



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**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**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
INICIAL**

**AUTOR**

**SALVIO SANTOS, ANEA LUISA  
ORCID:0000-0001-6548-7380**

**ASESOR**

**FLORES ARONI, BERTHA JUANA  
ORCID:0000-0003-2876-9930**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0232-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **13:40** horas del día **23** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**PEREZ MORAN GRACIELA** Presidente  
**AGUILAR POLO ANICETO ELIAS** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **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**

**Presentada Por :**  
(4807182009) **SALVIO SANTOS ANEA LUISA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**PEREZ MORAN GRACIELA**  
Presidente

**AGUILAR POLO ANICETO ELIAS**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: 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 Del (de la) estudiante SALVIO SANTOS ANEA LUISA, asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 25 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

Esta tesis está dedicada a:

Dios, quien me cuida día a día para seguir en este trayecto.

A mis padres, que gracias a ellos soy quien soy.

A mi familia, mis hijos, que son la razón de vida.

A mis amigas y amigos que me acompañaron en todo momento en mi investigación.

## **Agradecimiento**

Quiero agradecer en primer lugar a mis padres, por su compañía en todo momento.

A la IE. que me permitió realizar la investigación.

A mi asesora, y demás compañeros por su apoyo constante.

## Índice general

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice general .....	vi
Lista de Tablas.....	vii
Lista de figuras .....	viii
Resumen .....	ix
Abstract.....	x
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	9
2.1 Antecedentes .....	10
2.2. Bases teóricas .....	15
2.3. Hipótesis.....	23
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación .....	25
3.2. Población y muestra: .....	26
3.3 Variables. Definición y operacionalización .....	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	28
3.5 Método de análisis de datos .....	29
3.6. Aspectos Éticos: .....	30
IV. RESULTADOS .....	31
V. DISCUSIÓN .....	38
V. CONCLUSIONES .....	42
VI. RECOMENDACIONES .....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	44
Anexos .....	45
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	57
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	58
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos.....	62
Anexo 04. Formato de consentimiento informado.....	63

### **Lista de tablas**

Tabla 1 Distribución de la población del nivel inicial	21
Tabla 2 Muestra	21
Tabla 3 Competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test	37
Tabla 4 Participación de niños de 4 años al aplicar las estrategias lúdicas	38
Tabla 5 Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test	39
Tabla 6 Prueba de normalidad	40
Tabla 7 Prueba de rangos de Wilcoxon	41
Tabla 8 Estadístico de prueba	42

### **Lista de figuras**

Figura 1 Competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test	37
Figura 2 Participación de niños de 4 años al aplicar las estrategias lúdicas	38
Figura 3 Competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test	39



## **Resumen**

El presente estudio surge a raíz del siguiente problema: ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024? Al observarse que muchos niños de 5 años presentaron dificultades en sus habilidades de traducir cantidades a expresiones numéricas; así como para comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, razón por la cual se planteó el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel explicativa y diseño pre experimental, con una muestra de 20 niños de 5 años de nivel inicial, a quienes se aplicó la técnica de observación mediante el instrumento de lista de cotejo. En relación a los resultados, se puede evidenciar que en el pre test, el 55% se encuentra en nivel proceso mientras que en el post test el 50% se encuentra en nivel logro esperado, lo que permite concluir que las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de dicha institución educativa.

*Palabras clave:* conteo, estrategias lúdicas, problemas de cantidad, seriación.

### **Abstract**

The present study arises from the following problem: How do playful strategies develop competence and solve quantity problems in 5-year-old children of the San Agustín Private Educational Institution, Huánuco, 2024? When observing that many 5-year-old children presented difficulties in their abilities to translate quantities into numerical expressions; as well as to communicate their understanding of numbers and operations, which is why the following general objective was proposed: Determine how playful strategies develop competence and solve quantity problems in 5-year-old children of the aforementioned Educational Institution. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, with a sample of 20 5-year-old children at the initial level, to whom the observation technique was applied using the checklist instrument. In relation to the results, it can be seen that in the pre-test, 55% are at the process level while in the post-test, 50% are at the expected achievement level, which allows us to conclude that recreational strategies significantly develop the competition solves quantity problems in 5-year-old children of said educational institution.

*Keywords:* counting, playful strategies, quantity problems, serialization.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Estudios realizados a nivel internacional en Colombia según Romero (2021) se ha observado que el 42 % de los niños en edad preescolar tienen dificultades en la competencia resuelve problemas de cantidad. Además, el 30 % muestra incompetencias al representar y recordar aspectos de la realidad, mientras que el 28% tiene dificultades para realizar operaciones mentales como sumas y restas de manera correcta. Estos porcentajes pueden fluctuar debido a diversos factores, tales como la calidad de la educación, los recursos disponibles, la formación de los docentes y el entorno socioeconómico en el que se desenvuelven los estudiantes.

En el contexto nacional, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico realizó la prueba PISA (2019) e n el Perú se aplicó a 8,028 estudiantes de escuelas del país en el 70% de públicas y el 30% privadas. El Perú ha obtenido lo últimos lugares de acuerdo al puntaje, por lo cual, existen debilidades y limitaciones en esta área a ello se suma la falta de estrategias que inciten una metodología para poder resolver problemas, 50% de los estudiantes no logran pautas para resolver situaciones problemáticas esto conlleva a que sientan negativos, sentimientos de frustración al no poder solucionar el problema esto se ve refleja en los logros de aprendizaje.

Asimismo, un estudio realizado por Romero (2017) el 66,1% de los estudiantes no alcanza el nivel óptimo de aprendizaje respecto a la competencia de resuelve problemas de cantidad, el Perú subió de 368 a 387, es decir, 19 puntos, escalando al puesto 61 y superando así a Brasil. Sin embargo, hay un 46.7% de estudiantes peruanos que se ubican entre los que obtienen los peores resultados, mientras que solo un 0.6% alcanza los niveles más altos de la evaluación. Además, en un estudio de Díaz y Soriano (2018) encontró que un 58% de niños se encontró en un nivel bajo respecto a su competencia resuelve problemas de cantidad.

A nivel local, se observa que muchos niños de 5 años de la institución educativa Mariscal Cáceres Amarilis, Huánuco, presentan dificultades para la resolución de problemas matemáticos de cantidad; específicamente para identificar la información relevante y distinguirla de la información no esencial en el enunciado del problema. Además, tienen dificultades para asociar los números con cantidades reales y para entender la relación entre los números y los objetos que representan, así como problemas para contar objetos en grupos, identificar números faltantes en una secuencia o entender la relación entre los números en una serie.

Es por ello que la investigación se orienta a mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad mediante estrategias lúdicas, tomando de gran ayuda para desarrollar capacidades en el área de matemática, dentro del diseño curricular las matemáticas se enseñan con juegos estructurados permitiendo que los niños construyan su propio aprendizaje (Montealegre, 2019).

Ante esta problemática es que se plantea el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formula el siguiente **objetivo general**: Determinar de qué manera la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024

Asimismo, para dar respuesta a los **objetivos específicos**: Identificar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test. Diseñar y aplicar sesiones de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024. Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un post test.

El estudio se **justifica** a nivel teórico ya que permite aportar al conocimiento sobre la teoría de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de inicial, cuyos resultados pudieron sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación básica, ya que se estaría demostrando que las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de inicial.

Además, a nivel práctico este estudio se realiza porque existe la necesidad de la intervención de las estrategias lúdicas en los niños de cinco años de educación inicial, de esta manera proporcionó información que fue útil a toda la comunidad educativa y afianzó al conocimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de educación inicial. Es importante adaptar la enseñanza para el niño, ya que la competencia resuelve

problemas de cantidad se presentan como una disciplina inevitable y de suma importancia en su educación.

Y a nivel metodológico, se realizó una contribución del proceso de investigación que se destaca que las estrategias lúdicas el cual es de gran ayuda a otros investigadores interesados en explorar en detalle la temática de estudio, que aborda las variables analizadas, tales como las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Quingaluisa (2023) realizó un trabajo de investigación en Ecuador para optar su título de Licenciatura, denominado: “*Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje de las matemáticas en la E.G.B. media*” El objetivo general fue determinar si las Estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje de las matemáticas. Para ello, se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo cuasiexperimental con un alcance descriptivo y explicativo, para la recolección de datos numéricos; se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento cuestionario, que fue aplicado a los estudiantes de la unidad educativa. Respecto a los resultados, luego de la aplicación del instrumento, denotan una mejoría y de acuerdo a la rúbrica de valoración del puntaje obtenido se tiene que el 81,81% de los estudiantes mejoró sus resultados luego de la intervención por efecto del planteamiento e implementación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de educación básica subnivel medio, solo desde la estadística descriptiva se evidencia de manera clara la mejoría. En conclusión, existe una relación directa entre aprendizaje de la matemática y las estrategias lúdicas

Martínez (2021) ejecutó una tesis en la ciudad de Quito para optar el título profesional de Licenciatura, titulada: “*Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de la UE. Océano Pacífico, Pangua – Cotopaxi. 2021*” El objetivo fue determinar la manera en que inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje del área de matemáticas en los estudiantes de Educación Básica de la UE Océano Pacífico, Pangua – Cotopaxi. Utilizó una metodología de tipo cuantitativa, de diseño no experimental, descriptiva, con un alcance correlacional, se trabajó con una muestra de 45 alumnos del sexto año, se aplicó la encuesta con 10 ítems en escala de Likert. Se realizó la comprobación de hipótesis mediante la correlación de Spearman, y se determinó que la variable estrategias lúdicas tienen una relación positiva alta con la variable el aprendizaje de matemáticas con una correlación de 0,867 y una significancia menor a 0.05, lo cual permitió rechazar la hipótesis nula, aceptando la hipótesis que se presenta en la investigación. Se demostró que las lúdicas fomentan la capacidad creativa, motivación y el desarrollo de habilidades mediante la interacción de juegos el niño comprende y aprende a resolver problemas. Se concluye que los estudiantes pueden mejorar el aprendizaje de matemáticas a

través de las estrategias lúdicas de manera divertida y entretenida que les permitirá desenvolverse en un mundo que está en constante evolución.

Rovayo (2020) realizó un estudio en Ecuador, denominado: *“El aprendizaje de matemáticas con niños de nivel inicial 2 desde la psicomotricidad en Ecuador”*. Para optar el título de licenciada en Educación Especial en la Universidad Casa Grande. El objetivo principal fue reconocer la influencia positiva de la psicomotricidad en el aprendizaje y desarrollo lógico-matemático de niños de 4 años. La investigación combinó la acción y la reflexión con un enfoque mixto. Estudié cómo los niños aprenden matemáticas con psicomotricidad usando el método científico, con un grupo de niños y maestros, y observé a 4 estudiantes con lista de cotejo. La autora concluyó que la psicomotricidad beneficia el aprendizaje matemático en niños del nivel inicial 2 al mejorar su manejo corporal, conciencia y percepción de su cuerpo. Manipular objetos, mover el cuerpo y desplazarse ayudan a aprender al relacionar experiencias con conocimientos.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

García (2021) realizó un estudio en la ciudad de Piura, para optar el título de maestría, denominado: *“Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “Resuelve Problemas de Cantidad” en Educación Inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021”*. Esta tesis de licenciatura se desarrolló con la finalidad de proponer estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en los niños y niñas de educación inicial del Colegio Particular Stella Maris de Piura. La investigación se realizó en el enfoque cuantitativo en el marco del cual se empleó un diseño no experimental transversal descriptivo en la primera fase y propositivo en la segunda fase. Para ello, se trabajó con una población constituida por 3 profesoras de educación inicial y por 27 niños y niñas distribuidos, según su edad, de la siguiente manera: 7 de 3 años, 7 de 4 años y 13 de 5 años. Considerando este tamaño poblacional, no se extrajo ninguna muestra por lo que se trabajó con toda la población. Se emplearon como técnicas de recolección de datos el test académico con tres cuestionarios. Se halló que el 71% de niños y niñas de 3 años así como el 57% de niños y niñas de 4 años se encuentran en “proceso” en el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad”; con respecto a los niños y niñas de 5 años, solo el 31% alcanzó el nivel esperado en el desarrollo de esta competencia. También las profesoras no suelen emplear estrategias lúdicas como el juego con el propósito específico de desarrollar esta competencia. Finalmente, se elaboraron las estrategias lúdicas para cada grupo de edad.

Cordova (2020) realizó su estudio en Chulucanas para optar el título de Licenciatura, denominado: “*Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal -Chulucanas, año 2020*”. El objetivo general fue aplicar estrategias lúdicas para fortalecer la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población fue de 58 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de cuatro años del nivel inicial. El instrumento que se utilizó para estimar la Competencia resuelve problemas de cantidad, fue una lista de cotejo. Los resultados obtenidos por los estudiantes en el pretest y postest, evidencia que existen diferencias significativas del nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de la Competencia resuelve problemas de cantidad de entrada y de salida, pudiéndose concluir que la aplicación de la estrategia lúdica orientado al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cuatro años sus habilidades de traducir cantidades a expresiones numéricas; comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y el uso adecuado de estrategias y procedimientos de estimación y calculo.

