un estacionamiento con coches y coloca al lado el número correspondiente. Pueden usar crayones para colorear los coches y escribir el número en grande. Aquellos que no escriben números pueden hacer líneas o círculos. Luego explican: “Aquí puse 4 coches porque el número decía 4”. Se destacan sus producciones y se comparan visualmente los dibujos.</p>		
<p><u>Cierre</u></p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Los niños se reúnen nuevamente en círculo y comparten lo que aprendieron sobre el conteo de coches y la organización de los espacios. La docente plantea las siguientes preguntas: “¿Cuántos coches pusiste en el espacio con el número 2? ¿Y en el número 5?”. Se les anima a reflexionar sobre cómo utilizaron los números para organizar las cantidades. La docente refuerza la importancia de usar los números para contar y organizar objetos.</p> <p>Se felicita a los niños por su participación y organización.</p>	<p>Dialogo</p>	<p>5 minutos</p>

	Se les recuerda que el conteo y la clasificación son habilidades importantes en las matemáticas y en la vida diaria.		
<u>Evaluación</u>	<p>METACOGNICIÓN Y EVALUACIÓN:</p> <p>Autoevaluación: Los niños y las niñas comunican con sus propias palabras lo que realizaron. ¿Qué les pareció la actividad? ¿Por qué?, ¿Qué es lo que más les gusto? Y ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Coevaluación: Los niños y niñas evalúan la participación de sus compañeros. ¿Por qué todos trabajamos juntos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ¿por qué?</p> <p>Heteroevaluación: Los niños son evaluados mediante el instrumento de evaluación</p>	Dialogo	5 minutos
<u>Refrigerio</u>	<p>Los niños y niñas antes de ingerir sus alimentos se lavan las manos con agua y jabón.</p> <p>-Realizan la oración de agradecimiento por los alimentos que van a comer.</p> <p>-Sacan los alimentos de su lonchera y comen practicando las normas de este momento.</p> <p>-Terminan y guardan su lonchera.</p>	<p>-Agua, jabón, toalla.</p> <p>-Canción de los alimentos.</p> <p>-Patio</p> <p>-Juegos</p>	10:40 – 11:10 am
<u>Recreo</u>	<p>-Salen al recreo igual se les recuerdan las normas de bioseguridad</p> <p>-Los niños y niñas salen a jugar libremente al patio y la docente observa su interactuar interviniendo de manera asertiva frente a las diferentes situaciones que se puedan presentar.</p>	Dialogo	11:40 – 12:00 pm
<u>Actividades permanentes de salida</u>	-Termina el recreo y se van a lavar las manos con agua y jabón La docente agradece la participación de los niños y niñas y entonan una canción de despedida.	Dialogo	12:00 – 12:30 pm

Mapa de calor

GRADO Y SECCIÓN	5 años "A"	Área	Matemática		
COMPETENCIA:	Resuelve problemas de cantidad				
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Coloca los coches correctamente según el número correspondiente				
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1	Participante	X			
2	Participante	X			
3	Participante	X			
4	Participante	X			
5	Participante	X			
6	Participante	X			
7	Participante	X			
8	Participante		X		
9	Participante		X		
10	Participante		X		
11	Participante	X			
12	Participante	X			
13	Participante	X			
14	Participante	X			
15	Participante	X			
16	Participante	X			

X ANEXOS (POSTERIOR)

3.1. Evidencia fotográfica

Tema: Me divierto en el mercado



Material elaborado para la colocación de frutas reales, como manzanas, naranjas, plátanos, uvas y mandarinas.

Los niños reconocen las frutas y, de acuerdo a la tarjeta que se les entregó, cuentan las frutas y las colocan en su canasta



Se realiza el reconocimiento de las frutas y se comparan entre ellas, contando cuántas hay en cada grupo



Tema: Servimos porciones de comida



Después de lavado de manos, se invita a los niños a realizar el conteo de su comida, que eran galletas con manjar.

Realizan el conteo en voz alta e identifican cuántas galletas hay, cuáles son las más pequeñas y cuáles son las más grandes.



