

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024

**Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTORA**

ESCALANTE BERROCAL, Clementina

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2025**



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

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0105-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "EL BOSQUE", AYACUCHO 2024"**, presentado por la egresada **Escalante Berrocal, Clementina**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **8%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: [https://drive.google.com/drive/folders/12qSTsmrm7nsdSwc\\_4qgtK-2xq8yC\\_8T6?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/12qSTsmrm7nsdSwc_4qgtK-2xq8yC_8T6?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

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

Huanta, 20 de abril de 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Prof. José Luis Peceros Pinco  
Área de Validación de Originalidad

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validaciones JSCO

## ESCALANTE BERROCAL, Clementina\_B Rev.docx

052 ESCALANTE BERROCAL, Clementina B

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3483970586

25 páginas

Fecha de entrega

17 feb 2026, 12:34 p.m. GMT-5

7828 palabras

43.621 caracteres

Fecha de descarga

20 abr 2026, 5:19 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

ESCALANTE\_BERROCAL\_Clementina\_B\_Rev.docx

Tamaño del archivo

71.6 KB




## 8% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

### Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 2%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## Fuentes principales

- 6% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Fuentes principales

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

1	Internet	
	docplayer.es	5%
2	Trabajos del estudiante	
	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
3	Trabajos del estudiante	
	Area eped	<1%
4	Trabajos del estudiante	
	Corporación Universitaria del Caribe	<1%
5	Publicación	
	León Ospina, Diego Armando   López Cárdenas, Eliana Catalina   Pontón Ibarra, J...	<1%
6	Internet	
	dspace.ups.edu.ec	<1%
7	Internet	
	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
8	Internet	
	repository.icesi.edu.co	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

ESCALANTE BERROCAL, Clementina

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2025**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

GENERALIDADES.....	6
I.      PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1  Descripción del Problema.....	7
1.2  Formulación del Problema .....	9
1.2.1  Problema General .....	9
1.2.2  Problemas Específicos.....	9
1.3  Objetivos.....	9
1.3.1  Objetivo General .....	10
1.3.2  Objetivos Específicos .....	10
1.4  Justificación.....	10
1.4.1  Justificación Práctica .....	10
1.4.2  Justificación Teórica.....	10
1.4.3  Justificación Metodológica.....	11
II.     MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	12
2.1  Antecedentes del Problema .....	12
2.1.1  Internacional .....	12
2.1.2  Nacional.....	13
2.1.3  Regional.....	15
2.1.4  Local .....	17
2.2  Bases Teóricas .....	17
2.2.1  El Juego de la Tiendita Infantil .....	17
2.2.2  Las Habilidades Numéricas .....	20
2.3  Definición de Términos Básicos .....	23
2.4  Hipótesis de la Investigación.....	24
2.4.1  Hipótesis General .....	24
2.4.2  Hipótesis Específicas.....	24
2.5  Variables, Dimensiones e Indicadores .....	24

2.5.1	Cuadro Operacional de Variable .....	25
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	26
3.1	Tipo y Nivel de Estudio.....	26
3.2	Método de Estudio.....	26
3.3	Diseños de Investigación.....	27
3.4	Población y Muestra .....	28
3.5	Técnicas de Muestreo .....	28
3.6	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	28
3.7	Validez y Confiabilidad.....	29
3.8	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos. ....	29
IV.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....	31
3.9	Recursos .....	31
	Recursos Humanos.....	31
	Recursos Materiales .....	31
	Presupuesto .....	31
3.10	Financiamiento .....	33
3.11	Cronograma de Ejecución. ....	34
	Referencias .....	35
	ANEXOS.....	38

## RESUMEN

El presente proyecto de investigación abordó el diseño y la aplicación de estrategias pedagógicas lúdicas destinadas a potenciar la competencia matemática en el nivel de educación inicial. El estudio se planteó como objetivo general determinar cómo influye el Juego de la Tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024. Metodológicamente, la investigación se configuró bajo un enfoque cuantitativo y un tipo de investigación aplicada, correspondiendo a un nivel explicativo debido a la orientación orientada a la comprobación de relaciones de causalidad. Se adoptó un diseño preexperimental con un solo grupo con pretest y posttest (GE: O1 X O2), esquema que permitió diagnosticar el estado inicial de la muestra, aplicar el programa de estimulación basado en el juego de rol comercial y evaluar las variaciones finales alcanzadas. La población estuvo constituida por un total de 51 estudiantes matriculados en el año académico, mientras que la muestra, seleccionada mediante una técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia debido a criterios de disponibilidad y accesibilidad del investigador, quedó conformada por 15 niños y niñas de la institución. Para la recolección de los datos empíricos, se seleccionó de manera estructurada la técnica de la observación directa; correspondientemente, se utilizó como instrumento una ficha de observación física diseñada con criterios específicos para registrar el desempeño y logro de las habilidades numéricas infantiles. La validez de contenido del instrumento se planificó mediante el juicio de tres expertos temáticos en la materia, previendo adicionalmente la ejecución de un estudio de pilotaje en un grupo equivalente ajeno a la muestra para determinar la confiabilidad estadística del formato. Finalmente, el procesamiento y análisis de los datos se estructuró a través de la estadística descriptiva para la organización de las frecuencias

en cuadros y gráficos estadísticos, en complemento con la estadística inferencial, la cual se programó para la ejecución previa de las pruebas de normalidad y la posterior contrastación de la hipótesis de investigación orientada a medir los cambios de magnitud generados por el tratamiento.

**Palabras Clave.** Juego de la tiendita, habilidades numéricas, diseño preexperimental, estrategia lúdica, educación inicial.

## GENERALIDADES

### **Título**

El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024

### **Autora**

ESCALANTE BERROCAL, Clementina

### **Asesor**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

### **Tipo de Investigación**

Aplicada

### **Línea de Investigación**

Innovación Pedagógica

### **Localidad**

La presente investigación se llevará a cabo en Huamanga, Ayacucho.

### **Duración**

**Inicio** : Enero 2024

**Término** : Febrero 2025

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1 Descripción del Problema**

Las habilidades numéricas se manifiestan en la etapa infantil desde sus primeros años, forma parte de un aprendizaje inicial que aporta a tener nociones matemáticas a temprana edad. Los niños en la interacción con su familia y amigos van expresando términos y frases que están relacionados con el área de matemática. En esa interacción de los juegos van desarrollando desde muy temprano habilidades numéricas. Al manipular sus juguetes y comparar con otros niños expresan cantidades y comprende las nociones de números.

Las habilidades numéricas son importantes para encontrar la respuesta a un problema, se considera necesario que el niño este estimulado desde la etapa preescolar para analizar información numérica, comparar y comprender para sus ideas o situaciones empleando información numérica. Por eso, alcanzar las habilidades numéricas está relacionado con poseer nociones básicas en matemáticas porque en la vida cotidiana se hace uso de manera frecuente al realizar las compras, participar en juegos.

De acuerdo al Programa Curricular de Educación Inicial (2016) indica en sus desempeños que los niños deben reconocer y aplicar nociones lógico matemático y espacial para desarrollar retos en su vida cotidiana de acuerdo a su edad. Por ello, el descubrimiento, la exploración, la práctica permanente de ciertos procedimientos y la mediación del adulto facilita a los niños construir sus aprendizajes.

Estudios internacionales de acuerdo con la evaluación con las informaciones presentados por el Programa Internacional para la Evaluación de estudiantes [PISA] (2023), España ha tenido su peor caída alcanzando su puntaje en matemática 473 puntos, obtiene su peor resultado, han bajado 8 puntos a comparación de la evaluación anterior, justificando sus resultados por la afectación de la Covid 19 por el cierre del funcionamiento del sistema educativo. De acuerdo con el informe PISA, se ha evidenciado que países como: Taiwán, Japón y Corea han mejorado sus resultados logrando los primeros puestos, han mejorado sus resultados a comparación de la edición anterior.

De acuerdo con el Ministerio de Educación, [Minedu] (2023) con PISA aplicados en el año 2022, presentó los resultados en el área de matemática, mostrando una caída de 9 puntos en comparación al año 2018. Según el Minedu (2023) señala que el Perú no

pudo sostener su rendimiento en comparación al año 2018, la medida promedio del país ha disminuido nueve puntos (391) respecto a lo conseguido el año 2018, la diferencia es estadísticamente significativa. La información alentadora para el Perú a pesar de la baja registrada en matemática, es por el rendimiento superior a otros países de la región. Pero en lectura y ciencias alcanzan un nivel promedio. Los resultados reflejan que los estudiantes evidenciaron dificultades en las habilidades matemáticas, se mostró dificultades en la resolución de problemas, operaciones con promedios, comparaciones.

El Minedu (2023) a través de la Unidad de Medición de la Calidad de los Aprendizajes [UMC] implementó la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje [ENLA] con la intención de comprender la situación de los aprendizajes de los estudiantes, en el área de matemática en relación a los estudiantes de segundo grado de primaria, los resultados se mantienen estables, solo 11,2 % de estudiantes alcanzaron el nivel satisfactorio, el principal reto es movilizar a los estudiantes de los niveles inicio (40.3%) y previo al inicio (12,0%) a niveles superiores.

La Dirección Regional de Ayacucho en el presente año 2024, presenta los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA), basándose en el informe del Minedu (2024) mostró los resultados en la cual evidenciaron que no hay progreso en el área de matemática en los estudiantes de cuarto grado del nivel primaria, obtuvieron un 23, 5% a comparación del año 2022 se alcanzaron un 26, 1%. La misma realidad se identificó en los estudiantes de segundo grado de secundaria el año 2023 alcanzaron 11, 8 % en el nivel destacado, mostrando una pequeña disminución a comparación del año 2022 que obtuvieron el 12, 0% en el nivel destacado.

En la Institución Educativa del nivel inicial “El Bosque”, Ayacucho, se ha identificado a los niños que presentan dificultades para contar, no identifican los números, asimismo, tienen dificultades para desarrollar situaciones problemáticas de acuerdo a su edad.

Entre las causas, se puede deducir por la poca utilización de estrategias motivadoras por parte de su maestra para generar espacios de interacción entre sus compañeros con materiales interesantes, el poco uso de materiales de su contexto, también por la poca selección y aplicación de estrategias de su contexto más cercano de los niños.