Vilchez (2021) efectuó una tesis en la ciudad de La Libertad, para optar el grado de maestría, titulada: “*La estrategia lúdica con material concreto y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la I.E.P "Mi Castillito A.B.C" Guadalupe- La Libertad, 2020*”. Por lo cual tiene como objetivo: Determinar la relación entre la estrategia lúdica con material concreto y el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la I.E.P “Mi Castillito A.B.C” Guadalupe- La Libertad, 2020. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño correlacional. Se contó con una población de 48 estudiantes, tomando una muestra de 15 niños. Para recabar información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue lista de cotejo. Se obtuvieron los siguientes resultados, respecto al objetivo general se logró determinar la relación y dar respuestas a la hipótesis en la que existe una correlación entre ambas variables de estudio. El coeficiente de correlación Spearman 0.384 mide la relación entre ambas variables, en la que se concluye la relación significativamente moderada con significancia bilateral de 0.158 entre las estrategias lúdicas con material concreto y la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años,



afirmandose que los niños por medio de la estrategia lúdica incrementan al desarrollo de problemas de cantidad.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Gomez et al. (2021) efectuaron una tesis en la ciudad de Huánuco para optar el título de Licenciados, denominada: *“Programa “Toddler Games” para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años del C. N. A. UNHEVAL, Huánuco 2020”*. El presente estudio tuvo como objetivo determinar cómo influye la aplicación del Programa “Toddler Games” para desarrollar la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en niños de 5 años del C.N.A. Huánuco 2020. Contó con una metodología de tipo de investigación aplicada, diseño pre-experimental. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico, se aplicó a los niños del aula de 5 años una preprueba y posprueba para ello se utilizó como instrumento de investigación la ficha de observación para el pretest y postest con la escala valorativa (0.5, 1, 1.5, 2) total 20 ítems para observar los siguientes resultados obtenidos: El valor de  $t=20,47$  es superior al valor crítico  $t_c=1,75$  se rechaza la hipótesis nula y se puede asegurar que la aplicación de Programa “Toddler Games “genera efectos significativos en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los niños de Educación Inicial. En conclusión: Se demostró que la aplicación del Programa “Toddler Games” genera aportes significativos en el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en los niños de 5 años del C.N.A. Huánuco 2020.

Reyes (2021) desarrolló un estudio en la ciudad de Satipo, para optar el título de Licenciatura, titulado: *“Juegos lúdicos de matemáticas para mejorar la competencia en resolución de problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua en Satipo, 2021”*. El objetivo fue evaluar el impacto de juegos de matemáticas en resolver problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de Satipo, 2021. Con metodología cuantitativa experimental. Se utilizó una muestra de 24 estudiantes de 5 años, con una población de 113 estudiantes de 3-4-5 años. La observación fue la técnica empleada con un instrumento pre-test y pos-test validado por 4 expertos, obteniendo una fiabilidad de 0,821 a través del alfa de Cronbach. Se analizaron los datos con SPSS versión 24 y la prueba de Wilcoxon mostró un valor de  $P=0$ . La mejora en la competencia de aprendizaje fue del 79.16%, gracias a juegos lúdicos matemáticos.

Lazaro (2021) realizó una investigación en la ciudad de Huánuco, titulada: “*Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupán, Yarowilca, Huánuco, 2019.*” La presente tesis estuvo dirigida a determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 114 de Chupán, Yarowilca, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Estrategias Lúdicas**

#### **2.2.1.1. Definición.**

La palabra 'estrategia' proviene del griego estrategia, formada por 'stratos' (ejército) y 'agein' (conducir). El diccionario Larousse define las estrategias como el arte de dirigir, proporcionando a las organizaciones la guía necesaria para lograr la máxima efectividad en la gestión de recursos en el cumplimiento de la misión.

Podríamos afirmar que una estrategia lúdica consiste en implementar actividades educativas de manera divertida y entretenida con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos por una entidad o empresa. Las estrategias utilizadas para enseñar y aprender se centran en fomentar la adquisición de conocimientos relevantes a partir de los materiales de estudio presentes en el ámbito escolar. Se tuvo en cuenta el fundamento teórico al momento de respaldar esta estrategia. (Frida et al. 2010)

La estrategia didáctica es una técnica interactiva y dialógica para crear aprendizajes significativos, competencias sociales y valores.

Las estrategias lúdicas brindan la oportunidad para que los estudiantes aprendan de forma divertida y, al mismo tiempo, les permiten fortalecer los procesos

educativos que conducen al desarrollo integral del estudiante. Es importante destacar que los juegos didácticos contribuyen significativamente al progreso en todos los aspectos individuales. (Calderón, 2021).

Herrador (2018) refiere que la estrategia es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación. Una estrategia comprende de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos. En el área de la educación, se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar al proceso educativo

De lo mencionado por los autores podemos decir que las estrategias lúdicas desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales apenas jugando, bajo este punto de vista el juego en el espacio libre es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado escuela.

#### **2.2.1.2. Teorías que entienden el uso de las estrategias lúdicas.**

a) Para Piaget, citado por Bantula (2018) considera que el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva, las capacidades sensorio simbólicas o de razonamiento, aspectos del desarrollo que condicionan al origen y la evolución del juego.

La diversión modela al desarrollo del conocimiento del niño, ya que simboliza la comprensión práctica o productiva del contexto, según el período progresivo del humano. En la etapa preoperacional el niño realiza un juego simbólico que requiere pensamiento lógico, ya que en esta etapa no se tiene la mentalidad necesaria para pensar de manera lógica, es por eso que los niños manejan su universo de una manera simbólica y algunas veces estructurada, es que en esta etapa se desarrolla en el niño el juego simbólico y el juego reglado. En el juego simbólico refleja en el niño el conocimiento de la realidad en que le rodea, imitando las diferentes conductas, cuando más variado sea la realidad que confronta mayor serán los motivos para que puedan realizar una mutación. En el juego de reglas al niño en su juego respeta normas y reglas con un propósito que todos los participantes del juego participen en igualdad de condiciones en esta etapa los

niños y niñas disfrutan jugando al construir como armar y desarmar estructuras ya que pueden comprender y asimilar juegos de reglas simples.

b) Teoría de las inteligencias múltiples: Gardner citado por Bernal (2017) al ser humano multi-inteligente, su aprendizaje ante una inteligencia hablaban de siete inteligencias lingüística, lógico-matemática, espacial, corporal kinestésica, musical, interpersonal intrapersonal, después se incluyeron dos la naturalista y espiritual. Desde la perspectiva de las inteligencias múltiples, el juego dramático resulta ser clave para los procesos de aprendizaje de los niños, pues dentro de este marco las inteligencias se integran y se relacionan:

Lingüística A través de este tipo de juego los niños desarrollan el lenguaje de manera natural mediante las unificaciones, así como la palabra escrita y hablada es trabajada en los juegos, permitiendo a los niños la comprensión de textos.

Lógico-matemático. Durante el desarrollo del juego dramático se presentan conflictos que permiten que el niño razone para dar solución al problema. Espacial: Los niños trabajan de forma personal y simbólica durante el proceso del juego dramático en un determinado espacio físico. Corporal-kinestésica: Los niños aprenden a tener control de su esquema corporal, de los movimientos y gestos que realiza

Musical: Un elemento que puede acompañar al juego dramático es la música con el fin de estimular al niño, permitiendo acercarlo a una experiencia emocional auditiva donde aprenda a identificar y diferenciar una serie de sonidos

Interpersonal: El juego dramático necesita de la interacción social, cooperación y trabajo mutuo para su realización, por lo que el niño aprenderá a dialogar, respetar y hacer tolerante con su grupo de pares

Intrapersonal: Mediante el juego dramático el niño construye su identidad, ya que le permite conocer, reconocer, desarrollar sus pensamientos, emociones, sentimientos

Naturalista: Se basa en esta inteligencia al momento de que los niños crean sus personajes o elementos dramáticos dado que le permite comprender el entorno donde se desenvuelve.

c) Teoría constructivista del juego: Vygotsky citado por Carbonero (2017) señala que mediante el juego, los niños construyen su aprendizaje y su realidad sociocultural, ampliando su capacidad de comprenderla, de modo que incrementa continuamente la zona de desarrollo próximo, que es la diferencia entre lo que los niños son capaces de realizar de forma autónoma e independiente y lo que pueden ejecutar con apoyo de los adultos y de su grupo de pares.

Carbonero menciona que Vygotsky destaca dos etapas significativas del proceso evolutivo del juego:

La primera etapa abarca desde los dos a tres años, donde el niño juega con los objetos y les da significado de acuerdo a lo que su contexto social le transmite. A su vez, se divide en dos niveles. En el primero, el niño aprende la función real del objeto en su contexto tal y como se lo enseñaron en su ambiente familiar. En el segundo, el niño sustituye la función del objeto e incluso le otorga a otro objeto similar la función del otro.

La segunda etapa comprende desde los tres a seis años, denominada juego socio-dramático, el niño construye el mundo de los adultos desde su punto de vista, y lo hace mediante la imitación. Empieza a superar su egocentrismo y asume roles desde un enfoque imitativo, dejando observar la clase de vivencias por las que pasa.

### **2.2.1.3 Importancia de las estrategias lúdicas.**

Según Bautista (2020), esta actividad es importante para potenciar el pensamiento creativo, innovador y abstracto, así como para desarrollar habilidades cooperativas y comunicativas, y para abordar problemas y encontrar soluciones.

Mate (2017) indica que la metacognición beneficia el aprendizaje y ayuda a enfrentar desafíos diarios. Además, respalda a los buscadores de verdad en la ciudad, con un enfoque educativo distinto, alejado del aprendizaje memorístico.

### **2.2.3.4. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje.**

La edad escolar el juego forma parte del aprendizaje, los niños necesitan conocer las cosas una y otra vez para aprenderlas. Los juegos tienen un carácter formativo porque les enfrentan a las situaciones en las cuales se van adaptando hasta dominadas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por ellos mismos, siendo así un instrumento eficaz para la educación, así mismo cuenta con múltiples beneficios en el proceso de maduración del niño porque satisface las necesidades básicas de ejercicio físico (Carbonero & Canizares, 2016),

De esta forma la importancia de las estrategias lúdicas según los autores Bernal & Wancnules (2019), se caracterizan por

Es una estrategia de aprendizaje

Prestar el pensamiento lógico

Facilita la comprensión y aprendizaje en los niños

Desarrolla la creatividad e inventiva  
Ayuda a integrarse y compartir saberes entre niños  
Desarrolla la atención y memoria

#### **2.2.1.5. Los juegos y las matemáticas.**

Para servir como herramienta de aprendizaje el juego debe tener un nexo indiscutible con el tema matemático que se desea desarrollar. Un juego que no esté vinculado con la competencia matemática que se desea inducir o fortalecer puede tener éxito para distraer y agrandar, pero no será de real utilidad en el propósito de formar, se estaría entonces invirtiendo tiempo valioso sin la posibilidad de obtener resultados tangibles en la mejora del aprendizaje de la matemática (Díaz, 2017).

Casa & Fiestra (2016) la resolución de un problema se produce cuando alguien que resuelve un problema lo traduce en una representación interna y luego busca un camino a través del espacio del problema desde el estado dado al estado final, de allí que Pólya recomienda que para desarrollar la capacidad de resolución de problemas es fundamental estimular, en los estudiantes, el interés por los problemas, así como también proporcionarles muchas oportunidades de practicarlos.

#### **2.2.1.6. Tipos de estrategias lúdicas.**

Santos (2017) refiere los siguientes

- a) Juego de ejercicios. En el juego, es crucial usar el cuerpo para gatear, saltar y caminar.
- b) Juegos simbólicos. Las personas imitan ocupaciones reales como si fueran adultos en este juego.
- c) Juegos reglamentarios. En este juego es esencial establecer reglas antes de iniciar una actividad. Son sugerencias del grupo para divertirse de manera saludable
- d) Juegos creativos. Actividades lúdicas relacionadas con la creatividad e imaginación son juegos creativos. Estos son algunos deportes artísticos populares que se centran en la creatividad y satisfacción personal.

#### **2.2.1.7. Agrupación de las estrategias lúdicas.**

Batllo (2018) propone agrupar de esta forma.

En dicha estrategia, la persona debe encontrar su método para prestar atención y empezar a retener información en su memoria.

Procesamiento de estrategias: se acomoda nueva información y se traslada a la memoria de largo plazo.

Las estrategias de ejecución involucran realizar acciones creativas para resolver problemas y rescatar información de modo general.

## **2.2.2. Variable dependiente: resuelve problemas de cantidad**

### **2.2.2.1. Definición.**

Bunch (2017) menciona que la resolución de problemas es un proceso cognitivo-afectivo conductual mediante el cual una persona intenta identificar o descubrir una solución o respuesta de afrontamiento eficaz para un problema particular

Según el MINEDU (2016) Los niños y niñas aplican estrategias al manipular objetos para resolver problemas de matemáticas de manera práctica en su vida diaria. De este modo, adquieren habilidades para organizar sus acciones y desarrollar su pensamiento a través del orden espacial, temporal y causal. El manejo del niño cambia con su crecimiento y depende de las oportunidades que tenga.