Después del conteo, se les entrega material como son plastilina y comida ficticia de plástico para que lo puedan manipular.

Tema: Construcción de torres



Se les invita a manipular el material, que consiste en bloques de madera pintados de diferentes colores, y se les pregunta: ¿Cuántos bloques se necesitan para construir una torre? Finalmente, se les felicita por sus respuestas.



Se les propone que armen sus torres según a su criterio, ya sea por colores, por formas



Construyen sus torres, algunas altas y otras pequeñas, e identifican cuál torre es más grande que la otra.



Continúan construyendo torres, pero esta vez intercambian el tamaño de los bloques y cuentan cuántos bloques tiene cada torre.

Tema: Jugamos a la tienda comprando



Les explico que hoy vamos a jugar a la tienda. Algunos serán los vendedores y otros serán los compradores. Les voy a mostrar las monedas para que identifiquen qué número corresponde a cada una.

Se elaboró un quiosco de madera, donde se colocaron productos como azúcar, arroz, aceite, entre otros. A cada producto se le colocó una etiqueta con su respectivo precio, y se realiza la venta de cada uno.



De acuerdo al dinero que tiene cada niño, realizan sus respectivas compras. Por ejemplo, si un aceite cuesta 8 soles, deben contar hasta llegar al número correspondiente para poder adquirir el producto.

Tema: Jugamos con las verduras



Los niños reconocen las verduras y las distinguen de los alimentos que no lo son, identificando las características de cada una.

Se realiza la comparación y clasificación de cada verdura, colocándolas en una canasta y dejando afuera las que no lo son.



Los niños y niñas indican que verduras han seleccionado e indican su nombre en voz alta y cuentan cuantas tienen dentro de su canasta.



Tema: Clasificamos nuestra ropa



Se les entrega ropa real para que puedan manipularla y sentir sus diferentes texturas, junto con imágenes de prendas de



Comienzan la organización de la ropa Se realiza la clasificación ya sea por color o por textura



” Se les pide luego que agrupen por colores dentro del mismo tipo de prenda y dejando afuera el color que no corresponde. Algunos niños deciden comparar: “Tenemos más camisetas que pantalones



Se realiza el conteo en voz alta de las prendas agrupas cuantas hay en cada equipo.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “PIURA”
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

“Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana”

Resolución Directoral N° 075-2025-DG-EESPP “Piura”

Veintiséis de Octubre, 21 de mayo de 2025

Visto el **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP “PIURA” de fecha 16/12/2024**, presentado por la Unidad de Investigación, referido al Plan de desarrollo del Trabajo de investigación para obtención del Título de Licenciatura en el **Programa de Estudios de Educación Inicial y del Programa de Estudios de Educación Primaria – Promoción Agosto 2025**.

CONSIDERANDO:

Que, según artículo 15° del Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado mediante Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP “PIURA” de fecha 31/01/2023, literal e), g), h), i) y del artículo 55°, literal a) que a la letra dice: *“Al inicio del VIII ciclo, a propuesta del investigador o equipo investigador, la JUI designa al docente para el acompañante a la elaboración del proyecto de investigación y de la tesis. Esta designación se formaliza con la aprobación del proyecto a través de la Resolución Directoral emitida por el Director General”*;

Que, por las disposiciones del artículo 74° - inciso g) que a la letra dice: *Si un proyecto de investigación está en la condición de aprobado, se eleva a Dirección General para la proyección de la resolución de aprobación, la misma que precisa el asesor(a) y los miembros de jurado*. La Unidad de Investigación presenta el **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP “PIURA” de fecha 16/12/2024**, para la aprobación respectiva;

Que, los recurrentes deberán tener en cuenta lo establecido en el artículo 74° - h) del Reglamento de Investigación e Innovación que a la letra dice: **La resolución de aprobación del proyecto de investigación tendrá una vigencia de 24 meses**;