En consecuencia, esta problemática se reflejará en su aprendizaje referido a las nociones matemáticas en los siguientes niveles educativos, de alguna manera, afectará en su aprendizaje en el área de matemática, el nivel de logro de sus competencias matemáticas no alcanzará los niveles esperados, en conclusión, es importante la estimulación con situaciones prácticas y contextuales para el fortalecimiento de las habilidades matemáticas de los niños del nivel inicial.

Por ese motivo, la intención de la investigación es involucrar a los niños focalizados en el estudio en los juegos, aplicando una estrategia vivencial desde su contexto para conseguir niños motivados y estimulados para desarrollar situaciones problemáticas de su vida cotidiana.

En el presente estudio se ha formulado el siguiente problema general ¿Cómo influye El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024

La propuesta de trasladar del contexto del entorno más cercano de los niños, referente a las actividades cotidianas relacionadas a la acción de comprar diariamente para atender las necesidades en casa y proyectar en el estudio un plan para insertar el juego de la tiendita infantil, responde a una situación más vivencial para plantear las problemáticas para que puedan movilizar sus habilidades numéricas realizando operaciones de suma y resta al interactuar simulando como vendedor o comprador.

## **1.2 Formulación del Problema**

### **1.2.1 Problema General**

¿Cómo influye el Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024?

### **1.2.2 Problemas Específicos**

¿De qué manera el Juego de la Tiendita Fortalece las Expresiones Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?

¿De qué manera el Juego de la Tiendita Fortalece la Comprensión de los Números en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?

¿De qué manera el Juego de la Tiendita Fortalece la Resolución de Problemas Cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 *Objetivo General***

Aplicar el Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

### **1.3.2 *Objetivos Específicos***

Aplicar el Juego de la Tiendita para Fortalecer las Expresiones Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

Aplicar el Juego de la Tiendita para Fortalecer las Comprensiones de Números en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

Aplicar el Juego de la Tiendita para Fortalecer la Resolución de Problemas Cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

## **1.4 *Justificación***

### **1.4.1 *Justificación Práctica***

La implementación de la investigación sobre el uso del juego de la tiendita infantil aportará positivamente en el desarrollo educativo y cognitivo de los niños seleccionados en la muestra. En la práctica educativa los niños aprenderán de una forma activa y experiencial, para ello, se va simular las compras, ventas y manejo de dinero, en consecuencia, estas actividades permitirán desarrollar habilidades matemáticas básicas como la suma y la resta, de esa manera, ellos estarán desarrollando la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones respaldados en datos numéricos. También, permitirá fortalecer sus habilidades sociales y emocionales al interactuar con sus compañeros para negociar en la simulación de la compras y ventas. Por eso, la aplicación de la tiendita infantil se convierte en una herramienta para fortalecer los aprendizajes de los niños, específicamente ayudará a mejorar las habilidades numéricas para desenvolverse en su vida cotidiana.

### **1.4.2 *Justificación Teórica***

La ejecución de la investigación se sustenta en varias teorías y enfoques educativos que fundamentan la eficacia de promover la tiendita infantil con la intención de mejorar sus habilidades numéricas. Por ejemplo, tomando la teoría del constructivismo, en la cual el aprendizaje es un proceso activo donde los individuos construyen sus conocimientos respaldándose en sus experiencias previas. Con el trabajo también se fortalecerá sus habilidades emocionales y sociales, sus aprendizajes

construirán en contextos reales y significativos, además, su aprendizaje combinará con elementos lúdicos con el objetivo de mejorar sus habilidades numéricas.

Los resultados conseguidos en la implementación de la investigación, se puede generalizar en toda la institución o aplicarse en otras instituciones de similares características. También, permitirá analizar la efectividad de las propuestas educativas respecto a conseguir los aprendizajes significativos a través del enfoque lúdico y un aprendizaje situado. Al final, facilitará conocer de qué manera influyó la estrategia de la tiendita infantil en la mejora de las habilidades numéricas.

#### ***1.4.3 Justificación Metodológica***

La implementación de la investigación sobre la tiendita infantil para la mejora de las habilidades numéricas, utilizará métodos y técnicas que faciliten conseguir los datos válidos y confiables con la intención de lograr los objetivos planteados en la investigación. Para ello, se utilizará métodos estadísticos para medir el impacto que tuvo la ejecución de la estrategia. También, se construirán instrumentos como la guía de observación para analizar el nivel de las habilidades numéricas como información diagnóstica en el pre test y evaluar el progreso en el pos test. La observación permitirá observar cómo interactúan en la tiendita infantil y de qué manera utilizan sus habilidades numéricas en un contexto realista.

## II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1 Antecedentes del Problema

#### 2.1.1 Internacional

Paredes (2020) en su tesis *La tienda escolar como estrategia didáctica para el mejoramiento de las prácticas matemáticas con estudiantes del sexto grado*, en su objetivo, consignó comparar el nivel de desempeño académico de los estudiantes en la resolución de problemas con problemas de adicción y multiplicación de la tienda escolar, antes y después de aplicar la estrategia. En la metodología, el trabajo corresponde al enfoque mixto cuantitativo y cualitativo, de tipo comparativo, porque facilitó analizar antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica, consideró a 32 estudiantes de sexto grado, para el recojo de información ha seleccionado la técnica de la observación activa, en los instrumentos utilizó guías de observación y elaboraciones escritas. En el resultado, consideró de acuerdo al objetivo la aplicación de una estrategia didáctica diseñada para el aprendizaje mediante problemas que se presentan en la tienda escolar, facilitó comparar el nivel de desempeño académico. Concluye lo siguiente: El diseño de la estrategia didáctica para el aprendizaje a través de problemas presentados en la tienda escolar, permitió comparar el nivel de desempeño académico en la resolución de problemas de estructura aditiva y multiplicativa. Con la aplicación de la estrategia la tienda escolar, se comprobó que efectivamente el desempeño académico de los educandos evidenció un gran avance alcanzando el 70% el nivel superior y alto. Con la estrategia de la tiendita escolar, los estudiantes mostraron mayor interés para descubrir y desarrollar habilidades matemáticas. Confirmaron la transformación en los aspectos conceptuales y procedimentales en la resolución de problemas, considerando desde la reflexión para la vida y comprensión de situaciones que promueven el emprendimiento.

Romero (2023) en su tesis denominada *El juego educativo estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en quinto año de educación básica, estudio de caso*, el principal objetivo fue analizar cómo los juegos contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje de las matemáticas de los estudiantes. En la metodología utilizó la metodología cualitativa para explorar las percepciones y experiencia de los estudiantes, en sus resultados se ha observado la utilización activa de los juegos en el aula de matemáticas, por eso, se ha resaltado la importancia de la planificación y realización de preguntas previas a la introducción de un tema en clase. Sus conclusiones son las siguientes: Los juegos educativos brindan una manera atractiva y efectiva de enseñar y

aprender matemática, porque promueve la motivación, el pensamiento crítico, la participación, la colaboración y mejoran sus actitudes en el área de matemática. Los juegos son una herramienta eficiente para mejorar el rendimiento académico de los educandos. Los juegos crean un entorno propicio para la exploración, descubrimiento y construcción de los conocimientos. La integración del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje despierta el interés y mejora la competencia matemática.

En consecuencia, la implementación de los juegos fomentó la participación activa de los estudiantes y fortalecer su comprensión y aplicación de conceptos matemáticos.

### **2.1.2 Nacional**

Cárdenas (2021) en su investigación titulada *La tiendita como estrategia didáctica para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 669, Satipo*, su objetivo fue determinar de qué manera la tiendita aporta en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad. En la metodología, su investigación consideró el enfoque cuantitativo, el nivel explicativo, el diseño preexperimental, en la muestra seleccionó a 18 estudiantes, aplicó el instrumento la escala de valoración, en su resultado demostró un nivel de logro alto en el grupo experimental, información que correspondió a las dimensiones: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números, operaciones, estrategias y procedimientos de estimación y cálculo fueron altamente significativos. Las conclusiones detallaron de la siguiente manera: La estrategia didáctica la tiendita desarrolla de manera significativa la competencia resuelve problemas de cantidad, se evidenció en la prueba post test ( $p < 0,01$ ). La estrategia didáctica la tiendita aporta en el desarrollo en medida significativa en la dimensión: traduce cantidades a expresiones numéricas, se evidenció en la prueba post test ( $p < 0,01$ ). La estrategia la tiendita contribuyó de forma significativa en la dimensión: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, se evidenció en la prueba post test ( $p < 0,01$ ). La estrategia la tiendita desarrolla de manera significativa en la dimensión: usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, se evidenció en la prueba post test ( $p < 0,01$ ).

Por ello, concluye al recibir el tratamiento de la estrategia didáctica la tiendita se desarrolló un cambio significativo en la competencia priorizada en la investigación, se ha logrado niveles muy altos en la escala de logro esperado.

Del Río (2021) en su tesis titulada *Los juegos didácticos para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacífico, Nuevo Chimbote*, cuyo objetivo propuesto fue determinar si los juegos didácticos como estrategia mejora el desarrollo de las competencias matemáticas. En la metodología, su investigación fue de tipo cuantitativa, el nivel explicativo, consideró el diseño preexperimental, su población consideró a 75 niños y en su muestra seleccionó a 15 niños de 4 años, la técnica empleada fue la observación y el instrumento la escala valorativa, en el procesamiento de los datos recogidos empleó el programa estadístico SPSS. Sus resultados rechazan la hipótesis nula y se confirma al aplicar los juegos didácticos como estrategia si mejora el desarrollo de las competencias matemáticas. Sus conclusiones consideran los siguientes: Con la aplicación del pre test se identificó que el 40% de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo, es decir, no han logrado desarrollar sus competencias matemáticas. Después de la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje empleando los juegos didácticos, se identificó una mejora significativa en el desarrollo de sus competencias matemáticas. Luego del post test, se identificó el 93% de los niños lograron desarrollar sus competencias matemáticas, se concluye, que los juegos didácticos ayudan de forma significativa en el aprendizaje de los estudiantes.