Acevedo & Campos (2017) indican que la resolución de problemas implica una serie de procedimientos aplicables en diversos ámbitos. En la vida diaria, la correcta actitud mental que se cultiva en matemáticas es crucial para abordar problemas en diversas áreas. Con una mentalidad adecuada, podemos resolver los desafíos cotidianos y aquellos que surgen en ciencias, política y otros campos.

Resolver problemas de cantidad da sentido al conocimiento y ayuda a representar o reproducir relaciones; Los estudiantes desarrollan sentido numérico, sistemas numéricos, operaciones y razonamiento lógico al resolver problemas.

### **2.2.2.2. Procesos que intervienen en la solución de problemas.**

Desde muy temprana edad en los niños se encuentran presentes los fundamentos del pensamiento matemático. Debido a su proceso de desarrollo y a su interrelación con el entorno, Prieto (2017) refiere en las cuales desarrollan algunas nociones:

Numéricas, espaciales y temporales que les facultan construir nociones matemáticas muy complejas

Se comienza con el conteo porque al leer diversos autores se pudo comprender el orden que debe llevar la resolución de problemas Resolver y plantear problemas que le son muy comunes implica quitar, reunir, igualar agregar, comparar y distribuir objetos

Maneja técnicas originales para solucionar sus problemas numéricos y usa objetos, símbolos, dibujos y números.

Los aspectos favorecedores en la solución de problemas son

Añade objetos, reparte equitativamente y luego realiza el conteo.

Maneja métodos de conteo.

Percibe problemas numéricos la que se le plantean y estima resultados

Explica como resolvió sus problemas y compara con los de sus compañeros.

### **2.2.2.3. Fases de la resolución de problemas matemáticos.**

Muchos estudios de investigación afirman que la resolución de los problemas, está referido a un proceso con varias etapas, en este sentido presentamos varias propuestas de autores.

Ortiz (2018) sostiene que se debe realizar las siguientes fases.

- Preparación se analiza el problema y se busca información al respecto con la finalidad de definirlo

Incubación: el que soluciona el problema lo analiza en forma inconsciente.

Inspirar permite que se perciba la solución de forma inesperada

Verificar revisa la solución encontrada

Razvan (2017), permiten plantear las siguientes etapas en la resolución de un problema y que ayudan al solucionador a acercarse a la solución

Identificar la meta en relación a los datos el problema

Especificar o describir con mayor precisión los problemas.

Analizar los problemas posteriormente identificar la información importante

Generar la solución final, al plantear diferentes propuestas

Revisar la solución final y evaluar su posibilidad de efectividad

Seleccionar posible la solución efectiva

Ejecutar factiblemente la solución seleccionada

Volver a revisar la solución

Para Garcia & Molina (2017) la resolución de problemas tiene las siguientes fases:

a) Comprender el problema: Implica entender tanto el texto como la situación que presenta el problema, diferenciar los distintos tipos de información que ofrece el enunciado y comprender qué debe hacerse con la información que es aportada. Se debe leer el enunciado despacio, tratando de contestar las siguientes interrogantes:



¿Cuáles son los datos? (lo que conocemos). ¿Cuáles son las incógnitas? (lo que buscamos). Después hay que tratar de encontrar la relación entre los datos y las incógnitas y si es posible, se debe hacer un esquema o dibujo de la situación. Además, requiere leer cuidadosamente, parafrasear y simplificar la información mediante ejemplos o estrategias comunes.

b) Diseñar un plan: Es la parte fundamental del proceso de resolución de problemas. Una vez comprendida la situación planteada y teniendo clara cuál es la meta a la que se quiere llegar, es el momento de planificar las acciones que llevarán a ella, es necesario abordar cuestiones como para qué sirven los datos que aparecen en el enunciado, qué puede calcularse a partir de ellos, qué operaciones utilizar y en qué orden se debe proceder.

Después de comprender el problema y viendo la meta que se desea lograr es necesario realizarse algunas preguntas como: ¿para que servirán los datos del enunciado? ¿Cómo se puede desarrollar, qué operación utilizar, cómo puede ser el orden? Aportando a la idea de Palomino, se puede explicar que esta fase empieza cuando el estudiante empieza a averiguar, investigar o cuestionarse sobre el problema planteado. Está más interesado de que estrategias le ayudará a resolver el problema.

El avance de este proceso dependerá mucho de las ganas y conocimientos que le pone el estudiante, para esto es importante que el mismo estudiante sea el interesado por aprender cada día, y gracias a su conocimiento él puede llevar adelante su objetivo o meta.

Cabe a resaltar que el estudiante es libre a elegir o escoger las estrategias que se desea aplicar para desarrollar el problema, esto puede ser empleando algún gráfico o material concreto, para ello se necesita que el docente promueva un clima favorable.

c) Ejecución del plan: Consiste en la puesta en práctica de cada uno de los pasos diseñados en la planificación. Es necesaria una comunicación y una justificación de las acciones seguidas: primero calculo, hasta llegar a la solución. Esta fase concluye con una expresión clara y contextualizada de la respuesta obtenida.

Ejecutar el plan implica llevar a cabo todo lo planeado paso a paso hasta obtener el resultado. Durante la implementación de la estrategia de resultado, es importante que el estudiante verifique los procesos utilizados y, en caso de errores, intente solucionarlos con una nueva estrategia.

Durante esta fase, el docente fomenta actitudes como confianza, curiosidad, tranquilidad, perseverancia y motivación en los estudiantes.

Revisar la solución para asegurarse de que se ha manejado correctamente el proceso de resolución. Necesitamos verificar si la respuesta es válida y considerar otras posibles soluciones.

En la etapa final de revisión, los estudiantes evalúan la ejecución de su plan para determinar si la respuesta es correcta y si existen otras formas de llegar a ella.

#### **2.2.2.4. Dimensiones.**

Según Goñi (2017) establece dimensiones para resolver problemas de cantidad:

a) Conteo: Asignación de nombres a elementos de una colección según una secuencia. In principio, se empareja un término con un objeto señalando. Señalar internamente llevará al acto de contar.

Además de ordenar elementos, 'contar' se usa para relatar información organizada de forma clara a los receptores.

b) Secuencia: Sucesión de objetos relacionados entre sí. El objetivo es que el niño identifique similitudes y diferencias entre objetos, establezca conexiones entre ellos, y reconozca patrones en secuencias.

La secuencia es necesaria para presentar eventos en orden entendible.

c) Seriación: ordenar objetos por características similares. Los objetos se comparan y se establece una relación de orden basada en su tamaño y características. La maestra debe crear conjuntos de objetos de diferentes tamaños para comparar.

d) Cuantificadores: hacer que los comparen en grupos de dos o tres para determinar la relación de orden. Se puede usar esta situación para que el niño emplee cuantificadores.

#### **2.2.2.5. Relación entre estrategias lúdicas y la competencia resuelve problemas de cantidad**

Según Casa & Fiestra (2016) las estrategias lúdicas y la competencia para resolver problemas de cantidad están estrechamente relacionadas, especialmente en el contexto educativo. Integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede mejorar significativamente las habilidades de los estudiantes para resolver problemas matemáticos.

En síntesis, las estrategias lúdicas no solo hacen que el aprendizaje de las matemáticas sea más divertido y atractivo, sino que también mejoran la competencia de los

estudiantes para resolver problemas de cantidad, al fomentar un aprendizaje activo, práctico y colaborativo.

### **2.3.Hipótesis**

H1: La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

H0: La aplicación de las estrategias lúdicas no desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo cuantitativa según Hernández et al. (2014), se utilizó la recolección de datos para probar hipótesis, establecer pautas de comportamiento y testar teorías a través de mediciones y análisis estadístico.

Esta investigación se utilizó la investigación de nivel explicativa busca entender las causas y condiciones de un fenómeno específico y la relación entre las variables. (Hernández y Mendoza 2018)

El diseño de nuestra investigación fue de diseño pre experimental, este diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. En ciertas ocasiones los diseños pre experimentales sirven como estudios exploratorios, pero sus resultados deben observarse con precaución. (Hernández y Mendoza 2018).

Este diseño se diagrama así:

**GE: 01 x 02**

Donde:

**GE** = Grupo experimental

**O1** = Aplicación del Pre test

**X** = Aplicación de la estrategia

**O2**= Aplicación del post test

#### 3.2. Población y muestra

La población es definido como los elementos que se encuentran en el lugar de evaluación, a diferencia de la muestra que es aquella porción de la población que cumple con los criterios de inclusión (Maldonado, 2018). Por ende, la población estuvo conformada por los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, matriculados en el primer semestre del año 2024.

**Tabla 1***Distribución de alumnos del nivel inicial*

<b>Edad</b>	<b>Nivel/Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años		6	7	13
4 años	Inicial	11	6	17
5 años		8	12	20
		25	25	50

*Nota.* Nómina de matrícula 2024

Cabrero (2018) define la muestra como una proporción de unidades que representan un conjunto denominado población o también universo, que han sido seleccionadas de forma fortuita y que se someterán a una observación de rigor científico con el único objetivo de conseguir resultados propios del universo total investigado. Por tanto, estuvo conformada por los alumnos de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

**Tabla 2***Muestra de niños de 5 años, según sexo.*

<b>Edad</b>	<b>Nivel/Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
5 años	Inicial	8	12	20
		8	12	20

*Nota.* Nomina de matrícula 2024

El muestreo se utilizó fue el no probabilístico Carrasco (2016) sostiene que la muestra se elige según el criterio del investigador, sin reglas matemáticas o estadísticas específicas, buscando que sea adecuada.

**Criterios de inclusión**

- Estudiantes de 5 años que están inscritos.
- Los autorizados por sus padres para participar en el estudio.

**Criterios de exclusión**

- Niños y niñas menores de 5 años.
- Los que carecen del consentimiento informado de sus padres.

### **3.3. Variables. Definición y operacionalización**

#### **Variable independiente: Estrategias lúdicas**

Podríamos afirmar que una estrategia lúdica consiste en implementar actividades educativas de manera divertida y entretenida con el propósito de alcanzar los objetivos establecidos por una entidad o empresa. Las estrategias utilizadas para enseñar y aprender se centran en fomentar la adquisición de conocimientos relevantes a partir de los materiales de estudio presentes en el ámbito escolar. Se tuvo en cuenta el fundamento teórico al momento de respaldar esta estrategia (Frida et al., 2010).

#### **Variable dependiente: Competencia resuelve problemas de cantidad**

Bunch (2017) menciona que la resolución de problemas es un proceso cognitivo- afectivo conductual mediante el cual una persona intenta identificar o descubrir una solución o respuesta de afrontamiento eficaz para un problema particular.

<b>VARIABLES</b>	<b>DEFINICIÓN OPERATIVA</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS O VALORACIÓN</b>
<b>V.I.</b> Estrategias lúdicas	Las estrategias lúdicas son actividades en las cuales intervienen: juegos de perseguir y escapar, Juegos de salto, juegos de puntería.	Juegos de perseguir y escapar  Juegos de salto  Juegos de puntería.	Selección del taller empleando estrategias lúdicas.  Implementa desarrollado con actividades lúdicas.  Ejecuta talleres de actividades lúdicas.	Lista de cotejo	Sí No
<b>V.D.</b> Resuelve problemas de cantidad	La competencia resuelve problemas de cantidad, se mide a través de las dimensiones: Seriación Conteo Secuencia	Seriación   Conteo  Secuencia	Establece relaciones por forma y color  Organiza objetos según su color y tamaño  Encuentra conexiones entre algunos y ninguno.  Identifica entre mayores y menores	Lista de cotejo	

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

La técnica empleada en el estudio fue la observación. Según Rojas (2010) define los métodos de investigación como un conjunto de herramientas, procedimientos y reglas que orientan la creación, formulación y dirección de instrumentos para la recolección de información y su posterior análisis. Las técnicas de observación: permiten la comunicación directa entre investigadores y actores. Para registrar la presencia o ausencia de actividad observada.

Se empleó la lista de cotejo, la cual se caracteriza por ser observacional, es por eso que se trabajará en conjunto con la técnica de observación. Así mismo, se caracteriza por ser pre estructurada, ya que su elaboración se da antes de su aplicación y no durante o después de la intervención. Según Campoy (2019) define que la lista de cotejo es un instrumento para evaluar productos de desempeño determinando el cumplimiento o no cumplimiento de unos determinados indicadores. Se caracteriza porque son sencillas de aplicar y solamente debe hacerse un chequeo para determinar si se presentan o no, los indicadores en una determinada evidencia.

#### **Validación**

El instrumento fue validado a través de la técnica juicio de expertos. Según Escobar y Cuervo (2008) El juicio de expertos es un procedimiento que nace de la necesidad de estimar la validez de contenido de una prueba (p. 30), también refiere que, La opinión informada de expertos es de personas con trayectoria en el tema, reconocidas como expertos cualificados que pueden proporcionar información, evidencia, juicios y valoraciones.