Que, teniendo en cuenta lo expresado en los artículos mencionados que conllevan a garantizar la culminación del trabajo de investigación, se ha sistematizado la información agrupándola en lo que se denomina Planes de tesis de los trabajos de investigación;

Que, según **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP “PIURA” de fecha 16/12/2024**, la Jefa de Unidad de Investigación remite a este Despacho la propuesta de designación de miembros de jurado, de los recurrentes que han organizado y presentado su plan para desarrollo del trabajo de investigación con fines de titulación;

Que, este Despacho de conformidad a lo establecido en el artículo 53° inciso b), artículo 76° y artículo 77° del Reglamento de Investigación e Innovación designa al docente asesor, miembros de jurado y la aprobación de la denominación del trabajo de investigación, según como se detalla en el anexo adjunto;

De conformidad con los documentos y en uso de las facultades que compete a la Dirección General de esta Escuela según la Ley N° 30512: Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, D.S. N° 010-2017-MINEDU y Decreto Supremo N° 016-2021-MINEDU, RDR. N° 000016-2025, Reglamento de Investigación e Innovación, aprobado según Resolución Directoral N° 018-2023-DG-EESPP “PIURA” de fecha 31/01/2023;





ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVITALIZACIÓN
LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



Resolución Directoral N° 075-2025-DG-EESPP "Piura"

Veintiséis de Octubre, 21 de mayo de 2025

SE RESUELVE:

Artículo Primero.- APROBAR LOS PLANES PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA en el Programa de Estudios de *Educación Inicial y de Educación Primaria*, consignados en el **Oficio N° 211-2024-JUI-EESPP "PIURA"** de fecha 16/12/2024.

Artículo Segundo.- NOMBRAR, asesores, miembros de jurado de cada plan de tesis, según como se indica en el anexo adjunto que forma parte de la presente resolución.

Artículo Tercero.- RESPONSABILIZAR a las instancias correspondientes su difusión y cumplimiento.

Regístrese, Comuníquese y Archívese;



 Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas
 DIRECTOR GENERAL

Dr.MLSR/DG.EESPPP.
 fsa.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"
 D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02
 R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID: 04/05/16 – REVALIDACIÓN
 LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020



ANEXO

PLAN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN - APROBADOS CON RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 075-2025-DG-EESPP "PIURA" (21/5/2025)

NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
1	3278 20/11/2024	ALVARADO LACHIRA MILUSKA JASMIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias didácticas y su efecto en la atención de estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
2	3416 4/12/2024	CALVA CHUQUIHUANCA MARINA DEL CARMEN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Competencia crea proyectos desde los lenguajes artístico y su efecto en la creatividad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
3	3339 22/11/2024	CARRASCO ZAPATA MARIA CELESTE	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias narrativas y su efecto en el desarrollo del lenguaje oral en estudiantes de Educación Inicial 2024 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Cecilia collantes cupen	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
4	3395 29/11/2024	CHAVEZ PINGO CINTHYA NAYELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Aprendizaje social y su efecto en la convivencia escolar en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. David Peña Arica Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
5	3421 4/12/2024	CORREA RETO JANA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias de habilidades manuales y su efecto en la coordinación óculo manual en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
6	3283 20/11/2024	CRUZ VILLEGAS PRISSILA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias prosociales y su efecto en las habilidades blandas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Prof. José del Carmen Mondragón Córdoba Dra. Militza Novoa Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
7	3275 20/11/2024	FIESTAS ZETA JENY RAQUEL	EDUCACIÓN INICIAL FID	Percepción visual y su efecto en el desarrollo cognitivo en estudiantes Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. María Sara Antón y Pérez	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR
8	3266 20/11/2024	GARCIA HUARACHE JOYCE MARISU	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias de Aucouturier y su efecto en el desarrollo de las funciones cognitivas básicas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Angela Martina Bruno Seminario ASESOR
9	3288 20/11/2024	GUERRERO JIMENES LUZ NELY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias narrativas y su efecto en la comprensión lectora en estudiantes de Educación 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. Cecilia Alejandrina silupu pedrera Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS ASESOR
10	3243 19/11/2024	GUTIERREZ MORALES INGRID YELINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos matemáticos y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Lic. Irene cecilia yarleque camacho ASESOR
11	3272 20/11/2024	MENDOZA SEMINARIO ROELYTH XIOMARA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos Cooperativos y su efecto en las habilidades sociales en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. Angela Martina Bruno Semina ASESOR
12	3326 21/11/2024	MONTENEGRO ROSILLO DANIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	La experimentación científica y su efecto en la competencia de indagación en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Prof. José del Carmen Mondragón Córdova ASESOR
13	3340 22/11/2024	NAVARRO HUAMANQUISPE YESSELY ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Teatro Infantil y su efecto en la competencia construye su identidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Lic. Ernesto Antonio Preto Monro ASESOR
14	3346 26/11/2024	NEYRA SEMINARIO SHIRLEY ANACHY	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias Sensoriales y su efecto en el desarrollo cognitivo en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Dra. Militza Novoa Seminario ASESOR
15	3420 4/12/2024	NOLE AREVALO EILEEN ANGELIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Juegos verbales y su efecto en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez cruz Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS ASESOR
16	3471 10/12/2024	ODAR GIRON MARIA FERNANDA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Activas lúdicas y su efecto en el desarrollo autónomo en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Flor Maria Talledo Coveñas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Ernesto Antonio Preto Monro ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
17	3424 5/12/2024	QUEZADA GUTIERREZ JANETH GIULIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Grafomotricidad y su efecto en la iniciación en la escritura en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
18	3279 20/11/2024	RISCO TIMOTEO LADY HORIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	La Neurodidáctica y su efecto en el desarrollo de la memoria en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dra. Militza Novoa Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
19	3059 7/11/2024	RONDOY LIVA DEYNI KARINA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina silupu pedrera Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Angela Martina Bruno Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
20	3294 21/11/2024	SONDOR MAZA MARLENI KATHERINE	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en las habilidades matemáticas en Estudiantes de Educación Inicial 2024 <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
21	3344 25/11/2024	VARONA OTERO CLAUDIA ALEXANDRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Actividades lúdicas y su efecto en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Francisco Juárez cruz Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Cecilia Collantes Cupen	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
22	3276 20/11/2024	VARONA SEVEDON NAYELI DAYANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Artes escénicas y su efecto en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dra. Militza Novoa Seminario Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS Mg. Maria del Rosario Garcia Cortegana Mg. Cecilia Collantes Cupen	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
23	3324 21/11/2024	VILLEGAS ORDINOLA SUNICO TATIANA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Expresiones literarias infantiles y su efecto en la competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Juan Carlos Santos Arriola Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
24	3343 5/12/2024	WU RUIZ ALESSANDRA LAYMIN	EDUCACIÓN INICIAL FID	Situaciones didácticas de la motodología de Brousseau y su efecto en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Prof. José del Carmen Mondragón Córdova Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
25	3325 21/11/2024	ZAVALA CAMACHO LIZET GABRIELA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Pictogramas y su efecto en la competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncos Mg. Cecilia Alejandrina Silupu Pedrera Mg. Jorge Luis Quiroz Vargas Mg. David Peña Arica Mg. FLOR MARIA TALLEDO COVEÑAS	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR



NUMERAL	N° EXPEDIENTE	APELLIDOS Y NOMBRES	PROGRAMA DE ESTUDIOS	NOMBRE DEL PROYECTO	TIPO DE INVESTIGACIÓN	NOMBRES Y APELLIDOS JURADO Y ASESOR	
26	3351 5/12/2024	ZETA CORDOVA ALLISON NICOLE	EDUCACIÓN INICIAL FID	Técnicas Manipulativas y su efecto en la psicomotricidad fina en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Walter Erickson Lizano Troncoso Mg. David Peña Arica Dra. Militza Novoa Seminario Mg. Juan Francisco Juárez cruz Dr. JOSE EDUARDO AYALA TANDAZO	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
27	3551 17/12/2024	SOCOLA VICENTE BLANCA NAZIRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de forma de movimiento y localización en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Dra. Militza Novoa Seminario	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
28	3539 16/12/2024	CISNEROS BAUTISTA CLAUDIA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias psicomotrices para la mejora de la coordinación visomotora en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUALITATIVA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. Juan Carlos Santos Arriola Dr. José Eduardo Ayala Tandazo	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
29	3394 29/11/2024	SAMATELO TIMANA ARIANA XIMENA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Recursos audiovisuales y su efecto en el aprendizaje significativo del idioma inglés en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. David Peña Arica Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Dr. José Eduardo Ayala Tandazo Mg. Juan Carlos Santos Arriola	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
30	3509 16/12/2024	OGOÑA BORJAS MILUSKA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Literatura infantil y su efecto en el pensamiento crítico en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Mg. Angela Martina Bruno Seminario Mg. María del Rosario Garcia Cortegán Mg. Juan Francisco Juarez Cruz Mg. David Peña Arica Mg. Flor Maria Talledo Coveñas	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR
31	11 3/01/2025	ZETA PERICHE ESTHER ROSYDELMIRA	EDUCACIÓN INICIAL FID	Estrategias de Gamificación y su efecto en las habilidades matemáticas en estudiantes de Educación Inicial 2024. <i>Línea de Investigación</i> : Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes.	CUANTITATIVA APLICADA	Dr. Mario Luciano Sandoval Rosas Mg. María del Rosario Garcia Cortegán Dr. Jose Eduardo Ayala Tandazo Mg. Yulina Magali Espinoza Rivas Lic. Irene Cecilia Yarleque Camacho	Presidente Secretario(a) Vocal Suplente ASESOR

Veintiséis de Octubre, 21 de mayo de 2025



Anexo 8: Constancia



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "PIURA"

D.S. N° 08-83-ED: 09/03/83 D.S. N° 017-02-ED: 18/08/02

R.D. N° 136-2016-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOD: 04/05/16 – REVALIDACIÓN

LICENCIAMIENTO aprobado por R.M. N° 224-2020-MINEDU: 12/6/2020

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUEL ODRÍA AMORETTI DEL DISTRITO DE LAS LOMAS; QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

QUE:

Sra: Deyni Karina Rondoy Livia ha realizado acciones de trabajo de campo consistentes en la aplicación de instrumentos de reccejo de datos con los niños y niñas de inicial 5 años Aula " A" a Cargo de la Docente Luz Pamela Onque Huanca consistente en una Guía de Observación Estructurada y rúbrica de evaluación; además del desarrollo de actividades de aprendizaje que corresponden a su Plan de Intervención, trabajo que realizó desde el mes de Abril hasta el mes de Junio del año en curso, como fases de su trabajo de investigación denominado: Matemática recreativa y su efecto en la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de Educación Inicial 2024, en concordancia con su cronograma de trabajo de su investigación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Piura, 22 de Julio de 2025






Jorge Esteban Girón Querevalú
Lic. Jorge Esteban Girón Querevalú
DIRECTOR

23% Similitud general

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

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 11%  Publicaciones
- 20%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



Fuentes principales

- 17% Fuentes de Internet
- 11% Publicaciones
- 20% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos entregados	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2026-03-14	1%
2	Trabajos entregados	unsaac on 2025-06-30	<1%
3	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%
4	Internet	hdl.handle.net	<1%
5	Internet	cienciadigital.org	<1%
6	Trabajos entregados	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja on 2024-09-...	<1%
7	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
8	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2024-12-13	<1%
9	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-17	<1%
10	Trabajos entregados	Area eped on 2025-07-22	<1%
11	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-23	<1%