Loayza (2023) en su investigación denominada *Juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 204 "María Montessori", Cusco*, en su objetivo estableció determinar de qué forma los juegos didácticos influye en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años. Respecto a la metodología, su trabajo se sustentó en el enfoque cuantitativo, el tipo experimental, el nivel explicativo, el diseño fue preexperimental, su estudio consideró en su población a 132 niños y en la muestra seleccionó a 27 niños. En la técnica utilizó la evaluación y el instrumento ficha de evaluación. En su resultado, mencionó que los niños han mejorado la competencia resuelve problemas de cantidad al involucrarse en las actividades pedagógicas, manipulando y explorando los juegos didácticos. En sus resultados consigno lo siguiente: La implementación de los juegos didácticos aporta en la mejora significativa en la temática de seriación en los niños de 5 años. La ejecución de los juegos didácticos influye significativamente en la mejora de la correspondencia en los niños de 5 años. La realización de las actividades académicas con los juegos didácticos mejoró el uso de los

cuantificadores de los niños de 5 años. La implementación de los juegos contribuyó en la mejora de la secuencia en el área de matemática.

Por ello, afirma que el juego didáctico influye de manera significativa en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años.

### **2.1.3 Regional**

Jeri (2022) en su tesis titulada *Juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 303/Mx-P- Quinua*, cuyo objetivo planteó determinar la relación de juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos. La metodología del trabajo consideró el tipo cuantitativo, el diseño fue no experimental de corte transaccional, el nivel correlacional, la población conformó 64 estudiantes, pero seleccionó en su muestra a 19 niños de 5 años, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Sus resultados demostraron que el 31.6 % se ubican en la categoría sí en los juegos infantiles y también en la categoría sí en la resolución de problemas matemáticos. Sus conclusiones consigno lo siguiente: Existe la relación entre los juegos infantiles y traduce cantidades a expresiones numéricas en los niños de 5 años, el nivel de significancia calculada es  $p < 0.05$ . Estableció la relación entre los juegos infantiles y comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los niños de años, el nivel de significancia calculada es  $p < 0.05$ . También se consigné la relación entre los juegos infantiles y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en los niños, el nivel de significancia calculada es  $p < 0.05$ .

Por ello, en su conclusión afirmó que existe la relación significativa entre los juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años.

Ayklas y Guzmán (2023) en su tesis titulada *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 394 Socos*, consideró en su objetivo determinar la influencia del juego en el área de matemática. En la metodología, su investigación fue cuantitativa, el tipo fue aplicada, el diseño preexperimental, la población consideró a 44 niños, la muestra seleccionó a 20 niños. La técnica utilizada fue la observación y su instrumento la ficha de observación. En sus resultados determinaron la existencia de la relación de alto nivel de manera significativa entre el juego como estrategia y el desarrollo del aprendizaje significativo. Sus conclusiones son las siguientes: La aplicación del juego como estrategia determinó un producto significativo para el área de matemática, se

percibió un nivel de significancia de  $p=0.000$  que es menor de  $\alpha=0.05$ , se afirma el nivel de confianza en un 95% y significancia en un 5%. Los resultados permitieron determinar el nivel de significancia en la dimensión matematización, se evidenció el nivel de significancia de  $p=0.000$  que es menor de  $\alpha=0.05$ , se afirma el nivel de confianza en un 95% y significancia en un 5%. La aplicación del juego como estrategia favoreció en el aprendizaje significativo en su dimensión comunicación, igualmente, se observó el nivel de significancia de  $p=0.000$  que es menor de  $\alpha=0.05$ , se afirma el nivel de confianza en un 95% y significancia en un 5%. La aplicación del juego como estrategia permitió alcanzar un aprendizaje significativo en la dimensión razonamiento.

Por ello, se concluye que los estudiantes utilicen y realicen los distintos juegos como estrategia para el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de matemática.

Ore y Vega (2023) en su tesis denominada *Tienda escolar para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria de los planteles de aplicación "Guamá Poma de Ayala", Ayacucho*, en el objetivo propusieron determinar el grado de eficacia de la tienda escolar para el desarrollo de la competencia priorizada en la investigación. La metodología estuvo fundamentada en el enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo experimental con el diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes, recogieron los datos a través de la técnica de la observación y prueba pedagógica, al final, llegaron a las siguientes conclusiones: Al 95% de nivel de confianza, la aplicación de la tienda escolar aportó eficazmente en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de primer grado. La ejecución de la tienda escolar contribuyó de manera eficaz en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas. La aplicación de la tienda escolar aportó de forma eficaz al desarrollo de la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en los estudiantes de primer grado. La implementación de la tiendita escolar aportó eficazmente en la dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. La aplicación de la tienda escolar aportó de manera eficaz en la dimensión argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones en los estudiantes de primer grado.

Por ello, consignaron que la tienda escolar aporta de manera eficaz el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de primer grado de la sección "A".

### **2.1.4 Local**

Que, habiendo revisado en los diferentes buscadores de fuentes confiables, en repositorio de las entidades públicas y privadas, en la biblioteca de la localidad no se ubicó ningún trabajo de investigación con el problema de investigación.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 El Juego de la Tiendita Infantil**

Según Alonso (2021), el juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes y es un instrumento esencial en el aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño.

Según Meneses y Monge (2001), los juegos son actividades que involucran la participación activa, usualmente por placer, entretenimiento o diversión., el juego es una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma y es esencial para el desarrollo integral del niño.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), manifiesta:

El juego disminuye los síntomas de estrés y depresión, fortalece el cuerpo y previene enfermedades, y ayuda a los niños a aprender desde pequeños. Los niños a los que se enseñan estas habilidades desde una edad temprana se benefician de una mejora de la autoestima, una reducción de los síntomas de estrés y tristeza y un aprendizaje futuro.

En ese sentido si el juego es empleado como medio para el aprendizaje de conocimientos Ministerio de Educación (2015), Considera que:

Las situaciones de juego que el niño experimenta ponen en evidencia nociones que se dan en forma espontánea; además el clima de confianza creado por la o el docente permitirá afianzar su autonomía en la resolución de problemas, utilizando su propia iniciativa en perseguir sus intereses, y tener la libertad de expresar sus ideas para el desarrollo de su pensamiento matemático.

Por ende, el juego es vital en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Las funciones del juego. Según Bernabeu y Goldstein (2008), el juego "...estimula en la vida del individuo una acción relacional (de religie) muy elevada", lo que significa que ayuda al jugador a conectar las situaciones vitales recién presentadas con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como del pasado de su comunidad.

sociedad. El juego permite revivir momentos divertidos anteriores y el ambiente de libertad que los acompañaba. el ambiente de libertad en el que se producían estos encuentros. Estos ambientes libres, restituidos en el terreno de juego, acaban por contaminar las más variadas.

Además, el ambiente de confianza que fomenta el profesor permitirá al alumno ser más independiente a la hora de resolver problemas, tomar la iniciativa para seguir sus intereses y expresar ideas para el avance de su pensamiento matemático. El juego es, por tanto, esencial para el desarrollo global del niño. Los niños aprenden sobre todo jugando; de hecho, hay quien sostiene que el juego es la tarea más importante que realiza un niño a lo largo de sus años de formación.

Es la forma más orgánica de experimentar y aprender, y beneficia el desarrollo del niño de muchas maneras. Algunas personas incluso lo consideran el trabajo más serio que realiza un niño a lo largo de sus años de formación.

Aprender y experimentar es beneficioso para el crecimiento del niño en muchos sentidos. En cuanto a su desarrollo socioemocional desarrollo socioemocional, ya que permite al niño comunicar sus sentimientos y liberar tensiones debidas a la felicidad. Le sirve para relacionarse socialmente con sus iguales. con otros niños y mayores, adquiriendo conocimiento de su entorno y aprendiendo a respetar las normas de convivencia.

Según Sarlé (2006), los componentes más importantes del desarrollo es el juego, que favorece la formación de habilidades sociales, cognitivas y motoras. Es la forma natural que tienen los niños de comunicar sus sentimientos, miedos, afectos y sueños de forma espontánea y divertida, un talento que implica desarrollo cerebral, social y físico. Además, a través del juego, un niño puede explorar su entorno, aprender sobre su cuerpo, interactuar con los demás y entablar relaciones, ampliar su lenguaje y asumir tareas de adulto.

Según Velandia (2010), la "tiendita" o tienda escolar es un lugar donde niños y profesores trabajan juntos para construir un espacio con objetivos pedagógicos. La finalidad de este espacio es replicar escenarios auténticos del entorno inmediato de los niños para. El objetivo de este lugar es replicar escenarios auténticos del entorno inmediato de los niños para que puedan aprender en contextos significativos para ellos.

Basada en el método de resolución de problemas, la tienda escolar es esencial para potenciar las habilidades matemáticas de los niños.

Según García, (2007), el juego de la tienda escolar permite a los niños reconocer el valor real de las monedas, utilizarlas en situaciones de juego y desarrollar habilidades como el conteo, la correspondencia uno a uno y el razonamiento numérico. Involucra la organización de una tienda simulada en el salón de clases, con productos, precios y monedas didácticas que los niños pueden manipular. Promueve la participación activa de los niños, quienes asumen diferentes roles como vendedores y compradores, resolviendo situaciones problemáticas relacionadas con las compras.

El juego de la tiendita escolar es una estrategia didáctica innovadora que, a través del juego simbólico, fomenta el desarrollo de habilidades matemáticas fundamentales en los niños de preescolar.

El juego de la tiendita escolar es una estrategia didáctica que transforma el aula en un espacio interactivo donde los estudiantes pueden experimentar situaciones de compra y venta, aplicando conocimientos matemáticos y desarrollando habilidades sociales. Esta actividad permite a los niños y niñas aprender de manera práctica y significativa, abordando contenidos como la alimentación, la economía, y el uso de números decimales y unidades de medida.

Además, esta estrategia se alinea con la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, quien enfatiza la importancia de los conocimientos previos para adquirir nuevas ideas. Ausubel argumenta que el aprendizaje es más efectivo cuando se relaciona con lo que ya se sabe, y el juego de la tiendita escolar ofrece precisamente eso: una forma de conectar el aprendizaje con la experiencia cotidiana de los estudiantes.

El juego de la tiendita escolar es una herramienta pedagógica valiosa que facilita el aprendizaje activo y contextualizado, promoviendo la comprensión y aplicación de conceptos matemáticos en un entorno que simula la realidad económica y social.