#### **Confiabilidad**

La confiabilidad del instrumento viene a ser precisión de medir a nivel de los examinados. Es decir, la replicabilidad de los puntajes individualmente obtenidos del instrumento. Un buen análisis de confiabilidad posibilita estudiar ciertas amenazas de replicabilidad de un test (Hernández y Mendoza, 2018). La confiabilidad del instrumento, se determinó mediante el KR 20 de Richardson, arrojando una confiabilidad de  $= 0,835$ , en variable lo que significa que el instrumento es bueno y aplicable.



### *Baremos del instrumento*

<b>Niveles</b>	<b>Intervalos</b>
Logro destacado	15 - 20
Logro esperado	10 - 14
En proceso	5 - 9
Inicio	0 - 4

*Nota.* Elaboración propia

### **3.5. Método de análisis de datos**

Para el análisis e interpretación de los resultados en la presente investigación fue por medio de la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para el recojo, procesamiento, presentación y análisis descriptivo de los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizará la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon para contrastar las hipótesis planteadas, así inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2019, y el análisis de los datos se analizarán utilizando el software SPSS para Windows versión 25.0

Una vez recopilados los datos, estos se analizaron y organizaron utilizando la estadística descriptiva e inferencial. El primero sirvió para realizar las tablas y gráficos; y, el segundo se realizó a través de la prueba de coeficiente de correlación de Spearman, lo cual permitió demostrar la hipótesis de investigación y, por ende, llegar a las conclusiones del estudio.

### **3.6. Aspectos éticos**

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos del reglamento de integridad científica en la investigación, aprobado y actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0277-2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 14 de marzo del 2024 (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote [ULADECH, 2024]):

#### **a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes**

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La

confidencialidad de todos los datos recopilados será respetada, y únicamente se emplearán para propósitos de investigación dentro de la Institución Educativa.

#### **b. Libre participación por propia voluntad**

Se brindó a los padres de los participantes la información esencial sobre el estudio para que puedan tomar una decisión informada y unirse de manera voluntaria. Nos aseguraremos de que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, mientras que los menores de edad proporcionen su asentimiento informado después de comprender la importancia de la investigación en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

#### **c. Beneficencia, no maleficencia**

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes que serán partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios de niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

#### **d. Integridad y honestidad**

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe final serán sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

#### **e. Justicia**

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en los niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

**Objetivo específico 1.** Identificar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test.

**Tabla 3**

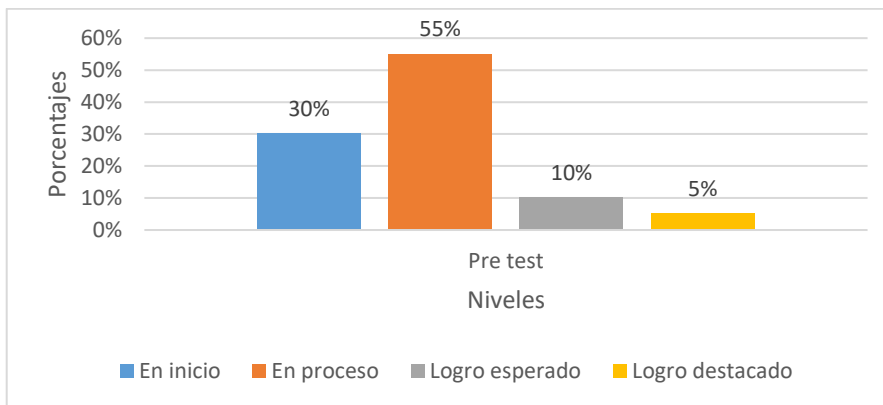
*Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test*

Niveles de logro	Pre test	
	f	%
Logro destacado	1	5 %
Logro esperado	2	10 %
En proceso	11	55 %
En inicio	6	30 %
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>

*Nota.* Lista de cotejo aplicada en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco

**Figura 1**

*Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test*



*Nota.* Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos donde se evaluó el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test, de los cuales se puede evidenciar que el 55% se encuentra en nivel proceso, el 30% en inicio, el 10% en

logro esperado y el 5% en logro destacado. Lo que concluye que los niños muestran dificultades para seriar y cuantificar, debido a la falta de aplicación de estrategias.

**Objetivo específico 2.** Diseñar y aplicar sesiones de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

**Tabla 4**

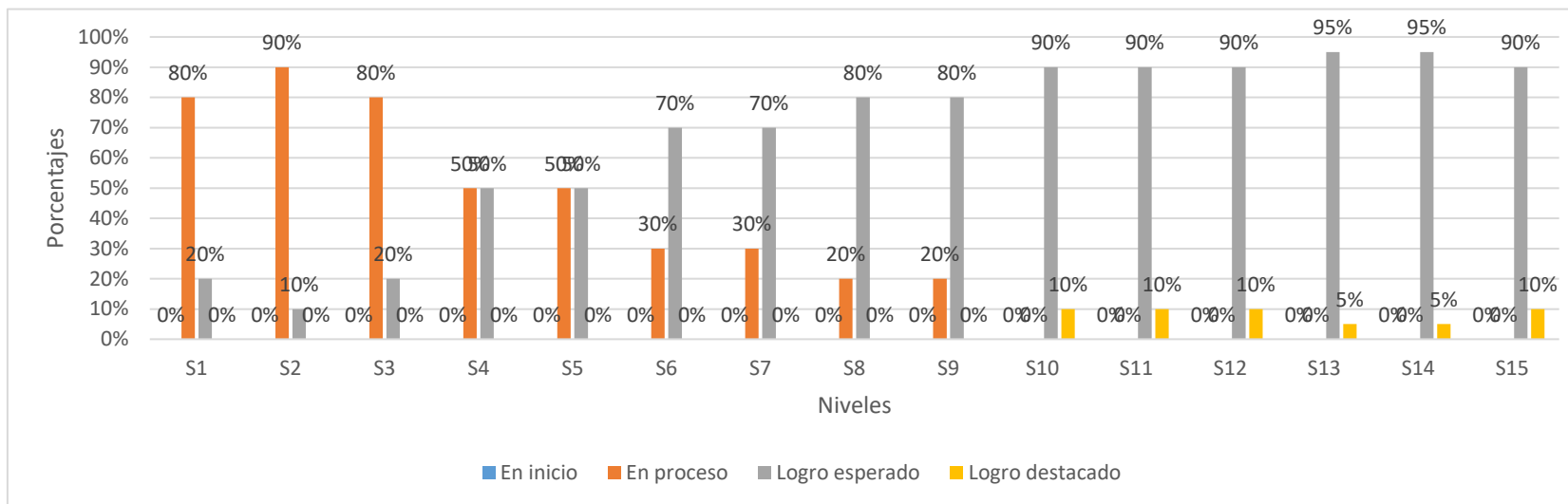
*Resultados de la participación de niños de 4 años al aplicar las estrategias lúdicas*

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		SESION 14		SESION 15	
	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	F	%	F	%
<b>Logro destacado</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%	2	10%	2	10%	1	5%	1	5%	2	10%
<b>Logro Esperado</b>	4	20%	2	10%	4	20%	10	50%	10	50%	14	70%	14	70%	16	80%	16	80%	18	90%	18	90%	18	90%	19	95%	19	95%	18	90%
<b>Proceso</b>	16	80%	18	90%	16	80%	10	50%	10	50%	6	30%	6	30%	4	20%	4	20%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Inicio</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Nota.* Lista de cotejo aplicada en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco Molino

**Figura 2**

*Resultados de la participación de niños de 5 años al aplicar las estrategias lúdicas*



*Nota.* Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se muestra en la aplicación de las sesiones de la dramatización como estrategia que en la primera sesión el 80% se encontraba en proceso y el 20% en logro esperado, que fueron mejorando en el transcurso de sus aplicaciones, llegando en la última sesión a un 90% en logro esperado y el 10% en logro destacado. Registrando que gracias a las estrategias lúdicas, se pudo mejorar significativamente y a nivel pedagógico la competencia resuelve problemas de cantidad.

**Objetivo específico 3.** Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un post test.

**Tabla 5**

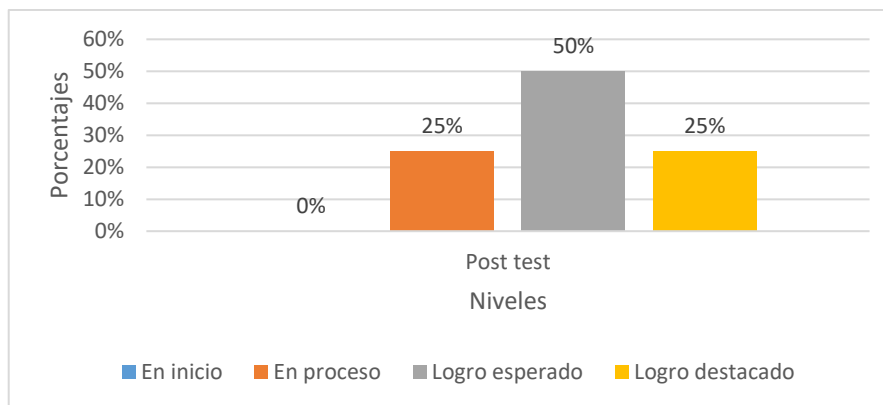
*Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test*

Niveles de logro	Post test	
	f	%
Logro destacado	5	25 %
Logro esperado	10	50 %
En proceso	5	25 %
En inicio	0	0 %
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100 %</b>

*Nota.* Lista de cotejo aplicada en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco

**Figura 3**

*Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test*



*Nota.* Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos donde se evaluó el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test, de los cuales se puede evidenciar que el 50% se encuentra en nivel logro esperado, el 25% en logro destacado el otro 25% en proceso. Lo que concluye que los niños muestran capacidad para seriar y cuantificar, gracias a la aplicación de estrategias lúdicas.

## Prueba de hipótesis

Determinar de qué manera la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

**Tabla 6**

*Prueba de normalidad*

Shapiro - Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,801	20	,002

Entonces se concluyó que si la prueba  $P < 0,05$ , se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si  $P < 0,05$  no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 7, existe una sig. 0,002. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

H1: La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

H0: La aplicación de las estrategias lúdicas no desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

Nivel de significancia:  $5\% = 0,05$

**Tabla 7**

*Prueba de rangos de Wilcoxon*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
TEST	Rangos positivos	13 <sup>b</sup>	8,50	92,00



Empates	7 <sup>c</sup>
Total	20

a. POST TEST < PRE TEST  
b. POST TEST > PRE TEST  
c. POST TEST = PRE TEST

**Tabla 8**

*Estadístico de prueba*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,548 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener  $p= 0,001$  y como  $p<0,05$ , se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de la dramatización como estrategia en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$ . Frente a este resultado se concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolla significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

## V. DISCUSIÓN

Determinar de qué manera la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024. Frente a este resultado se concluye que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolla significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

Este resultado se corrobora con la investigación de García (2021) quien realizó un estudio denominado: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021, cuyo resultado demostró que las estrategias lúdicas desarrollan la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial; siendo este hallazgo parecido a lo encontrado en el presente estudio.

Al respecto, Díaz (2017) afirma que para servir como herramienta de aprendizaje el juego debe tener un nexo indiscutible con el tema matemático que se desea desarrollar. Un juego que no esté vinculado con la competencia matemática que se desea inducir o fortalecer puede tener éxito para distraer y agrandar, pero no será de real utilidad en el propósito de formar, se estaría entonces invirtiendo tiempo valioso sin la posibilidad de obtener resultados tangibles en la mejora del aprendizaje de la matemática.

Por lo tanto, es importante considerar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los menores, para así mejorar la competencia de resuelve problemas de cantidad, y de esta manera incidir favorablemente en el aprendizaje de la matemática en los ciclos posteriores.

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test. Se presentan los resultados obtenidos donde se evaluó el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del pre test, de los cuales

se puede evidenciar que el 55% se encuentra en nivel proceso, lo que concluye que los niños muestran dificultades para seriar y cuantificar, debido a la falta de aplicación de estrategias.

Este hallazgo guarda similitud con el estudio de Vilchez (2021) quien efectuó una tesis titulada: La estrategia lúdica con material concreto y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la I.E.P Mi Castillito A.B.C Guadalupe- La Libertad, 2020, cuyo resultado demostró que en la evaluación del pre test, el mayor porcentaje de niños se ubicó en proceso, lo cual es parecido a lo hallado en la presente investigación.

Sobre lo expuesto, según el MINEDU (2016) Los niños y niñas aplican estrategias al manipular objetos para resolver problemas de matemáticas de manera práctica en su vida diaria. De este modo, adquieren habilidades para organizar sus acciones y desarrollar su pensamiento a través del orden espacial, temporal y causal. El manejo del niño cambia con su crecimiento y depende de las oportunidades que tenga.

Por lo tanto, es importante considerar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los menores, para así mejorar la competencia de resuelve problemas de cantidad, y de esta manera incidir favorablemente en el aprendizaje de la matemática en los ciclos posteriores.