12	Internet	www.slideshare.net	<1%
13	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
14	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-12-30	<1%
15	Internet	repositorio.unc.edu.pe	<1%
16	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-01-10	<1%
17	Trabajos entregados	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2025-01-28	<1%
18	Trabajos entregados	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-07-17	<1%
19	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-03	<1%
20	Trabajos entregados	Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica on 2026-04-11	<1%
21	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Huancavelica on 2026-04-17	<1%
22	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
23	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
24	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-07-25	<1%
25	Trabajos entregados	Universidad Andina del Cusco on 2025-04-10	<1%

26	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2026-01-12	<1%
27	Trabajos entregados	Infile on 2018-07-17	<1%
28	Trabajos entregados	Universidad Nacional Federico Villarreal on 2025-05-23	<1%
29	Trabajos entregados	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2025-09-15	<1%
30	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-09-20	<1%
31	Internet	1library.co	<1%
32	Internet	repositorio.upsc.edu.pe	<1%
33	Trabajos entregados	College of Alameda on 2023-07-19	<1%
34	Trabajos entregados	PREGRADO on 2025-10-15	<1%
35	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Piura on 2026-04-09	<1%
36	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2024-08-12	<1%
37	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2025-12-30	<1%
38	Internet	www.coursehero.com	<1%
39	Trabajos entregados	uncedu on 2025-01-08	<1%

40	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2025-09-25	<1%
41	Trabajos entregados	Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Jimenez Borja on 2024-09-...	<1%
42	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Trujillo on 2024-01-07	<1%
43	Trabajos entregados	uncedu on 2024-06-18	<1%
44	Publicación	Mayta Zapana, Yuguen Hector. "La estrategia nacional refuerzo escolar en el des...	<1%
45	Trabajos entregados	Universidad Catolica de Trujillo on 2026-04-20	<1%
46	Trabajos entregados	uncedu on 2025-07-17	<1%
47	Trabajos entregados	Universidad Católica de Santa María on 2025-10-09	<1%
48	Trabajos entregados	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2025-03-25	<1%
49	Trabajos entregados	Universidad San Francisco de Quito on 2014-02-06	<1%
50	Internet	reicomunicar.org	<1%
51	Internet	repositorio.unfv.edu.pe	<1%
52	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
53	Trabajos entregados	Universidad Cesar Vallejo on 2017-06-24	<1%

54	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	<1%
55	Trabajos entregados	Aula Virtual Moodle LTI 1.3 POSGRADO on 2025-09-14	<1%
56	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-01-26	<1%
57	Trabajos entregados	Universidad San Marcos on 2025-03-09	<1%
58	Internet	www.scielo.org.bo	<1%
59	Publicación	Anton de Medina, Maria Sara. "Efectos del flipped classroom en el aprendizaje del..."	<1%
60	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2014-09-20	<1%
61	Internet	repositorio.sanjuanboscosatipo.edu.pe	<1%
62	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2019-06-03	<1%
63	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Piura on 2023-08-30	<1%
64	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
65	Trabajos entregados	uncedu on 2024-03-06	<1%
66	Trabajos entregados	uncedu on 2024-07-01	<1%
67	Trabajos entregados	Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador on 2017-1...	<1%



54	Internet	repositorio.unsm.edu.pe	<1%
55	Trabajos entregados	Aula Virtual Moodle LTI 1.3 POSGRADO on 2025-09-14	<1%
56	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Cajamarca on 2026-01-26	<1%
57	Trabajos entregados	Universidad San Marcos on 2025-03-09	<1%
58	Internet	www.scielo.org.bo	<1%
59	Publicación	Anton de Medina, Maria Sara. "Efectos del flipped classroom en el aprendizaje del..."	<1%
60	Trabajos entregados	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2014-09-20	<1%
61	Internet	repositorio.sanjuanboscosatipo.edu.pe	<1%
62	Trabajos entregados	Universidad Continental on 2019-06-03	<1%
63	Trabajos entregados	Universidad Nacional de Piura on 2023-08-30	<1%
64	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
65	Trabajos entregados	uncedu on 2024-03-06	<1%
66	Trabajos entregados	uncedu on 2024-07-01	<1%
67	Trabajos entregados	Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) - Sede Ecuador on 2017-1...	<1%