### **Los Niveles de Aplicación del Juego de la Tiendita Escolar**

Según diversos autores, se pueden definir de la siguiente manera:

**Nivel de Exploración:** Este nivel se enfoca en el reconocimiento y organización de los elementos de la tienda. Malaguzzi (2001) destaca que los niños aprenden a través de la interacción con su entorno, lo que les permite desarrollar relaciones con el mundo

y entre ellos mismos. Montessori (1912) subraya la importancia de la libertad y la independencia en este proceso, permitiendo a los niños tomar decisiones y realizar actividades básicas por sí mismos<sup>1</sup>.

**Nivel de Profundización:** En este nivel, los estudiantes identifican sus fortalezas y debilidades y desarrollan habilidades personales y metacognitivas. Topping (2007) menciona que este nivel implica la adquisición y manejo de conocimientos matemáticos y la guía del profesor para resolver dudas y necesidades.

**Nivel de Aplicabilidad:** Alonso (2021) señalan que este nivel implica la ejecución de lo planeado con la tiendita, realizando prácticas de compra y venta, manejo de precios, medidas y contabilidad.

Los niveles de aplicación del juego de la tiendita escolar buscan fomentar un aprendizaje práctico y significativo, donde los estudiantes pasan de la exploración y reconocimiento de su entorno a la profundización y aplicación de conocimientos matemáticos y habilidades de vida en un contexto colaborativo y autónomo.

### **2.2.2 Las Habilidades Numéricas**

Según Peake (2021) la habilidad numérica se refiere a la capacidad de comprender y manipular números, incluyendo la capacidad.

Reconocer y comprender cantidades: Ser capaz de identificar el número de objetos en un conjunto, incluso sin contarlos uno por uno.

Contar: Ser capaz de contar objetos en secuencia, utilizando los números cardinales (uno, dos, tres, etc.).

Comparar cantidades: Ser capaz de determinar qué cantidad es mayor o menor que otra.

Ordenar números: Ser capaz de ordenar números en secuencia, utilizando los números ordinales (primero, segundo, tercero, etc.).

Realizar operaciones matemáticas básicas: Ser capaz de sumar, restar, multiplicar y dividir números.

Resolver problemas matemáticos: Ser capaz de aplicar el conocimiento numérico para resolver problemas de la vida real.

La habilidad numérica es fundamental para el éxito en matemáticas y en otras áreas de la vida. Se desarrolla desde la infancia y continúa desarrollándose a lo largo de la vida.

La habilidad numérica es la capacidad de comprender, analizar y utilizar información matemática para resolver problemas y tomar decisiones informadas. Incluye el conocimiento y la destreza necesarios para manejar conceptos matemáticos en la vida cotidiana y profesional. Según Christian Peake y colaboradores, la habilidad numérica se desarrolla desde los primeros años y es fundamental para el aprendizaje matemático posterior, así como para el éxito académico y laboral.

Chris Humphries, presidente de National Numeracy, enfatiza que las habilidades numéricas son esenciales y accesibles para todos, y que su mejora puede conducir a una vida más satisfactoria y menos estresante. Las habilidades numéricas no se limitan a profesiones científicas o de ingeniería; son valiosas en una variedad de campos y contribuyen al bienestar general y a la toma de decisiones relacionadas con la salud<sup>3</sup>.

La habilidad numérica es más que la capacidad de hacer cálculos; es una competencia clave para navegar y tener éxito en un mundo cada vez más cuantitativo.

**Habilidades Pre-numéricas Presentes en el Aprendizaje.** Las habilidades pre numéricas son importantes en todo el proceso de aprendizaje. Según Jiménez y Muñoz (2012) manifiesta que entre 3 y 4 años el juego simbólico se consolida en los niños y toma un protagonismo total que le convierte en crucial para el posterior desarrollo de otras capacidades.

Para Cofré y Tapia (2003) la idea de correspondencia se concretiza de manera natural en los juegos con los niños y la docente debe aprovechar esas ocasiones para orientar el aprendizaje de esta noción y posteriormente, estructurar secuencias de actividades, es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos que el individuo y de acuerdo a su estructura utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su desarrollo.

**Clasificación.** Según Cofré y Tapia (2003) respaldándose en la teoría de Piaget, mencionó sobre el descubrimiento de propiedades de los objetos y la comparación mediante el establecimiento de diferencias y semejanzas, facilita que el individuo agrupe objetos formando clases. Estas acciones de clasificación constituyen un proceso esencial en la formación de conceptos.

**Seriación.** La seriación consiste en ordenar sistemáticamente las diferencias de un conjunto de elementos de acuerdo a un criterio de magnitud. La adquisición de esta noción junto con la clasificación constituye la base para la construcción del concepto de número en los infantes que asisten al preescolar (Cofré y Tapia 2003).

**Principios de Como Contar un Nuevo Enfoque para el Aprendizaje.** Entre los principios de cómo contar se encuentra de correspondencia uno a uno de orden estable y de cardinalidad. Según Clavijo (2003) el aprendizaje de la numeración implica la comprensión de dichos principios. Por ello, el docente debe esmerarse para que los educandos los comprenden presentando actividades significativas.

Serrano y Denia (1994) plantean al respecto los siguientes principios:

**Principio de Correspondencia.** Uno-a-uno: Este principio “implica el uso de nombres o etiquetas para diferenciar o marcar los elementos de un conjunto, de tal forma que a cada elemento una y solo una etiqueta”. Supone por parte del niño, la coordinación de dos procedimientos básicos: la partición y el etiquetamiento. La primera es la conservación de dos grupos de elementos; la segunda, cuando el niño pone un nombre a cada número que va contando.

**Principio de orden estable:** los autores plantean que este principio “implica la habilidad para usar dichas etiquetas en un orden estable e iterable”. Esto equivale a decir que las etiquetas (números) se irán asignando a los elementos de un conjunto en un orden determinado, lo que supone que el niño, dentro de sus habilidades numéricas, deberá desarrollar un aprendizaje rutinario de los quince primeros numerales y de una serie de reglas de carácter generativo que le permitan la producción de los siguientes numerales.

**Principio de cardinalidad:** Este principio afirma “la etiqueta o número final, nombrado al contar un conjunto, tiene un significado especial, puesto que conjuga los caracteres de individualidad totalidad”. En efecto, el último numeral o numeral final, además de ser una etiqueta para nombrar a un elemento (concretamente al último de ellos) de un conjunto (carácter de individualidad), también designa o representa una propiedad intrínseca del conjunto al que pertenece dicho elemento (carácter de totalidad).

Los autores mencionados tuvieron relevancia para el estudio pues reconocen que los principios de cómo contar deben ser considerados por el docente al emplear estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades numéricas, ya que los mismos son

esenciales para contar, proceso de abstracción que los lleva a otorgar un número cardinal como representativo de un conjunto.

### 2.3 Definición de Términos Básicos

**Conteo.** Es proceso básico, está relacionado a la enumeración de unidades o elementos dentro de un conjunto para determinar la cantidad total. Es importante su enseñanza desde el nivel inicial para desarrollar el pensamiento lógico y matemático.

**Competencia.** Refiere a la capacidad demostrada por un individuo para aplicar conocimientos, habilidades, actitudes y valores en situaciones específicas y resolver problemas de forma efectiva.

**Expresión Numérica.** Se utiliza para describir relaciones matemáticas y poder realizar cálculos, es una forma de representar una cantidad o relación matemática usando los números, variables y operaciones.

**Habilidad Numérica.** Refiere a la competencia numérica, es decir, la capacidad para entender, interpretar y trabajar con los números en diferentes contextos. Está relacionado con la habilidad para realizar cálculos de sumas, restas, multiplicación y división. Es importante desarrollar desde la etapa preescolar.

**Juego.** Es la ejecución de una actividad con fines de entretenimiento, socialización, educación o competición, algunos son ejecutados con reglas que orientan el objetivo del juego, pueden desarrollarse por una o más personas, puede ser de naturaleza física, mental o combinar ambas.

**Tienda Infantil.** Trasladando al campo educativo, es un espacio atractivo, con decoraciones y diseños que motivan a los niños explorar y disfrutar de la experiencia de comprar productos, en este trabajo estuvo direccionado a fortalecer las habilidades numéricas.

**Matemática.** Es una ciencia que usa el razonamiento lógico, se dedica al estudio de los números, cantidades, formas, espacios, estructuras y cambios.

**Resolución de Problemas.** Refiere al proceso cognitivo a través del cual se interesa en encontrar la solución a una situación que se presenta como un desafío u obstáculo. Implica pasos hasta hallar la solución: identificación y comprensión del problema, generación de alternativas y evaluación, selección e implementación de la solución, por último, la verificación y evaluación.

**Habilidades Pre-Numéricas.** Las habilidades pre-numéricas son conocimientos preparatorios para la construcción del número en niños en edad preescolar. Estas habilidades sientan las bases para el desarrollo posterior de competencias matemática

**Cardinalidad.** Es la propiedad de un conjunto que indica el número de elementos que lo componen. En otras palabras, la cardinalidad de un conjunto se refiere a la cantidad de elementos que lo componen, o mejor dicho, al número de conjuntos que pueden ponerse en correspondencia con los elementos del conjunto original

## **2.4 Hipótesis de la Investigación**

### **2.4.1 Hipótesis General**

La aplicación del juego de la tiendita fortalece las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque de Ñahuinpuquio”, Ayacucho, 2024.

### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

La aplicación del juego de la tiendita fortalece las expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024

La aplicación del juego de la tiendita para fortalecer la comprensión de los números en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024.

La aplicación del juego de la tiendita fortalece la resolución de problemas cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024.