Diseñar y aplicar sesiones de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024. Se muestra en la aplicación de las sesiones de la dramatización como estrategia que en la primera sesión el 80% se encontraba en proceso y el 20% en logro esperado, que fueron mejorando en el transcurso de sus aplicaciones, llegando en la última sesión a un 90% en logro esperado y el 10% en logro destacado. Registrando que, gracias a las estrategias lúdicas, se pudo mejorar significativamente y a nivel pedagógico la competencia resuelve problemas de cantidad.

Este resultado es parecido a lo encontrado en Córdova (2020) quien realizó su estudio denominado: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal -Chulucanas, año 2020, pudiéndose concluir que la aplicación de la estrategia lúdica orientado al desarrollo de la competencia resuelve

problemas de cantidad del área de matemáticas, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cuatro años sus habilidades de traducir cantidades a expresiones numéricas, lo cual es parecido a lo encontrado en el presente estudio.

Sobre ello, Herrador (2018) refiere que la estrategia es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación. Una estrategia comprende de tácticas que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos. En el área de la educación, se habla de estrategias de enseñanza y aprendizaje para referirse al conjunto de técnicas que ayudan a mejorar al proceso educativo.

Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un post test. Se presentan los resultados obtenidos donde se evaluó el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del post test, de los cuales se puede evidenciar que el 50% se encuentra en nivel logro esperado, el 25% en logro destacado el otro 25% en proceso. Lo que concluye que los niños muestran capacidad para seriar y cuantificar, gracias a la aplicación de estrategias lúdicas.

Este hallazgo se asemeja a la investigación de García (2021) quien realizó un estudio denominado: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021, cuyo resultado demostró que las estrategias lúdicas desarrollan la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial; siendo este hallazgo parecido a lo encontrado en el presente estudio.

Al respecto, Diaz (2017) afirma que 'para servir como herramienta de aprendizaje el juego debe tener un nexo indiscutible con el tema matemático que se desea desarrollar. Un juego que no esté vinculado con la competencia matemática que se desea inducir o fortalecer puede tener éxito para distraer y agradar, pero no será de real utilidad en el propósito de formar, se estaría entonces invirtiendo tiempo valioso sin la posibilidad de obtener resultados tangibles en la mejora del aprendizaje de la matemática.

Por lo tanto, es importante considerar estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los menores, para así mejorar la competencia de resuelve

problemas de cantidad, y de esta manera incidir favorablemente en el aprendizaje de la matemática en los ciclos posteriores.

## **5.2. Limitaciones del estudio**

- El uso del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede garantizar que la muestra represente con precisión a toda la población. Según Arias (2021), este tipo de muestreo puede generar resultados sesgados, dado que los participantes se eligen en función de su disponibilidad, lo que puede resultar en una muestra no representativa de la población total.

- La muestra es de tamaño pequeño, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de los niños de cinco años de la I Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco. Para Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no proporciona una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados.

## VI. CONCLUSIONES

Determinó que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024. Al obtener  $p= 0,001$  y como  $p<0,05$ , se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test lo que significa que la aplicación de las estrategias lúdicas desarrolla significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada.

Se identificó el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años, mediante la aplicación de un pre test, encontrando que el mayor porcentaje se encuentra en nivel proceso, lo que significa que los mismos muestran dificultades para seriar y cuantificar, debido a la falta de aplicación de estrategias.

Se diseñó y aplicó sesiones de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años, mostrándose que la aplicación de las sesiones de la dramatización como estrategia que en la primera sesión el 80% se encontraba en proceso y el 20% en logro esperado, que fueron mejorando en el transcurso de sus aplicaciones, llegando en la última sesión a un 90% en logro esperado y el 10% en logro destacado. Registrando que, gracias a las estrategias lúdicas, se pudo mejorar significativamente y a nivel pedagógico la competencia resuelve problemas de cantidad.

Se evaluó el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años, mediante la aplicación de un post test, evidenciando que la mayoría de niños se encuentra en nivel logro esperado, lo que significa que los mismos muestran capacidad para seriar y cuantificar, gracias a la aplicación de estrategias lúdicas.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Realizar estudios de corte correlacional sobre las variables estrategias lúdicas y competencia resuelve problemas de cantidad con el fin de conocer la relación entre ambas variables.

Sugerimos al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de estrategias lúdicas, que fomente las posibilidades de desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad.

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a las estrategias lúdicas para la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, M., & Campos, M. L. (2017). Curso libre juvenil de matemáticas. Editorial Universidad Nacional de Colombia. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/127755>
- Amasifuen, E. J. (2018). Los juegos educativos en el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de cinco años de la I.E. No 261 La Casita del Saber del distrito de Juanjui, provincia de Mariscal Cáceres, región San Martín-2017 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8143>
- Ayala, L. M. (2018). Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018 [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/2543>
- Bantula, J. (2018a). Juegos motrices cooperativos (3a. ed.). Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/116851>
- Bantula, J. (2018b). Juegos motrices cooperativos (3a. ed.). Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/lc/utel/titulos/116851>
- Batllori, J. (2018). Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/45964>
- Bautista, J. (2020). Teoría de juegos en entornos competitivo y colaborativo. Dextra Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/133327>
- Bell, E. T. (2018). Historia de las matemáticas. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/109496>
- Bernal, J. A. (2017). Juegos y ejercicios de equilibrio. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/60198>
- Bernal, J. A., & Wanceulen, A. (2019). 101 juegos y ejercicios para niños de 3-6 años: imagen y percepción corporal. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63192>
- Bunch, B. H. (2017). Matemática insolita: paradojas y paralogismos. Editorial Reverte. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/122298>
- Cabrero, J. (2018). Metodología de la investigación. Técnicas de Recogida de Datos. URL Disponible En: [Http://PersoWanadoo.Es/Aniorte\\_nic/Apunt\\_metod\\_investigac4](Http://PersoWanadoo.Es/Aniorte_nic/Apunt_metod_investigac4)
- Carbonero, C. (2017). El juego motor en tu hijo. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63456>



- Carbonero, C., & Canizares, J. M. (2016). Desarrollo de la condición física en el escolar. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63434>
- Casa, B., & Fiestra, M. R. (2018). Introducción a la teoría de los juegos. Universidad de Santiago de Compostela. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/61552>
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2024). Reglamento de Investigación Formativa. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0113-2024)
- Cordova, M. (2020) Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la institución educativa inicial N° 1162 Sausal -Chulucanas, año 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17812>
- Cruz, L. J. (2020). El juego didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento Lógico Matemático en estudiantes de cuatro años de la institución educativa inicial No 307, provincia de Casma, año 2019. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17474>
- de Castro, A. (2017). Comunicación oral: técnicas y estrategias. Universidad del Norte. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/69912>
- Díaz, M. (2017). Los preescolares y sus juegos. Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 19(3), 954.
- García, H. (2021) Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en Educación Inicial, colegio particular Stella Maris, Piura-Perú, 2021. <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/3319>
- García, J. M. (2017). Juegos de nuestra infancia. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63283>
- García, J., & Molina, F. (2017). Iniciación a las matemáticas. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/49195>
- Gómez, S.; Matías, C. y Pablo, W. (2021) Programa Toddler Games para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años del C. N. A. UNHEVAL, Huánuco 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7017>
- Goñi, J. (2017). Didáctica de las matemáticas. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España - Editorial GRAO, de IRIF, S.L. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/49235>
- Hernández, R., & Torres, C. (2019). Metodología de la investigación (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México eD. F DF.

- Herrador, J. (2018). 101 juegos para la dinamica de grupos. Wanceulen Editorial.  
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/63303>
- Labora, M. C. (2020). Actividades matematicas con ninas y ninos de 0 a 6 anos. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/125921>
- Lazaro, R. (2021) Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/21019>
- López, M. H. (2021). Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa N.o 125 Angelitos de Mama Ashu del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Án [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21969>
- Maldonado, J. (2018). Metodología de la investigación (Fundamentos). Recuperado de [https://www.academia.edu/15487793/Metodología\\_De\\_La\\_Investigación\\_Fundament\\_Os\\_](https://www.academia.edu/15487793/Metodología_De_La_Investigación_Fundament_Os_).
- Martí, J. M. (2020). Cómo potenciar la inteligencia de los niños con la música: desarrolle sus habilidades motrices, lingüísticas, matemáticas y psicosociales. Ma Non Troppo.
- Martinez, C. (2017). Tecnicas e instrumentos de recogida y analisis de datos. UNED - Universidad Nacional de Educacion a Distancia.  
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/48726>
- Martínez, E. (2021) Estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de la UE. Océano Pacífico, Pangua – Cotopaxi. 2021  
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/14174/TIC-UTB-FCJSE-EBAS-000027.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, Y. L. (2019). Fortalecimiento del pensamiento matemático en el conteo numérico, mediante el uso del material Montessori en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de Aspaen maternal y preescolar Atavanza en la localidad de Usaquen en Bogotá [Universidad Santo Tomás].  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16193/2019yenismartinez.pdf>
- Mate, M. (2017). Juegos de perseguir y buscar. Editorial INDE.  
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/174990>
- MINEDU. (2016). Currículo nacional de la educación básica. Perú: MINEDU.

- Molina, M. C., & Jaimes, A. J. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes [Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://hdl.handle.net/10656/7949>
- Montealegre, C. (2019). Estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias (2a. ed.). Universidad de Ibagué. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/117732>
- Mousalli, G. (2017). Métodos y diseños de investigación cuantitativa. Revista Researchgate. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/303895876\\_Metodos\\_y\\_Disenos\\_de\\_Investigacion\\_Cuantitativa](https://www.researchgate.net/publication/303895876_Metodos_y_Disenos_de_Investigacion_Cuantitativa).
- Ortiz, F. J. (2018). Matemáticas 1. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/40433>
- Palomino, J., Peña, M., Zevallos, G., & Orizano, L. (2017). Metodología de la investigación. Guía Para Elaborar Un Proyecto En Salud y Educación. Lima: Editorial San Marcos.
- Pérez, M. D. (2017). El Juego Infantil y su Metodología (2a. ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/120432>
- Pérez, R. (2019). Juegos didácticos y el pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-1 de Escana, distrito Chilcas, San Miguel 2018. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11642>
- Pinto, D. (2020). Talleres y rincones de juegos. ICB, SL (Interconsulting Bureau SL).
- Prieto, C. (2017). Lo imposible en matemáticas. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/37796>
- Quingaluza, S. (2023) Estrategias lúdicas para la mejora del aprendizaje de las matemáticas en la E.G.B. media <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4352/1/MIE%20Quingaluza%20Acurio%20Sandra%20Jaqueline.pdf>
- Razvan, G. I. (2017). Matemáticas y ajedrez. Editorial CSIC Consejo Superior de Investigaciones Científicas. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/41882>
- 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>
- Rocha, C. M. (2018). Metodología de la investigación. Oxford University Press.
- Romero, A. A. (2017). Breve historia de la educación en el Perú. Apuntes Universitarios, 6(2), 111–124.

- Rovayo, M. P. (2020). Sistematización del aprendizaje de las matemáticas desde el contexto de la psicomotricidad con niños del nivel inicial 2 [Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2166>
- Santos, S. J. (2017). Juegos de los niños en las escuelas y colegios. Biblioteca Cuentos Maravillosos. Madrid.
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos Hospital de Clínicas, 61(1), 114–129.
- Vilchez, A. (2021) La estrategia lúdica con material concreto y el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la I.E.P Mi Castillito A.B.C Guadalupe- La Libertad, 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28838>
- Zamorano, M., Abad, M., & Méndez, J. (2019). La importancia del juego en los niños. Revista de Las Sociedades Canarias de Pediatría, 31.

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar de qué manera la aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> Identificar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un pre test.</p> <p>Diseñar y aplicar sesiones de las estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024, mediante la aplicación de un post test.</p>	<p>H1: La aplicación de las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.</p> <p>H0: La aplicación de las estrategias lúdicas no desarrollan significativamente la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.</p>	<p><b>Variable independiente.</b> Estrategias lúdicas Dimensiones: Juegos de perseguir y escapar Juegos de salto puntería.</p> <p><b>Variable dependiente</b> competencia resuelve problemas de cantidad Dimensiones: Seriación Control del cuerpo Cuantificadores Lateralidad</p>	<p>Tipo Cuantitativo</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño Pre experimental,</p> <p>Población Todos los 50 niños de la Institución educativa</p> <p>Muestra 20 niños de 5 años</p> <p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumentos Lista de cotejo</p>

## Anexo 02. Instrumento de recolección de información

### Lista de cotejo de competencia resuelve problemas de cantidad

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa: ..... Lugar: .....

1.2. Edad:..... Aula: ..... Fecha: .....

**II. INSTRUCCIONES:** Luego de la observación de manera personal al estudiante, marca con un aspa (X) en el recuadro de la valoración en cada ítem que corresponde.

Siempre = 2                      A veces = 1                      Nunca = 0

N° Ord	Ítems	Respuesta	
		SI	NO
	<b>Dimensión 1: Seriación</b>		
01	Establece relaciones por forma y color con los materiales concretos del aula.		
02	Establece relaciones por color y tamaño con materiales concretos.		
03	Resuelve problemas que implican cantidades y secuencias numéricas		
04	Identifica patrones y tendencias en conjuntos de datos numéricos		
05	resolver problemas de cantidad de la vida cotidiana		
	<b>Dimensión 2 : Cuantificadores</b>		
06	Identifica relaciones entre algunos y ningunos con bloques.		
07	Identifica más que y menos que con los materiales concretos.		
08	Desarrolla la agrupación de muchos, pocos con material concreto.		
09	Interpreta correctamente las afirmaciones cuantificadas		
10	Resuelve problemas de cantidad en contextos diversos		
	<b>Dimensión 3: Conteo</b>		
11	Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.		
12	Relaciona números y cantidad con material concreto		
13	Realiza operaciones de agregar y quitar con material concreto.		
14	Utiliza tecnica de conteo para resolver problemas que involucran la cantidad de elementos		
15	Comprede las formas de permutacionesde los elementos		
	<b>Dimensión 4: Secuencia</b>		
16	Identifica la secuencia de color con materiales concretos.		
17	Realiza secuencia de acuerdo a su semejanza con material concreto.		
18	Realiza secuencia de acuerdo al color y forma y tamaño con material concreto		
19	Resuelve problemas de cantidades en progresión a lo largo del tiempo		
20	Resuelve problemas de cantidad de manera eficiente		

#### OBSERVACIONES

.....  
 .....

### Anexo 3: Ficha técnica del instrumento

#### -Validación de instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES AMARILIS, HUÁNUCO, 2021.								
	Variable 1: <b>COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	<b>Dimensión 1: SERIACIÓN</b>							
01	Establece relaciones por forma y color con los materiales concretos del aula.	x		x		x		
02	Establece relaciones por color y tamaño con materiales concretos.	x		x		x		
03	Resuelve problemas que implican cantidades y secuencias numéricas	x		x		x		
04	Identifica patrones y tendencias en conjuntos de datos numéricos	x		x		x		
05	resolver problemas de cantidad de la vida cotidiana	x		x		x		
	<b>Dimensión 2: CUANTIFICADORES</b>							
06	Identifica relaciones entre algunos y ningunos con bloques.	x		x		x		
07	Identifica más que y menos que con los materiales concretos.	x		x		x		

08	Desarrolla la agrupación de muchos, pocos con material concreto.	x		x		x		
09	Interpreta correctamente las afirmaciones cuantificadas	x		x		x		
10	Resuelve problemas de cantidad en contextos diversos	x		x		x		
	<b>Dimensión 3: CONTEO</b>							
11	Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.	x		x		x		
12	Relaciona números y cantidad con material concreto	x		x		x		
13	Realiza operaciones de agregar y quitar con material concreto.	x		x		x		
14	Utiliza técnica de conteo para resolver problemas que involucran la cantidad de elementos	x		x		x		
15	Comprende las formas de permutaciones de los elementos	x		x		x		
	<b>Dimensión 4: SECUENCIA</b>							
16	Identifica la secuencia de color con materiales concretos.	x		x		x		
17	Realiza secuencia de acuerdo a su semejanza con material concreto.	x		x		x		
18	Realiza secuencia de acuerdo al color y forma y tamaño con material concreto	x		x		x		



19	Resuelve problemas de cantidades en progresión a lo largo del tiempo	x		x		x		
20	Resuelve problemas de cantidad de manera eficiente	x		X		x		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de resolución

Recomendaciones: .....

.....

Opinión de experto:  Aplicable  Aplicable después de modificar  No aplicable

Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569



Huella digital

**FICHA DE VALIDACIÓN\***

**TÍTULO:** ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES AMARILIS, HUÁNUCO, 2021.

	<b>Variable 1: COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
	<b>Dimensión 1: SERIACIÓN</b>							
01	Establece relaciones por forma y color con los materiales concretos del aula.	x		x		x		
02	Establece relaciones por color y tamaño con materiales concretos.	x		x		x		
03	Resuelve problemas que implican cantidades y secuencias numéricas	x		x		x		
04	Identifica patrones y tendencias en conjuntos de datos numéricos	x		x		x		
05	resolver problemas de cantidad de la vida cotidiana	x		x		x		
	<b>Dimensión 2: CUANTIFICADORES</b>							
06	Identifica relaciones entre algunos y ningunos con bloques.	x		x		x		
07	Identifica más que y menos que con los materiales concretos.	x		x		x		
08	Desarrolla la agrupación de muchos,	x		x		x		

	pocos con material concreto.							
09	Interpreta correctamente las afirmaciones cuantificadas	x		x		x		
10	Resuelve problemas de cantidad en contextos diversos	x		x		x		
	<b>Dimensión 3: CONTEO</b>							
11	Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.	x		x		x		
12	Relaciona números y cantidad con material concreto	x		x		x		
13	Realiza operaciones de agregar y quitar con material concreto.	x		x		x		
14	Utiliza técnica de conteo para resolver problemas que involucran la cantidad de elementos	x		x		x		
15	Comprende las formas de permutaciones de los elementos	x		x		x		
	<b>Dimensión 4: SECUENCIA</b>							
16	Identifica la secuencia de color con materiales concretos.	x		x		x		
17	Realiza secuencia de acuerdo a su semejanza con material concreto.	x		x		x		
18	Realiza secuencia de acuerdo al color y forma y tamaño con material concreto	x		x		x		
19	Resuelve problemas de cantidades en	x		x		x		

	progresión a lo largo del tiempo							
20	Resuelve problemas de cantidad de manera eficiente	x		x		x		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección.

Recomendaciones: .....

.....

Opinión de experto:   Aplicable ( x )   Aplicable después de modificar (   )   No aplicable (   )

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Velu Marianella Valles Medina - DNI-05958022

  
 Valles Medina Velu Marianella  
 DNI N° 05958022



Huella digital

**FICHA DE VALIDACIÓN\***

**TÍTULO:** ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARISCAL CÁCERES AMARILIS, HUÁNUCO, 2021.

	<b>Variable 1: COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
	<b>Dimensión 1: SERIACIÓN</b>							
01	Establece relaciones por forma y color con los materiales concretos del aula.	x		x		x		
02	Establece relaciones por color y tamaño con materiales concretos.	x		x		x		
03	Resuelve problemas que implican cantidades y secuencias numéricas	x		x		x		
04	Identifica patrones y tendencias en conjuntos de datos numéricos	x		x		x		
05	resolver problemas de cantidad de la vida cotidiana	x		x		x		
	<b>Dimensión 2: CUANTIFICADORES</b>							
06	Identifica relaciones entre algunos y ningunos con bloques.	x		x		x		
07	Identifica más que y menos que con los materiales concretos.	x		x		x		
08	Desarrolla la agrupación de muchos,	x		x		x		

	pocos con material concreto.							
09	Interpreta correctamente las afirmaciones cuantificadas	x		x		x		
10	Resuelve problemas de cantidad en contextos diversos	x		x		x		
	<b>Dimensión 3: CONTEO</b>							
11	Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.	x		x		x		
12	Relaciona números y cantidad con material concreto	x		x		x		
13	Realiza operaciones de agregar y quitar con material concreto.	x		x		x		
14	Utiliza técnica de conteo para resolver problemas que involucran la cantidad de elementos	x		x		x		
15	Comprende las formas de permutaciones de los elementos	x		x		x		
	<b>Dimensión 4: SECUENCIA</b>							
16	Identifica la secuencia de color con materiales concretos.	x		x		x		
17	Realiza secuencia de acuerdo a su semejanza con material concreto.	x		x		x		
18	Realiza secuencia de acuerdo al color y forma y tamaño con material concreto	x		x		x		
19	Resuelve problemas de cantidades en	x		x		x		

	progresión a lo largo del tiempo							
20	Resuelve problemas de cantidad de manera eficiente	x		x		x		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección.

Recomendaciones:.....

.....

Opinión de experto: Aplicable (  ) Aplicable después de modificar (  ) No aplicable (  )

Nombres y Apellidos de experto: Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568



Mabel M. Benites Rolando  
Magister en Educación  
Cogn. 17 0403568

Firma



Huella digital



## - Confiabilidad del instrumento

CODIGO	Competencia resuelve problemas de cantidad																				TOTAL
	SERIACIÓN					CUANTIFICADORES					CONTEO					SECUENCIA					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
4	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0		
6	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0		
7	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1		
8	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1		
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1		
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
13	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1		
TOTALES	5	9	7	6	4	6	9	7	6	4	7	6	7	6	7	9	7	6	6		
p	0.333	0.6	0.5	0.4	0.3	0.4	0.6	0.47	0.4	0.27	0.47	0.4	0.47	0.4	0.47	0.6	0.467	0.4	0.4		
q	0.667	0.4	0.5	0.6	0.7	0.6	0.4	0.53	0.6	0.73	0.53	0.6	0.53	0.6	0.53	0.4	0.533	0.6	0.6		
p*q	0.222	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.24	0.25	0.24	0.2	0.25	0.24	0.25	0.24	0.25	0.24	0.249	0.24	0.24		

Σ	4.7555556
σ <sup>2</sup>	42.076389
k	20
kr20	0.9336611

**FIABILIDAD**  
**COEFICIENTE DE KUDER – RICHARDSON (KR20)**  
 Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

$$Cr_{fiabilidad} = \frac{k}{k-1} \left[ \frac{\sum p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Si = 1  
 No = 0

Coeficiente de Correlación Magnitud

- 0,70 a 1,00 Muy fuerte
- 0,50 a 0,69 Sustancial
- 0,30 a 0,49 Moderada
- 0,10 a 0,29 Baja
- 0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,933** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de

**Anexo 04: Formato de consentimiento informado**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)**

**(Ciencias Sociales)**

Título ..... del ..... estudio:

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: ..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

- 1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
- 2. Se desarrollarán 15 sesiones
- 3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

**Beneficios:**

**Costos y/ o compensación:**

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo:.....

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

## DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

---

**Nombres y Apellidos**

N° DNI  
Participante

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**

*Investigador*

---

**Fecha y Hora**



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO, PRIVADO.  
"SAN AGUSTÍN" de HUÁNUCO  
R.D.R. N° 00701 del 09-05-2012

"Año de la Promoción de la Industria Responsable y del Compromiso Climático"

## Autorización

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO PRIVADA "SAN AGUSTÍN" DE HUANUCO QUE SUSCRIBE:

### HACE CONSTAR

Que la señora Salvio Santos Anea Luisa identificada con DNI N° 45947242, estudiante de la universidad católica los ángeles de Chimbote, la ejecución del informe de investigación titulada **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN AGUSTIN -HUÁNUCO, 2024** durante el mes de abril.

Huánuco 01 de Marzo 2024



## SESIONES DE APRENDIZAJE N°

### Nombre de la actividad: Agrupando figuras geométricas por forma y color

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Dibujamos en el piso las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo etc) que se parece a las tarjetas encontradas de tamaño grande para que los niños se puedan desplazarse dentro, fuera y alrededor de ellas.</p>	<p>Patio</p> <p>Tiza</p> <p>Pandereta.</p>

	<p>Jugamos a desplazarnos entre las figuras sobre las líneas al ritmo de una pandereta rápido, lento si dejamos de tocar la pandereta los niños se detienen y se ubican dentro de la figura, y preguntamos a los niños dentro de que figura están (círculo, cuadrado, etc), y cuantos amigos están dentro ; luego pedimos que busquen libremente distintas maneras de desplazarse entre las figuras (hacia adelante, retrocediendo, que salten a la figura de derecha a izquierda) Repetimos la actividad varias veces para permitir que los niños se ubiquen en diferentes figuras. En cada oportunidad, les preguntamos en que figura se ubicaron antes.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Les gusto el juego?</p> <p>¿Por qué figuras pasaron?</p> <p>¿Cómo serán las figuras?</p> <p>¿Todos serán iguales?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos el propósito de la actividad: Niños hoy Agruparan las figuras geométricas por forma y color</p>	<p>Papelote con el propósito</p>
<p>Se considera los tres pasos: Inicio Desarrollo Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Presentamos el siguiente problema:</p> <p>Se presenta el siguiente problema:</p> <p>La maestra del aula ..... tiene un problema no sabe como agrupar las figuras geométricas por color y forma todo los materiales están entreverados</p>	<p>Papelote escrito el problema</p>

	<p>desordenados ¿cómo podemos ayudar a la maestra a ordenar los materiales?</p> <p>Responden a las siguientes preguntas</p> <p>¿Quién tiene el problema?</p> <p>¿Cómo podemos ayudarlo?</p> <p>¿Qué te pide el problema?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>¿Qué podemos hacer para ayudar a la profesora?</p> <p>¿Cómo podríamos ayudar a AGRUPAR los materiales.</p> <p>Se motiva a los niños y niñas a dialogar y proponer como clasificar los materiales del aula según forma y color.</p> <p>Entregamos a cada grupo una cantidad de bloques lógicos dejamos que jueguen libremente por unos minutos y que luego los agrupen como quieran. Nos acercamos a cada mesa y les preguntamos sobre sus agrupaciones: ¿Por qué los ha agrupado así? ¿De qué otra manera los podría agrupar? Les pedimos que busquen otras formas de agrupar los bloques.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Por equipo de trabajo deciden como clasificar los materiales. Y luego lo representan en papeloto sus agrupaciones y salen a socializar a sus compañeros como resolvieron el problema</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMULACIZACIÓN.</b></p> <p>Realizamos la siguiente pregunta</p>	<p>Figuras geométricas</p> <p>Papelote</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
--	---	--