## **2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores**

### 2.5.1 Cuadro Operacional de Variable

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<p><b>Variable independiente</b></p> <p>El juego de la tiendita</p>	<p>Alonso (2021), el juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes y es un instrumento esencial en el aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño.</p>	<p>Se diseñará el plan de aplicación considerando 10 sesiones experimentales.</p>	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Búsqueda de estrategia</p> <p>Representación y reflexión formalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación de productos.</li> <li>➤ Manipula productos.</li> <li>➤ Comparación por cantidades.</li> <li>➤ conteo de productos.</li> <li>➤ Reconocimiento de monedas.</li> <li>➤ Compara productos y monedas</li> <li>➤ Resuelve situaciones problemáticas.</li> <li>➤ Asume roles de comprador y vendedor.</li> <li>➤ Toma decisiones en sus compras.</li> <li>➤ Emplea un vocabulario adecuado.</li> </ul>	<p><b>Nominal</b></p> <p>No aplica (material experimental)</p>
<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Habilidades numéricas</p>	<p>MINEDU (2016) enfatiza que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas.</p>	<p>En las habilidades numéricas se medirá a través de pre y post test. También se aplicará una ficha de observación para determinar el nivel de logro de los niños respecto a sus habilidades numéricas.</p>	<p>Expresiones numéricas</p> <p>Comprensión de números</p> <p>Resolución de problemas cotidianos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica los números.</li> <li>✓ Expresa cantidades.</li> <li>✓ Cuenta los números usando productos.</li> <li>✓ Diferencia los números.</li> <li>✓ Relaciona número y cantidades.</li> <li>✓ Utiliza las monedas para intercambiar productos.</li> <li>✓ Resuelve problemas de cantidad.</li> <li>✓ Interactúa para hallar soluciones.</li> </ul>	<p><b>Ordinal</b></p> <p>AD: Logro destacado</p> <p>A: Logro esperado</p> <p>B: En proceso</p> <p>C: En inicio</p>

### III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo y Nivel de Estudio

En el presente estudio se realizará una investigación educativa de tipo aplicada. La investigación aplicada en la educación nos permite determinar las soluciones alternativas del problema en la práctica pedagógica. Esta investigación se sustenta en las ideas de Murillo (2008) menciona que la investigación aplicada se caracteriza por solucionar situaciones problemáticas en el campo de intervención. Agrega que se respalda en conocimientos adquiridos para aplicar a nuevas investigaciones.

Por la naturaleza el problema de estudio se ejecutará una investigación de nivel explicativo. Como señala (Ramos, 2021) “los estudios experimentales en los cuales pueda generar una manipulación intencionada de la variable independiente pueden permitir comprobar hipótesis que expliquen el comportamiento de un determinado fenómeno” (p.5)

De acuerdo con Domínguez (2019) considera que la investigación explicativa tiene por objetivo explicar el comportamiento respecto a una variable en función de otra.

#### 3.2 Método de Estudio

En el proceso de investigación se empleará métodos para la búsqueda de información como el método análisis y la síntesis. El método para la construcción del conocimiento que comprende inductivo y deductivo, hipotético deductivo. Método experimental y el método estadístico entre los métodos tenemos.

Según Baena (2017) el método refiere al proceso sistemático para recopilar, analizar e interpretar los datos que facilita a los investigadores plantear sus conclusiones sustentadas en evidencias empíricas. A continuación, se desarrolla cada uno de los métodos.

**Método Análisis.** Baena (2017) afirma que en este método se parte del todo para separar en sus diversas partes o elementos. En otras palabras, significa disolución o descomposición en partes.

**Método Síntesis.** Según Baena (2017) menciona en este método se parte de elementos diversos, se estudian sus relaciones y se integran a un conjunto o sistema.

**Método Inductivo**, en la investigación se utilizará el método inductivo, según Valderrama (2002) este método se caracteriza por analizar casos particulares para luego extraer conclusiones de manera general.

**Método Deductivo**. Según Hernández et al. (2014) consiste en un procedimiento que permite realizar deducciones o sacar conclusiones finales a partir de enunciados, es decir, logra conclusiones de lo general a particular.

**Método Hipotético Deductivo**. Cegarra (2012) precisa que este método actúa como un medio lógico para hallar la solución a problemas planteados. Se caracteriza por plantear hipótesis respecto a posibles respuestas del problema identificado y comprobar con los datos conseguidos si ello concuerda.

**Método Experimental**. Según Bernal (2010) este método se caracteriza por tomar un grupo de sujetos para ser partícipes de un programa o tratamiento, son sometidos de un pre test y post test, permite realizar el seguimiento a los cambios en la muestra seleccionada.

**Método Estadístico**. Baena (2017) este método se caracteriza por realizar la recolección, presentación, análisis e interpretación de las informaciones utilizando los datos numéricos.

### 3.3 Diseños de Investigación

Para realizar la investigación experimental de nivel explicativo se empleará el diseño de investigación pre experimental con un diseño de un solo grupo pre tes y el post test, cuyo esquema es.

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde:

**GE:** Grupo experimental

**O<sub>1</sub>:** Pre tes (prueba de entrada)

**X:** Tratamiento

**O<sub>2</sub>:** Post test (prueba de salida)

Según Hernández et al (2014) en la investigación con diseño pre experimental permite realizar un pre prueba y una post prueba. Asimismo, Córdova (2019) establece que, consiste en administrar un estímulo o tratamiento a cierto grupo y luego se aplica

una medición en una o más variables para determinar el nivel del grupo de estas variables. Por ello, se administrará un pretest a los niños con la intención de registrar el nivel de las habilidades numéricas, luego se desarrollará un plan experimental con la estrategia de la tiendita infantil. Después, al mismo grupo de estudiantes se aplicará un post test para conocer el nivel alcanzado en sus habilidades matemáticas.

### **3.4 Población y Muestra**

La población de estudio está conformada por 51 estudiantes, matriculados en el año académico 2024.

Según Lerma (2009) la población refiere al conjunto de elementos que presentan las mismas características.

La muestra se ha seleccionado 15 niños y niñas. De acuerdo con Lerma (2009) es el subconjunto de la población. Por situaciones de tamaño, limitaciones económicas y técnicas se selecciona un pequeño grupo representativo de la población.

### **3.5 Técnicas de Muestreo**

En la selección de la muestra se ha empleado técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia

La técnica de muestreo se utilizará el no probabilístico, según Ruíz y Valenzuela (2020) menciona que no considera a todo el universo a ser partícipes de la muestra, el investigador decide que componentes deben ser observados o entrevistados, además, deben concordar con las variables y ajustarse a los atributos y dimensiones de la unidad de estudio.

Por conveniencia, Ruíz y Valenzuela (2020) enfatiza que la muestra está integrada por los sujetos u objetos cuya disponibilidad como agentes de estudio sea conveniente para el investigador.

### **3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.**

Las técnicas según Arias (2012) son los procedimientos u las formas particulares de acceder a recopilar la información en el campo de investigación.

Instrumento de recolección, de acuerdo con Arias (2012) son los recursos de fácil manipulación con el objetivo de recoger información necesaria para ser procesada y obtener las conclusiones.

En el proceso de la investigación se ha seleccionado la técnica de observación, y su instrumento la ficha de observación este instrumento se empleará en la recolección de datos en la muestra.

**Técnica de Observación.** La técnica que se utilizará en la investigación será la observación, de acuerdo con Ñaupas et al (2014) refiere que la observación es un proceso de contacto directo con los agentes participantes y el objeto por conocer.

**Ficha de Observación.** La ficha de observación se utilizará para registrar los desempeños de los estudiantes, en concordancia con Tamayo (2004) este instrumento es fácil uso porque es un formato físico para el registro de las informaciones observadas en el campo de la investigación. Agrega que criterios deben estar bien definidos para registrar las acciones de los participantes focalizados en la muestra.

### 3.7 Validez y Confiabilidad

**Validez.** El instrumento de recolección de datos elaborados se someterá a evaluación mediante juicio de tres expertos en la materia, quienes realizarán las sugerencias y observaciones para la mejora. De acuerdo con Ñaupas et al. (2014) considera que un instrumento es válido si se ha considerado su eficacia de contenido, criterio y su constructo, por medio del juicio de expertos. Por ello, en la construcción del instrumento se recurrirá a tres expertos para su validación.

**Confiabilidad.** El instrumento de recolección de datos validados por expertos se aplicará a un grupo equivalente ajeno a la muestra. Cuyos resultados del pilotaje se procesará empleando el programa estadístico. Según Niño (2019) enfatiza que la confiabilidad es una exigencia importante, por lo que asegura la veracidad y exactitud de los datos. Para cumplir con la confiabilidad el instrumento debe medir la autenticidad al mismo participante en diferentes momentos y proyectar los mismos resultados.

Pilotaje ficha de observación se pone en práctica en otro grupo ajeno a su muestra y la evaluación será por tres expertos.

### 3.8 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.

El instrumento de recolección de datos validados y confiables se aplicará en la recolección de datos de la muestra. Los datos se organizarán en tablas y gráficos y estadísticos mediante la estadística descriptiva y la estadística inferencial se utilizará para

determinar la prueba de normalidad de datos y en la prueba de hipótesis de la investigación.

Según Hurtado (2000) al aplicar una prueba estadística. El investigador al final concluye respecto a la existencia o no de la relación entre eventos, comprueba si las medias de dos o más grupos difieren entre sí, si existió cambios en la magnitud o intensidad de un evento luego de la aplicación de un tratamiento o intervención.

#### IV. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

##### 3.9 Recursos

###### *Recursos Humanos*

###### **Investigadora**

Escalante Berrocal, Clementina

clemenescalante@gmail.com

Código orcid: <https://orcid.org/0009-0002-1823-3825>

###### **Asesor**

Bibiano Alcarraz Carbajal

alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com

Código orcid: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

Participantes: 15 estudiantes

###### *Recursos Materiales*

Los recursos materiales posibilitarán la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

Materiales de escritorio

Material bibliográfico digital e impresa

Equipos tecnológicos

Servicios

###### *Presupuesto*

###### **Bienes**

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
<b>MATERIALES DE ESCRITORIO</b>			
Papel bond	1 millar	30.00	30.00
Lapiceros	1 docenas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	5 docenas	6.00	12.00
Plumones	5 unidades	3.00	15.00
Resaltadores	2 unidades	3.00	6.00
cartulina	docenas	6.00	12.00

cinta masking	unidades	4.00	12.00
<b>EQUIPO TECNOLÓGICO</b>			
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	120.00
Laptop	1 unidad	1 800.00	1 800.00
Celular	1 unidad	800.00	800.00
Impresora	1 unidad	900.00	900.00
Otros	--	--	200.00
Total, parcial			S/ 3 820.00

### Servicios

Viáticos	10 salidas	40.00	400.00
Movilidad	10 salidas	10.00	100.00
Anillado del proyecto	5 unidades	4.00	20.00
Empastado del informe	3 unidades	20.00	60.00
Internet	3 meses	30.00	90.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
	1 unidades	100.00	100.00
Procesamiento de datos	6 unidades	20.00	100.00
Impresión del informe de investigación	2 unidades	0.10	40.00
Material experimental	100 hojas	0.20	20.00
Fotocopiado	2 unidades	4.0	8.00
Quemado en CD del informe	--	--	200.00
Otros			
Total, parcial			S/ 1003.00

### Resumen total del presupuesto:

PRESUPUESTO	TOTAL (S/.)
Bienes	S/ 3820.00
Servicios	S/ 1003.00
<b>TOTAL</b>	<b>S/ 4823.00</b>

### **3.10 Financiamiento**

La investigación será autofinanciada por la investigadora.



## Referencias

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*, [Tesis de grado, Universidad de Valladolid].  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Epistemel.
- Ayklas, F. M., & Guzmán, Y. M. (2023). *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 394 Socos*, [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio institucional.  
<http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5879>
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Patria.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2008). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Narcea.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Pearson.
- Cárdenas, M. (2021). *La tiendita como estrategia didáctica para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa N° 669, Satipo*, [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28257>
- Cegarra, J. (2012). Fundamentos Teórico Epistemológicos de los Imaginarios Sociales. *Cinta de Moebio*(43). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10123023001>
- Clavijo, R. (2003). *Manual del auxiliar del jardín de infancia*. Editorial Mad S.A.
- Cofré, A., & Tapia, L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico matemático*. Editorial Universitaria.
- Cordova, I. (2019). *El informe de investigación cuantitativa*. San Marcos.
- Del Río, S. Y. (2021). *Los juegos didácticos como para mejorar el desarrollo de las competencias matemáticas de los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Real Pacífico, Nuevo Chimbote*, [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/27804>
- Domínguez, J. (2019). *Manual de metodología de la investigación científica*. Chimbote: Universidad Los Ángeles de Chimbote.
- García, C. (2007). Habilidades de pensamiento de orden superior, epistemología y evaluación en el aula de clase. *Lúmina*, 8(26).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30554/lumina.07.1173.2006>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística*. Caracas: Sypal.

- Jeri, D. (2022). *Juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 303/Mx-P- Quinua*, [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32098>
- Jiménez, L., & Muñoz, D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *10*(3). <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293124654008.pdf>
- Lerma, H. D. (2009). *Metodología de la investigación- Propuesta, anteproyecto y proyecto*. ECOE ediciones.
- Loayza, Y. (2023). *Juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad, Institución Educativa N° 204, Cusco*, [Tesis de bachiller, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. Repositorio institucional. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/268>
- Malaguzzi, L. (2001). La educación infantil en Reggio Emilia.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*, *52*(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU. (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área de matemática 3,4, y 5 años de educación inicial. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación.
- Minedu. (03 de 12 de 2023). Minedu evalúa positivamente los resultados de la prueba PISA 2022 para Perú. *El preunao*. <https://www.elperuano.pe/noticia/230571-minedu-evalua-positivamente-los-resultados-de-la-prueba-pisa-2022-para-peru>
- Minedu. (2023). *Resultados nacionales PISA 2022*. Lima. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2023/12/Presentaci%c3%b3n-de-resultados-PISA-2022-Per%c3%ba.pdf>
- Minedu. (2024). *Resultado de aprendizaje AYACUCHO*. Ayacucho. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/10481>
- Montesori, M. (1912). *El método Montessori*. Dover.
- Murillo, W. (2008). *La investigación científica*.
- Niño, V. (2019). *Metodología de la investigación: Diseño, ejecución e informe*. Colombia: Ediciones de la U.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Oré, W., & Vega, M. M. (2023). *Tienda escolar para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria de los planteles de*


aplicación “Guamá Poma de Ayala. Repositorio institucional.  
<http://192.168.3.169:4000/handle/UNSCH/1453>

- Paredes, J. (2020). *La tienda escolar como estrategia didáctica para el mejoramiento de las prácticas matemáticas con estudiantes del sexto grado, [Tesis de maestría, Universidad ICESI]*. Repositorio institucional.  
[https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/87701/1/T01925.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/87701/1/T01925.pdf)
- Peake, C., Alarcón, V., Herrera, V., & Morales, K. (2021). Desarrollo de la habilidad numérica inicial. Aporte desde la pedagogía cognitiva a la educación matemática inicial. 24(3). <https://relime.org/index.php/relime/article/view/71>
- PISA. (2023). *Informe PISA: España obtiene su peor resultado, pero resiste el batacazo educativo global mejor que su entorno*.  
<https://elpais.com/educacion/2023-12-05/informe-pisa-espana-obtiene-su-peor-resultado-pero-resiste-el-batacazo-educativo-global-mejor-que-su-entorno.html>
- Ramos, C. (2021). Diseño de investigación experimental. *Ciencia América*, 10(1).  
<https://doi.org/https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/356>
- Romero, G. A. (2023). *El juego educativo estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática en quinto año de educación básica, estudio de caso, [Tesis de licenciatura, Universidad Pilitécnica Salesiano]*. Repositorio institucional. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26668>
- Ruíz, C. B., & Valenzuela, M. R. (2022). *Metología de la investigación*. Huancavelica: Fondo editorial Universidad Nacional de Tayacaja.
- Sarle, P. (2006). *Enseñar el juego o jugar la enseñanza*. Paidós.
- Serrano, J., & Denia, A. (1994). *¿Cómo cuentan los niños? Un análisis de las teorías más relevantes sobre la construcción de los esquemas de conteo*. Instituto de Ciencias de Educación de la Universidad de Murcia.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.
- Topping, K. (2007). tendencias en el aprendizaje entre pares. *Educational psychology*, 25(6). <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01443410500345172>
- UNICEF. (21 de 06 de 2022). *El juego en la infancia: ¿cómo favorece a la salud mental?* Salud mental: <https://ciudadesamigas.org/juego-salud-mental/>
- Valderrama, S. (2002). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica cualitativa, cuantitativa y mixta*. San Marcos.
- Velandia, E. (2010). Juego y aprendo con la tienda escolar.  
<https://es.scribd.com/document/845364872/R-A-E>

# ANEXOS

**Anexo 1**

*Resolución Directoral de Aprobación del Trabajo de Investigación*




*“Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario”*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
RM.N° 267-2020-MINEDU**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO  
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN  
PPD 2024 I  
AULA 2**

**R.D. No. 733-2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA**

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Resepta PM N° 228-82 ED  
 Adecuación a Instituto DS N° 010-85 ED  
 Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94 ED  
 Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

### Resolución Directoral N° 733-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

#### VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP"JSCO"-HTA**, de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

#### CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el *Formador Asesor del Módulo de Práctica de*



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 224-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 019-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

**Investigación del Aula 2**, elevó el **INFORME N° 004 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 2 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA.** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, cuyo *Formador Asesor* es el **Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal**, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO.** - **APROBAR** los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2 de las/os que a continuación se detalla:

<b>PPD 2024 CICLO I</b>		
<b>Nº</b>	<b>APELLIOS Y NOMBRES</b>	<b>TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN</b>
1	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024
2	BRAVO HUARCAYA, ROCIO ALICINDA	Técnicas motivacionales para promover creatividad en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 39009- Huamanga 2024
3	CCAHUANA ANAYA, MARDONIA	Juegos de palabras como estrategia para mejorar el vocabulario en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 425-6/Mx-P, La Mar 2024
4	CCASA CATUNTA, YESSENIA MARTHA	Gimnasia rítmica para desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa 09, San Jerónimo, Andahuaylas 2024
5	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024
6	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompiancha- Andahuaylas 2024
7	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024
8	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024
9	CONTRERAS LLANTOY, FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024

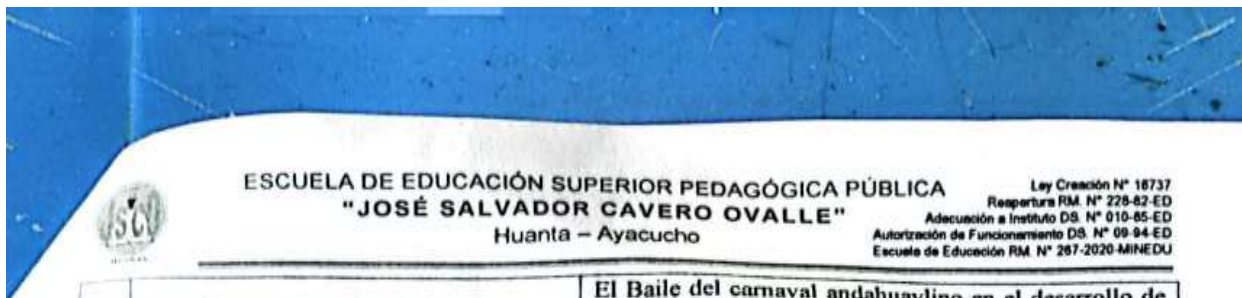


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Respalda RM. N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



10	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024
11	ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA	El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque", Ayacucho 2024
12	ESPIÑOZA LIMACHE, SONIA	Cuentos infantiles para desarrollar el clima escolar en los niños de la Institución Educativa, Villa Real de Piotoa, Mazamari-Satipo 2024
13	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024
14	FERNANDEZ LIMAQUISPE, FILADELFIA NOYMI	Aprendizaje situado para construir la identidad de los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 38254, Huanta-Ayacucho 2024
15	FLORES FERRUA, CENAIDA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampá 2024
16	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024
17	HUAMAN CENTENO, MARGOTH JACKELINE	Autoestima y aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 277-12 "Pastorcitos de Fátima" Andahuaylas, Apurímac 2024
18	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024
19	ORE LAZO, IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214, San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024
20	PAREDES DE LA CRUZ, LIZBETH	Respiración rítmica para el desarrollo del autocontrol en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°39009, Huamanga 2024
21	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024
22	QUISPE AYALA, KAREN JUDITH	Cuentos andinos para promover conciencia ambiental en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 300, Ayacucho 2024
23	QUISPE VASQUEZ, LUORDES	La Qachwa e identidad cultural en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 348/Mx-P de Huambo, Víctor Fajardo 2024
24	RIOS SILVERA, EDITH LUZ	Álbum de cuentos locales para desarrollar la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa N° 278, Chaviña-Lucanas 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 287-2020-MINEDU