	<p>¿Cuándo sabemos que ya está agrupado los materiales? ¿Por qué?</p> <p>Explico que para agrupar hay que clasificar los materiales se tiene de separar según sus características ya sea por color forma tamaño.</p> <p>Los niños y niñas dialogan sobre como clasificaron los materiales</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Preguntamos que otros objetos en casa podemos agrupar.</p>	
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>Dialogamos con los niños y las niñas preguntamos ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron? ¿Para que hicimos este trabajo? ¿Que aprendimos hoy?</p>	



## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 2

**Nombre de la actividad: Agrupando por color y tamaño materiales concretos del aula.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>.Realizamos los acuerdos para salir al patio y explicamos que vamos a salir a jugar LA CARTA este juego consiste en que la profesora dice llevo la carta y ustedes responden para quien, cuando se dice la consigna los niños que tiene esa característica salen al medio y se forma un grupo.</p>	

	<p>Nos colocamos en círculo y empezamos el juego.</p> <p>Llego la carta los niños contestan para quien digo para los niños que están con polo del jardín, para los niños que están con colet, par los niños que están con zapatillas a si sucesivamente. Etc.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Ya en el aula. Dialogamos ¿les gusto el juego? ¿Cómo nos hemos ubicamos? ¿Qué tipo de juego hemos realizado? ¿Cómo nos hemos agrupado? ¿De qué otra manera nos podemos agrupar?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicacmos el propósito de la actividad: Niños hoy Agruparan las figuras geomàtricas por color y tamaño</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desaroollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p><b>SE PRESENTA EL SIGUIENTE PROBLEMA</b></p> <p>Juanito es un niño que entro al jardín recién y tiene un problema que no sabe agrupar materiales concretos por color y tamaño ¿Cómo podemos ayudar a Juanito a agrupar objetos concretos por color y tamaño?</p> <p>Responden las preguntas:</p> <p>¿Qué problema tiene Juanito?</p> <p>¿Cómo podemos ayudar a Juanito?</p> <p>¿Qué te pide el problema?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Conos, latas de diferentes tamaños y colores</p>

	<p>¿Qué podemos hacer para ayudar a la profesora? ¿Cómo podríamos ayudar a AGRUPAR los materiales concretos por color y tamaño.</p> <p>Se motiva a los niños y niñas a dialogar y proponer como agrupar los materiales del aula según color y tamaño</p> <p>Entregamos a cada grupo una cantidad de bloques lógicos (latas, conos) dejamos que jueguen libremente por unos minutos y que luego los agrupen como quieran. Nos acercamos a cada mesa y les preguntamos sobre sus agrupaciones: ¿Por qué los ha agrupado así? ¿De qué otra manera los podría agrupar? Les pedimos que busquen otras formas de agrupar los bloques.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Por equipo de trabajo deciden como agruparon los materiales. Y luego lo representan en papeloto sus agrupaciones y salen a socializar a sus compañeros como resolvieron el problema</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMULACIZACIÓN.</b></p> <p>Realizamos la siguiente pregunta</p> <p>¿Cuándo sabemos que ya está agrupado los materiales? ¿Por qué?</p> <p>Explico que para agrupar hay que clasificar los materiales se tiene de separar según sus características ya sea por color, tamaño.</p> <p>Los niños y niñas dialogan sobre como agruparon los materiales concretos</p>	<p>Figuras geométricas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
--	--	--

	<p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Preguntamos que otros objetos en casa podemos agrupar.</p>	
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>Dialogamos con los niños y las niñas preguntamos ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron? ¿Para que hicimos este trabajo? ¿Que aprendimos hoy?</p>	

### SESIONES DE APRENDIZAJE N° 3

**Nombre de la actividad: Ordena los conos del más pequeño al más grande**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Invito a los niños a salir al patio a jugar “vamos a ordenarnos ” el juego consiste que los niños y niñas se desplazan por todo el patio y al sonido de un silbato buscan a los niños y niñas que tengan en su</p>	

	<p>maño una muñequera y entre todos las ordenan por su tamaño del más alto al más bajo</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Realizo las siguientes preguntas: ¿A que jugamos? ¿Cómo se ordenaron? ¿Quién es el más bajo? ¿Quién es el más alto?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos el propósito de la actividad: Niños y niñas hoy ordenaremos los conos de lo más pequeño a lo más grande</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p><b>SE PRESENTA EL SIGUIENTE PROBLEMA</b></p> <p>Presentamos el siguiente problema:</p> <p>María tiene un problema no sabe cómo ordenar por tamaño los conos pide a los niños del aula ..... que le ayuden a a ordenarlos de lo más pequeño a lo más grande.</p> <p><b>Preguntamos:</b></p> <p>Quien tiene el problema</p> <p>Cuál es su problema</p> <p>A quien le pide ayuda.</p> <p>Que ayuda le pide.</p> <p>Como le podemos ayudar a María.</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Conos, latas de diferentes tamaños y colores</p>

	<p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Se reparte por grupos conos de diferentes tamaños para que los niños puedan comparar y ayudar a solucionar el problema que tiene María</p> <p>Luego se les pregunta: ¿Cómo podremos ordenar estos por tamaño tamaño de lo mas pequeño a lo mas grande? ¿Cómo lo podemos hacer? escuchamos a los niños sus propuestas</p> <p>Luego cada grupo ordenan formando una serie por tamaño y la docente ira monitoreando el trabajo de los grupos luego se les solicita que verbalicen la que hicieron y como lo realizaron con la ayuda de los niños guardamos los materiales..</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Se les entrega una hoja de papel bon los niños y niñas recortan las imágenes de conos y lo ordenan pequeño a grande. Luego salen a socializar la actividad realizada</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMULACIZACIÓN.</b></p> <p>Los niños y niñas presentan sus trabajos dan su opinión sobre la actividad realizada si se les fácil o tuvieron dificultades para ordenar por tamaños.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que más podemos oreenar por tamaño (seriar) por tamaño.</p> <p>Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	<p>Figuras geométricas</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
CIERRE	<b>EVALUACIÓN</b>	

	Dialogamos con los niños y las niñas preguntamos ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron? ¿Para que hicimos este trabajo? ¿Que aprendimos hoy?	
--	---	--



## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 4

**Nombre de la actividad: Elaborando un collar siguiendo el orden de colores.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza secuencias</li> </ul> <p>Emplea estrategias propias basadas en el ensayo y error para continuar o crear patrones de repetición hasta 5 elementos</p>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Salimos al patio a jugar SIMON dice que debemos ordenarnos en un primer lugar una niña y un niño, una niña y un niño así sucesivamente.</p> <p>Luego SIMON manda que hacemos otro juego donde se ordenan 2 niñas un niño, 2 niñas un niño así sucesivamente</p> <p>Simón dice Talón, talón, talón todos al salón.</p>	

	<p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Ya en el aula. Dialogamos ¿les gusto el juego? ¿Cómo nos hemos ubicamos? ¿Qué tipo de juego hemos realizado??De qué otra manera nos podemos ordenarnos siguiendo un patrón de repetición? ¿Cómo realizarían su secuencia?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy es realizar un collar siguiendo el, orden de colores (secuencia)</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Iris es una niña de 5 años y como se acerca el cumpleaños de su mamá y quiere regalarle un collar con cuentas de colores pero no sabe como hacerlo y quiere que le ayudemos a ordenarlos siguiendo un patron</p> <p>Preguntamos</p> <p>¿Quién tiene el problema?</p> <p>¿Cómo le podemos ayudar a Iris?</p> <p>¿Qué quiere regalarle a su mamá?</p> <p>¿Qué te pide el problema?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Entregamos a los niños por grupo cuentas de diferentes colores dejamos que los exploren libremente luego de 10 minutos les pido que debos ayudar a la niña Iris de como elaborar su collar siguiendo una secuencia de color y les</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Conos, latas de diferentes tamaños y colores</p> <p>Figuras geométricas</p>

	<p>presento una secuencia siguiendo patron de repetición por ejemplo</p> <p>Rojo, amarillo, verde, rojo amarillo verde y pregunto que cuenta debe seguir escuchamos a los niños y colocamos la cuenta.</p> <p>Luego pido a los niños y niñas que crean un collar siguiendo un patron de repetición.</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Se les entrega una hoja de papel bon los niños y niñas dibujen la secuencia de cuentas que utilizaron para realizar el collar</p> <p><b>REFLEXIÓN Y FORMULACIZACIÓN.</b></p> <p>Los niños y niñas presentan sus trabajos dan su opinión sobre la actividad realizada si se les fácil o tuvieron dificultades para ordenar por tamaños.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que más podemos ordenar siguiendo una secuencia</p> <p>Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	<p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>Dialogamos con los niños y las niñas preguntamos ¿qué les pareció la actividad?, ¿cómo se sintieron? ¿Para que hicimos este trabajo? ¿Que aprendimos hoy?</p>	

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 5

### Nombre de la actividad: Cuantificando bloques

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Un títere saluda a los niños luego invito a los niños salir al patio al son de una música invita a los niños a</p>	

	<p>desplazarse libremente, luego indica que van agruparse al momento que la música deje de sonar</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Pregunto ¿les gusto el juego? ¿Cómo nos hemos ubicamos? ¿Qué tipo de juego hemos realizado?¿donde hubo muchos pocos uno, ninguno?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy es Identificar relaciones entre algunos y ningunos con bloques.</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desaroollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Presentamos una caja con diferentes bloques y les comento a los niños que tengo un problema que no se reconocer donde donde habrá algunos y ningún bloque de color</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Entregamos a los niños diferentes bloque y se les pide que reconozcan las características de los bloques si todos son iguales o diferentes</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Se les entrega una hoja de papel bon los niños y niñas y dibujen sus cuantificadores</p> <p>Los niños y niñas presentan sus trabajos dan su opinión sobre la actividad realizada si se les fácil o tuvieron dificultades en relacionar algunos ninguno.</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Conos, latas de diferentes tamaños y colores</p> <p>Figuras geométricas</p>

	<p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que más podemos ordenar siguiendo una secuencia</p> <p>Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	<p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p>	

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 6

**Nombre de la actividad: Identifica más que y menos que con los materiales concretos.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Invito a los niños salir al patio al son de una pandereta pero antes entregamos bloques e diferentes colores</p>	

	<p>invita a los niños a desplazarse libremente, luego indico que el juego consiste en unirse todo los niños que tienen el mismo color del cono que van agruparse al momento que debe sonar la pandereta.</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Pregunto ¿les gusto el juego? ¿Cómo se juntaron? ¿Qué grupo tenía muchos integrantes? ¿donde hubo pocos?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy es Identificar las nociones de objetos donde hay mas que y menos que con material concreto.</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Presentamos dos cajas con diferentes bloques y preguntamos donde habrá mas o menos materiales</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Entregamos a los niños diferentes materiales y se les pide que reconozcan donde habrá más y donde habrá menos materiales y lo explica</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Se les entrega una hoja de papel a los niños y niñas y dibujan lo que más les llama la atención de la clase</p> <p>Los niños y niñas presentan sus trabajos dan su opinión sobre la actividad realizada si se les fue fácil o tuvieron dificultades al reconocer donde había mas y menos materiales .</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>



	<p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que otros objetos podemos reconocer donde hay mas y donde hay menos.</p> <p>Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p>	

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 7

**Nombre de la actividad: agrupación objetos (muchos, pocos) con material concreto.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Se les entrega materiales concretos y salimos a jugar la Carta</p> <p>Explico en que consiste el juego Cuando decimos Llego la carta ellos deben contestar para quien para los que tiene conos los niños que tiene conos se deben juntar en un</p>	

	<p>lugar y seguimos jugando con los demás materiales como palitos, chapitas</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Pregunto ¿les gusto el juego? ¿Cómo se juntaron? ¿Qué grupo nenia muchos integrantes?¿donde hubo pocos?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy agrupen donde hay muchos y pocos con materila concreto.</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desaroollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Se presenta el siguiente problema:</p> <p>La maestra del aula los Exploradores tiene un problema no sabe cómo agruparr los materiales concretos del aula.</p> <p>¿cómo podemos ayudar a la maestra a saber donde hay mucho y pocos materiales, ¿Cómo le ayudamos?</p> <p>Responden a las siguientes preguntas</p> <p>¿Quién tiene el problema?</p> <p>¿Cómo podemos ayudarle?</p> <p>¿Qué te pide el problema?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Entregamos a los niñospor grupos dos cajas d diferentes materilaes lo exploran diciendo algunas de sus características cuales son semejantes y cuales son diferentes luego de la exploración se pregunta a los niños</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>

que agrupen los materia.es donde hay muchos con lana de color rojo y lana Azul los que hay pocos

y se les pide que reconozcan los materiales y reconocer donde habrá más y donde habrá menos materiales y lo esplica

### **SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.**

Se les entrega amágenes de figuras pido que los



recorte lo pegan teniendo e

Los niños y niñas presentan sus trabajos socializan y comentan como lo agruparon donde hay muchos y pocos por que realizada si se les fácil o tuvieron dificultades

### **PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.**

Se les pregunta a los niños y niñas que otros donde hay muchos y pocos

Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..

**CIERRE**

### **EVALUACIÓN**

¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 9

**Nombre de la actividad: contamos hasta 5 objetos con materiales concretos.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Jugamos el rey manda (Agrupen por cantidades).</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Pregunto ¿De a cuantos se juntaron, primero? ¿Cuántos integrantes tenían el último juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p>	

	Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy es contar objetos hasta el número 5	
Se considera los tres pasos: Inicio Desarrollo Cierre	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Se presenta el siguiente problema:</p> <p>A docente Juana tiene títeres pero no sabe que cantidad tiene pide a los niños que le ayuden a contar</p> <p>¿Cómo podemos ayudar a la profesora Juana</p> <p>Responden a las siguientes preguntas</p> <p>¿Quién tiene el problema?</p> <p>¿Cómo podemos ayudarlo?</p> <p>¿Qué te pide el problema?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Entregamos a un grupo de niños varios títeres y a los otros grupos latas de leche y cubos y botellas pido que los cuenten en forma espontánea cuantos hay de cada uno.</p> <p>Sacamos fichas de los números hasta el cinco les muestro pedimos a los niños que reconozcan cada número</p> <p>Empezamos el juego mostrando el número 1 y los niños deben tener un objeto luego sacamos la ficha del número 2 y los niños deben presentar 2 objetos y así sucesivamente, constantemente estoy monitoreando y retroalimentando a los niños para que reconozcan número y cantidad.</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>

	<p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Los niños dibujan lo realizado en clases y cuantos objetos han dibujado y pido que lo escriba el número</p> <p>Los niños y niñas presentan sus trabajos socializan y comentan lo que aprendieron si fue fácil o tuvieron dificultades al reconocer número y cantidad.</p> <p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que otros objetos podemos contar.</p> <p>Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p>	

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 10

**Nombre de la actividad: Relacionando números y cantidad con material concreto**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Entrego a los niños un collar con los números del 1 al 5 y salimos a jugar al patio la consigna del juego es que se junten los niños que tiene el mismo número</p>	





**SABERES PREVIOS:**

Pregunto ¿Cuántos niños hay del número 1? ¿Cuántos integrantes tiene el número 3? Y si sucesivamente preguntamos

**PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.**

Comunicamos a los niños que el propósito de la clase que hoy relacionaran número y cantidad.

Se considera  
los tres  
pasos:  
Inicio  
Desarrollo  
Cierre

**GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO**

**FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:**

Se presenta el siguiente problema:

Marty es una niña de 4 años y no sabe relacionar el número con la cantidad y pide a los niños del aula..... que le ayude ¿lo podemos hacer

Responden a las siguientes preguntas

¿Quién tiene el problema?

¿Cómo podemos ayudarlo?

¿Qué te pide el problema?

**BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.**

Entregamos a los niños diferentes materiales como (conos de papel, botellas pequeñas de yogur, peltras de trapo, tapitas de botella, y cajitas pequeñas) y los números del 1 al 5

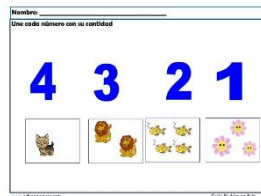
Papelote  
escrito con  
el problema

Lápiz  
Colores

Empezamos el juego diciendo a los niños que cuenten los diferentes materiales y que deben colocar el número a su lado se monitorea y retroalimenta a los niños para que puedan relacionar número y cantidad.

### **SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.**

Luego se les presenta una ficha de trabajo pido que los observe y relaciones número y cantidad.



Los niños y niñas presentan sus trabajos socializan y comentan lo que aprendieron si fue fácil o tuvieron dificultades al reconocer número y cantidad.

### **PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.**

Se les pregunta a los niños y niñas que otros objetos podemos contar.

Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..

**CIERRE**

### **EVALUACIÓN**

¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 10

**Nombre de la actividad: Jugamos a agregar y quitar con material concreto.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Invito a los niños a salir al patio para jugar al barco que previamente se ha dibujado en el patio les pregunto: ¿Cuántas personas pueden entrar en el barco? ¿Cuántos creen que se bajarán en el primer puerto? Indico que cuando suena la pandereta el barco va a zarpar y cuando</p>	

	<p>toco el pito el barco llega a su puerto. Los niños suben y bajan del barco de acuerdo a las indicaciones</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>Al culminar el juego realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego? ¿Cómo hemos jugado? ¿Con que hemos jugado? ¿Qué hemos aprendido? <b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunico a los niños y niñas el propósito de la clase que vamos a realizar el día de hoy es jugamos a agregar y quitar</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Tenemos las figuras de los barquitos¿Qué podemos hacer con los barquitos?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Los responsables de entregar los materiales reparten las ilustraciones de los barcos para que los niños puedan realizar la actividad.</p> <p>Los niños y niñas manipulan espontáneamente los barcos y les pregunto: ¿Todos los barcos son iguales? ¿Son muchos o pocos? ¿Todos son del mismo color?</p> <p>Les digo a los niños que vamos a jugar en el puerto. Cada mesa será un puerto con 5 barquitos, que piden atención a la sirena del barco. Cuando la sirena toque primero, los niños contarán sus barquitos, luego les digo que partirán dos barquitos pregunto: ¿Cuántos barquitos quedan en el puerto? Escucho sus intervenciones, después al sonar la sirena, llega un barquito más al puerto pregunto:</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>Barquitos de papel por niño</p>

¿Cuántos barquitos tengo en el puerto ahora? Y seguimos jugando teniendo en cuenta el rango numérico de 5

**SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.**

Luego se les presenta una ficha de trabajo explicamos a los niños que tenemos 3 barquitos y pongo 2 barquitos mas cuantos barquito tendremos pedidimos dibuje el resultado.

AGREGAR

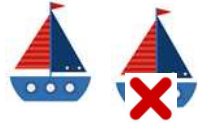
CANTIDAD INICIAL	AUMENTO	TOTAL
		

Lápiz  
Colores

QUITAR.

Habia 5 barquitos y si se hunde 1 cuantos barquitos me queda pedo a los niños que dibujen el resultdo final

CANTIDAD INICIAL	TOTAL



Los niños y niñas presentan sus trabajos socializan y comentan lo que aprendieron si fue fácil o tuvieron dificultades al reconocer número y cantidad.

**PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.**

Se les pregunta a los niños y niñas como mas podemos juagra a agregar y quitar Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..

CIERRE

**EVALUACIÓN**

¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 10

**Nombre de la actividad: Secuenciando por color con materiales concretos.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

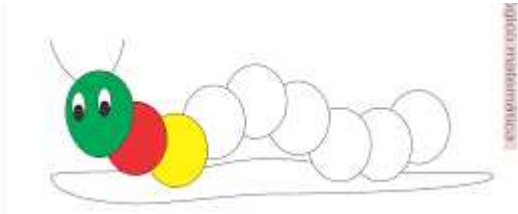
Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y secuenciar. El niño dice el criterio que usó para secuenciar.	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Comunicamos a los niños que vamos a salir al patio a jugar: El trencito, antes de salir recordamos nuestras normas de convivencia</p> <p>mostramos una caja con los vagones de un tren y con la ayuda de los niños repartimos los vagones de colores</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p>	

	<p>¿Alguna vez han jugado al trencito? ¿Cómo nos podemos ubicar para jugar? Realizamos las propuestas de los niños</p> <p>Comunicamos que hoy vamos ordenarnos haciendo patrones</p> <p>¿Cómo sera un patron de repeticion? Escuchamos a los niños sus intervenciones</p> <p>según los niños van mencionando, se iran ubicando, se pasea el trencito cantando y luego recordamos lo realizado</p> <p>Les decimos que lo realizado es un patron</p> <p>Regresamos al aula y comentamos lo realizado</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunico a los niños y niñas el propósito de la clase que vamos a realizar el día de hoy vamos a secuenciar objetos por color</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desaroollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Presentamos a los niños vasos de colores preguntamos ¿cómo podemos ordenarlos siguiendo secuencias</p> <p>siguiendo un patrón de repetición.</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p> <p>Se les presenta materiales a los niños para que por grupos realicen sus patrones como:</p> <p>VASOS, IMANTADOS, COLETS, POMPONES, BOTELLAS, ETC</p>	<p>Papelote escrito con el problema</p>



	<p>Luego se les pregunta: ¿podremos hacer con estos materiales algunos patrones? ¿Cómo lo podemos hacer? escuchamos a los niños sus propuestas</p> <p>Luego cada grupo formara con el material entregado el patrón de repetición que acordaron y la docente ira monitoreando el trabajo de los grupos luego se les solicita que verbalicen el patrón que hicieron y como lo realizaron con la ayuda de los niños guardamos los materiales y repartimos las hojas para representar lo realizado</p> <p><b>SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.</b></p> <p>Se les entrega hojas de papel bond y pedimos que realiza lo que más le gusto de secuenciar por color monitoreo cada grupo de trabajo realizo preguntas sobre su trabajo.</p> <p>Luego se entrega la siguiente ficha y le decimos que continua la secuencia recuendern que primero es el color verde, luego el rojo y amarillo y que después del amarillo debe ir.....</p>  <p><b>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN.</b></p> <p>Se da a conocer que cuando nosotros ordenamos siguiendo un patrón de repetición se llama secuencia</p> <p>Mediante la siguiente pregunta: ¿Cómo hicieron para secuenciar los materiales dados? ¿Se puede ordenar de otra manera?</p> <p>Presentan sus trabajos y observamos sus aciertos, dificultades y también como mejorarlo.</p>	<p>VASOS, IMANTADOS , COLETS, POMPONES, BOTELLAS,</p> <p>Ficha Colores</p>
--	---	--

	<p><b>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.</b></p> <p>Se les pregunta a los niños y niñas que mas podemos ordenar por secuencia siguiendo un patrón de repetición.Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..</p>	
CIERRE	<p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p>	

## SESIONES DE APRENDIZAJE N° 15

**Nombre de la actividad: Realiza seriaciones por grosor.**

Grado y sección:

fecha:

Propósitos del aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos</li> </ul>	Lista de cotejo
Indicador precisado de la investigación			

Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias	Recursos
INICIO	<p><b>MOTIVACIÓN:</b></p> <p>Salimos a jugar cantando la canción los tres chanchitos desobedientes</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>¿Les gusto e juego? ¿Cuántos chanchitos había? ¿De qué tamaño eran los chanchitos?</p>	

	<p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD.</b></p> <p>Comunico a los niños y niñas el propósito de la clase que vamos a realizar el día de hoy vamos es aprender a ordenar por grosor</p>	
<p>Se considera los tres pasos:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</b></p> <p><b>FAMILIARIZACIÓN EL PROBLEMA:</b></p> <p>Presentamos una imagen donde una niña tiene botellas de diferentes grosores y no puede ordenarlo de lo mas grueso a lo mas delgado.</p> <div data-bbox="496 846 1139 1093" data-label="Image"> <p>The image shows a cartoon girl with brown hair in pigtails, wearing a red long-sleeved shirt and blue overalls, standing with her arms outstretched. To her right are four blue plastic bottles of varying sizes and shapes: a large jug, a medium-sized bottle, a tall thin bottle, and a large water cooler bottle.</p> </div> <p>Y pide a los niños del aula..... que le ayude a ordenarlos</p> <p>¿Cómo podemos ayudar a la niña?</p> <p>¿Cómo pueden ordenar las botellas?</p> <p><b>BÚSQUE Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGÍAS.</b></p>	<p>Papelote escrito con el problema</p> <p>VASOS, IMANTADOS , COLETS, POMPONES, BOTELLAS,</p>

Se les entrega a los niños y niñas por grupos botellas, colos, plumones cajitas de varias dimensiones para que le ayuden a solucionar el problema a la niña.

Los niños manipulan los materiales y ordenan los materiales realizando una serie de lo mas grueso a lo mas delgado



En todo el proceso monitoreo, acompaño a los niños y niñas

#### **SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES.**

Se les entrega imágenes de botellas de diferentes grosores pedimos que lo corten y lo ordenen de lo mas grueso al más delgado

Terminado el trabajo salen a explicar como lo ordenaron sus imágenes.

#### **REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN.**

Se da a conocer que cuando nosotros ordenamos siguiendo una serie tenemos que tener en cuenta algunos criterios como tamaño, grosor por altura

#### **PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS.**

Se les pregunta a los niños y niñas que mas podemos seriar en el aula y casa Lo que nos dicta lo escribimos en un papelote..

Ficha

Colores

CIERRE	<b>EVALUACIÓN</b>  ¿Les gusto la clase de hoy? ¿Por qué? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo las superaron? ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	
--------	---	--