25	RINCÓN GUILLEN, GRISELDA	El Baile del carnaval andahuaylino en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes de Educación Inicial, Chicheros-Apurímac 2024
26	RIVEROS LAURENTE, MERY	Juego simbólico y la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 627 Niño Manuelito, Churcampa-Huancavelica 2024
27	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	El uso de materiales manipulativos en la retención numérica en los niños de la Institución Educativa N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024
28	ROSAS GAVILAN, MARIA ELENA	El Método Reggio Emilia en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa "Johannes Gutenberg", Huanta 2024
29	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa Inicial, Andahuaylas 2024
30	SANTIAGO CURO, NORMA	El biohuerto escolar en el desarrollo de actitudes ambientales en los niños de la Institución Educativa N° 429-44/Mx-U, Santillana, Huanta 2024
31	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024
32	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024

**ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR** al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Dr. Walter Mariano Acce Villar  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
pdl/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppjsco.edu.pe  
informes@iesppjsco.edu.pe

## Anexo 2

## Resolución Directoral de Expedito del Trabajo de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral N° 0573-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 06 de mayo del 2025

Visto, los documentos con registro TM20251368-F y TM20251369-F ;

**CONSIDERANDO:**



Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, *Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior*, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 18737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	CONTRERAS LLANTOY, FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA	El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque", Ayacucho 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

**SEGUNDO. - AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Dr. Walter Mariano Arce Villa  
DIRECTOR GENERAL



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppisco.edu.pe  
comunicaciones@eesppisco.edu.pe

## Anexo 3

## Resolución Directoral de Autorización de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Reapertura RM N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

*Resolución Directoral No. 0503-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 22 de julio del 2025

Visto, el Expediente *TM20251978* de fecha *30 de julio del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0373-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *6 de mayo del 2025*;



**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Reseña RM N° 228-82-ED  
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "EL BOSQUE", AYACUCHO 2024.</b>	
<b>AUTOR(A)</b>	<b>ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	26 DE JULIO DEL 2025
<b>HORA</b>	12:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
 Dir. Adm. (01)  
 Sec. Acad. (01)  
 Archivo (01)  
 MLP/D.G. (c)  
 prd/sec.



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
 Teléfono: 281260  
 www.eesppjsco.edu.pe  
 informes@eesppjsco.edu.pe

## Anexo 4

## Resolución Directoral de Nominación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0504-2025-EEESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 22 de julio de 2025

Visto, el Expediente *TM20251978* de fecha *30 de julio del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0373-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *6 de mayo del 2025*;



**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del *Programa de Profesionalización Docente* y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
**"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
 Respetura RM N° 228-82-ED  
 Atribución a Instituto DS N° 010-85-ED  
 Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
 Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;**

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Mg. MARIA JUSTINA LEÓN PERALTA
	<b>VOCAL</b>	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "EL BOSQUE", AYACUCHO 2024.</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>ESCALANTE BERROCAL, CLEMENTINA</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	26 DE JULIO DEL 2025
<b>HORA</b>	12:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
 Dir. Adm. (01)  
 Sec. Acad. (01)  
 Archivo (01)  
 MJLP/D.G. (c)  
 prd/sec.

**Mg. María J. León Peralta**  
 DIRECTORA GENERAL

## Anexo 5

### Matriz de consistencia

**Título:** El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024

**Investigadora:** Escalante Berrocal, Clementina

**Línea de investigación:** Innovaciones pedagógicas

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Metodología
<p><b>Problema general</b> ¿Cómo influye el juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Aplicar el juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> La aplicación del juego de la tiendita fortalece las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024.</p>	<p>VI Juego la tiendita</p>	<b>Planteamiento del problema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paradigma: positivista</li> <li>• Enfoque: cuantitativo</li> <li>• Tipo de estudio: Investigación educativa aplicada</li> <li>• Nivel: Explicativo</li> <li>• Método de estudio: análisis, síntesis, inductivo, deductivo, hipotético, experimental.</li> <li>• Diseños de investigación: pre experimental</li> <li>• Población y muestra</li> <li>• Población: 51 estudiantes</li> <li>• Muestra: 15 estudiantes</li> </ul>
				<b>Búsqueda de estrategia</b>	
				<b>Representación y reflexión formalización</b>	
<p><b>Problemas específicos</b> ¿De qué manera el juego de la tiendita fortalece las expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?</p> <p>¿De qué manera el juego de la tiendita fortalece la comprensión de los números en los niños de la</p>	<p><b>Objetivos específicos</b> Aplicar el juego de la tiendita para fortalecer las expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.</p> <p>Aplicar el juego de la tiendita para fortalecer las comprensiones de números en los niños de</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> La aplicación del juego de la tiendita fortalece las expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024</p> <p>La aplicación del juego de la tiendita para fortalecer la comprensión de los números en los niños de la Institución</p>	<p>VD Habilidades numéricas</p>	<b>Expresiones numéricas</b>	
				Comprensión de números	
				Resolución de problemas cotidianos	

<p>Institución Educativa Inicial “El Bosque” Ayacucho 2024? ¿De qué manera el juego de la tiendita fortalece la resolución de problemas cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024?</p>	<p>la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024. Aplicar el juego de la tiendita para fortalecer la resolución de problemas cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.</p>	<p>Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024.  La aplicación del juego de la tiendita fortalece la resolución de problemas cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnicas de muestreo: No probabilístico.</li> <li>• Técnicas e instrumentos de recolección de datos:</li> <li>• Observación</li> <li>• Ficha de observación</li> <li>• Validez y confiabilidad</li> <li>• Validez: Juicio de expertos</li> <li>• Confiabilidad: Pilotaje al grupo ajeno a la muestra</li> <li>• Técnicas de procesamiento: Estadística descriptiva e inferencial.</li> </ul>
---	--	---	--	--	---

## Anexo 6

## Matriz operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<p><b>Variable independiente</b></p> <p>El juego de la tienda</p>	Alonso (2021), el juego es una actividad natural y espontánea del niño que fomenta la adquisición de aprendizajes y es un instrumento esencial en el aula para investigar, explorar, manipular y experimentar, facilitando el desarrollo integral del niño.	Se diseñará el plan de aplicación considerando 10 sesiones experimentales.	<p>Planteamiento del problema</p> <p>Búsqueda de estrategia</p> <p>Representación y reflexión formalización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificación de productos.</li> <li>➤ Manipula productos.</li> <li>➤ Comparación por cantidades.</li> <li>➤ Conteo de productos.</li> <li>➤ Reconocimiento de monedas.</li> <li>➤ Compara productos y monedas</li> <li>➤ Resuelve situaciones problemáticas.</li> <li>➤ Asume roles de comprador y vendedor.</li> <li>➤ Toma decisiones en sus compras.</li> <li>➤ Emplea un vocabulario adecuado.</li> </ul>	<p><b>Nominal</b></p> <p>No aplica (material experimental)</p>
<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Habilidades numéricas</p>	MINEDU (2016) enfatiza que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno y de experiencias que le permitan la construcción de nociones y relaciones para utilizarlas en la resolución de problemas.	En las habilidades numéricas se medirá a través de pre y post test. También se aplicará una ficha de observación para determinar el nivel de logro de los niños respecto a sus habilidades numéricas.	<p>Expresiones numéricas</p> <p>Comprensión de números</p> <p>Resolución de problemas cotidianos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica los números.</li> <li>✓ Expresa cantidades.</li> <li>✓ Cuenta los números usando productos.</li> <li>✓ Diferencia los números.</li> <li>✓ Relaciona número y cantidades.</li> <li>✓ Utiliza las monedas para intercambiar productos.</li> <li>✓ Resuelve problemas de cantidad.</li> <li>✓ Interactúa para hallar soluciones.</li> </ul>	<p><b>Ordinal</b></p> <p>AD: Logro destacado</p> <p>A: Logro esperado</p> <p>B: En proceso</p> <p>C: En inicio</p>

## Anexo 7

## Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Nº Items	Técnicas	Instrumentos	Escala	Valoración
Variable independiente  El juego de la tiendita	Manipulación y exploración de productos	Identificación de productos.	ninguno	Experimento	Plan de aplicación	Nominal	No aplica
		Manipula productos.					
		Comparación por cantidades.					
		Conteo de productos.					
	Habilidad cognitiva	Reconocimiento de monedas.					
		Compara productos y monedas					
		Resuelve situaciones problemáticas.					
	Interacción social	Asume roles de comprador y vendedor.					
		Toma decisiones en sus compras.					
Emplea un vocabulario adecuado.							
Variable dependiente  Habilidades numéricas	Expresiones numéricas	Identifica los números.	2 Items	Observación	Ficha de observación	Ordinal	C: En inicio B: En proceso A: Logro esperado AD: Logro destacado
		Expresa cantidades.	2 Items				
		Cuenta los números usando productos.	2 Items				
	Comprensión de números	Diferencia los números.	2 Items				
		Relaciona número y cantidades.	2 Items				
	Resolución de problemas cotidianos	Utiliza las monedas para intercambiar productos.	2 Items				
		Resuelve problemas de cantidad.	2 Items				
		Interactúa para hallar soluciones.	2 Items				



03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	

**Nivel de desempeño****4. AD:** Logro destacado**3. A:** Logro previsto**2. B:** En Proceso**1 .C:** En Inicio



## ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”

### FICHA DE VALIDACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

#### DATOS GENERALES:

**Título de la Investigación:** El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho, 2024

**Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación:** ficha de observación

#### ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
<b>1. CLARIDAD</b>	Está formulado con lenguaje propio																				
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Está expresado en conductas observables																				
<b>3. ACTUALIDAD</b>	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
<b>4. ORGANIZACIÓN</b>	Existe una organización lógica																				
<b>5. SUFICIENCIA</b>	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
<b>6. INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para valorar los indicadores																				

<b>7. CONSISTENCIA</b>	Basado en aspectos teóricos científicos																					
<b>8. COHERENCIA</b>	Entre los ítems e indicadores																					
<b>9. METODOLOGÍA</b>	La estrategia responde al propósito de la investigación																					
<b>10. PERTINENCIA</b>	Es útil y adecuado para la investigación																					

**PROMEDIO DE VALORACION**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente ( ) b) Baja ( ) c) Regular ( ) d) Buena ( ) e) Muy Buena ( )

Nombres y Apellidos		DNI	
Título Profesional			
Especialidad			
Grado Académico			
Mención			

Lugar y fecha: Huanta, ..... de julio de 2024







**Anexo 10**

*Material Experimental (propuesto)*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE**

**INSTRUMENTOS DE ACOPIO DE INFORMACIÓN**

El Juego de la Tiendita para Fortalecer las Habilidades Numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN****AUTORA**

ESCALANTE BERROCAL, Clementina

**ASESOR**

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ****2025**

## SESIONES DE APRENDIZAJE



### EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS

DOCENTE: ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

Aula: 4 años

#### PLAN DE APLICACIÓN

#### OBJETIVO PRINCIPAL

Aplicar sesiones de aprendizaje Aplicar el juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

#### OBJETIVOS SECUNDARIOS

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de la tiendita para fortalecer las expresiones numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de la tiendita para fortalecer las comprensiones de números en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

Evaluar las sesiones de aprendizaje del juego de la tiendita para fortalecer la resolución de problemas cotidianos en los niños de la Institución Educativa Inicial “El Bosque”, Ayacucho 2024.

## PLANIFICADOR DE ACTIVIDADES:

<b>OCTUBRE</b>				
<b>LUNES 14</b>	<b>MARTES 15</b>	<b>MIÉRCOLES 16</b>	<b>JUEVES 17</b>	<b>VIERNES 18</b>
<b>APLICAR EL PRE TEST</b>	<b>“PLANIFICAMOS NUESTRO PROYECTO EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS</b>	<b>PARTICIPAMOS EN ORGANIZAR LOS PRODUCTOS EN LA TIENDITA PARA COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>	<b>PARTICIPAMOS EN CLASIFICAR LOS ENVASES PARA NUESTRA TIENDITA PARA COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>	<b>ARMAMOS NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>
<b>LUNES 21</b>	<b>MARTES 22</b>	<b>MIÉRCOLES 23</b>	<b>JUEVES 24</b>	<b>VIERNES 25</b>
<b>ELABORAMOS EL CARTEL PARA NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>	<b>CONOZCAMOS LAS MONEDAS Y BILLETES PARA NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS</b>	<b>ELABORAMOS LA LISTA DE PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE LA TIENDITA PARA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>	<b>JUGAMOS EN LA TIENDITA COMPRANDO Y VENDIENDO LOS PRODUCTOS PARA EXPRESAR EN NÚMEROS Y RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>	<b>PARTICIPAMOS EN EL JUEGO DE LA TIENDITA HACIENDO UN LIBRO PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS</b>
<b>LUNES 28</b>	<b>MARTES 29</b>	<b>MIÉRCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>EVALUACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>APLICAR EL POSTESS</b>			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DENOMINACIÓN: “PLANIFICAMOS NUESTRO PROYECTO

### EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años.

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : martes 15 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto oral.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>	-Expresa sus necesidades, emociones e intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, <b>escolar</b> o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	- Participa durante la asamblea para la planificación de su proyecto a través del dialogo.

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niñas y niños.</li> <li>Entonan canciones.</li> </ul>	Diálogo
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
Inicio	<b>MOTIVACIÓN</b> Se dialoga con los estudiantes sobre la actividad que se realizará de la elección de su proyecto; les mostramos unas imágenes de niños jugando vendiendo productos.  <b>SABERES PREBIOS</b> ¿Qué proyecto vamos a trabajar? ¿Qué tiendas conocen? ¿Qué productos venden en las tiendas?, ¿Qué necesitamos para tener una tienda?, Se registra. <b>¿Qué necesitamos saber para poder comprar en la tienda?</b>	Diálogo           Papelote



	<p>Se retoma a la pregunta que tuvieron en cuenta en su diálogo.  <b>¿Qué necesitamos saber para poder comprar en la tienda?</b>          ¿Qué podemos hacer? Se leen las propuestas de cada equipo.</p> <p style="text-align: center;">➤ Se presenta el planificador de las actividades del proyecto con las propuestas de los estudiantes.</p>			
	¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	
		Tener en cuenta la propuesta de los equipos.		
<b>Cierre</b>	<p>➤ Indico a los estudiantes que todas estas actividades se realizaran en este proyecto es para saber qué importante es saber contar y conocer el dinero para la vida diaria y felicito por sus aportes.</p>			<b>Dialogo</b>
<b>Rutinas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se dialoga con los estudiantes sobre las actividades que hicieron para lograr su propósito, pregunto ¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué me servirá lo aprendido?</li> <li>• Se retoma a las normas de convivencia y se pregunta sobre el cumplimiento de las mismas ¿hemos cumplido las normas de convivencia planteadas? ¿qué tenemos que hacer para mejorar?</li> <li>• Felicito por su participación.</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicamos los hábitos de higiene.</li> <li>- Ordenadamente los niños se lavan las manos.</li> <li>- Consumen sus alimentos.</li> <li>- Guardan sus loncheras.</li> <li>- Salen al recreo.</li> </ul>			

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DENOMINACIÓN: “PARTICIPEMOS EN ORGANIZAR LOS PRODUCTOS EN LA TIENDITA PARA COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMEN

2.3 FECHA : miércoles 16 de octubre de 2024

#### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
<b>MATEMÁTICA</b>	<b>Resuelve problemas de cantidad.</b>	<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 aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>	<b>-Los niños y niñas establece relación para organizar los productos de la tienda según sus características</b>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul>	Diálogo
<b>Juego Libre en Sectores</b>	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> <li>- Guardan el material utilizado</li> </ul>	
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		

<p><b>Inicio</b></p>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>La profesora realiza la motivación con una dramatización donde dos señoritas juegan al vendedor y comprador y los niños observan comprando productos en la tienda y que cancelaban con billetes y otros con monedas.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b></p> <p>¿Qué hicieron las señoritas?</p> <p>¿Qué productos vendieron?</p> <p>¿Con qué pagaron los productos que compraron?</p> <p>¿ Ustedes han vistos una tienda en algún lugar?</p>	<p>Dramatización</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Hoy vamos a organizar los productos de la tienda según corresponda</p> <p><b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL APRENDIZAJE</b></p> <p><b>Problematización</b></p> <p>-La docente pregunta: ¿En qué lugar del aula podemos poner los productos de la tienda?, ¿podemos poner los detergentes con los abarrotes juntos?, ¿Por qué?</p> <p>-¿cómo podemos organizar los productos para que estén ordenados?</p> <p><b>-Búsqueda de estrategia</b></p> <p>-La docente les entrega los productos a los niños y niñas donde ellos ordena de acuerdo el espacio de la tienda</p> <p>-Se pregunta: ¿En qué parte podemos organizar los detergentes?, ¿Cómo podemos organizar los fideo y el yogut en el están de la tienda?</p> <p>- ¿Dónde pondremos el aceite?,</p> <p>-¿Dónde pondremos la sal?</p> <p>-Los niños colaboran organizando cada uno de los productos en la tienda</p> <p>-Se invita a los niños retornar a sus mesas de grupo y observan como que organizado los productos de la tienda.</p>	<p>Hojas de trabajo lápices Colores Tijeras goma</p>
<p><b>cierre</b></p>	<p><b>Representación</b></p> <p>.los niños y niñas revisan los productos organizados para que estén bien ordenados y que quede listo en la tienda</p> <p>-La docente pregunta: ¿Qué producto falta en la tienda?</p> <p><b>Formalización y reflexión</b></p> <p>¿Cómo lo hemos organizado los productos de la tienda?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p><b>Transferencia</b></p>	

	<p>- La profesora entrega una hoja en blanco para que puedan dibujar los productos de la tienda que organizaron.</p> <p>-</p> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué productos organizamos en el aula?, ¿Qué utilizamos?, ¿Cómo lo hicimos?</p>	
--	--	--

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

## I. DENOMINACIÓN: “PARTICIPEMOS EN CLASIFICAR LOS ENVASES PARA NUESTRA

## TIENDITA PARA COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS”

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : jueves 17 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</li> <li>➤ COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚ- MEROS Y LAS OPERACIONES.</li> <li>• USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTI- MACIÓN Y CÁLCULO.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	- clasifica los embaces teniendo en cuenta su utilidad.

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p> <p><b>INICIO</b></p> <p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>Guardan el material utilizado.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La profesora realiza la motivación con los envoltorios de los productos como fideos, sal, detergente, galletas y otros</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué hemos observado? ¿Qué productos más conocen? ¿Dónde podemos encontrar estos productos? ¿ Ustedes tienen en casa estos productos</p> <p><b>PROBLRMATIZACIÓN</b> ¿Qué pasaría si no existieran estos productos? <b>PROPÓSITO</b> Hoy vamos clasificar los envases de la tienda</p> <p><b>Problematización</b> Sentados en semicírculo iniciamos el dialogo con nuestros niños sobre nuestro proyecto a través de las preguntas: ¿Que hicimos ayer?, ¿para qué estamos haciendo esto?, ¿por qué es importante saber contar? , ¿qué pasa si</p>	<p>-juegos de los sectores.</p> <p>Embaces de productos reciclaje</p>

<b>CIERRE</b>	<p>voy a la tienda y no se contar?, ¿qué más necesitamos saber para ir de compras?, ¿la tienda lo tienen ordenada o desordenada? ¿porque creen que la tiene ordenada?, ¿cómo ordenaríamos nosotros los productos de nuestra tienda? (previamente se les ha solicitado embaces de productos a sus padres) , escuchamos y registramos sus aportes.</p> <p><b>-Búsqueda de estrategia</b></p> <p><b>Representación</b></p> <p>Se saca una caja con varios embaces y nos agruparemos para clasificarlos los embaces por su uso de consumo (productos de limpieza, de cocina, dulces, etc)</p> <p>Observamos a cada grupo como clasifica las envolturas y los vamos orientando en las dudas que estos tengan.</p> <p>Finalmente guardamos en cajas los productos que ellos clasificaron para cuando tengamos nuestra tienda la podamos armar con mayor facilidad.</p> <p><b>Transferencia</b></p> <p>La docente entrega una hoja en blanco para que puedan dibujar los productos de la tienda.</p> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>Se dialoga con los estudiantes sobre las actividades que hicieron para lograr su propósito, pregunto ¿Qué aprendimos hoy? ¿para qué me servirá lo aprendido?, ¿qué tipos de productos hemos encontrado y clasificado?, ¿les fue fácil o difícil?, ¿será importante que seamos ordenados y colocar las cosas en su lugar?, ¿Por qué?</p>	
---------------	---	--

-----

**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----

**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DENOMINACIÓN: “ARMAMOS NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : viernes 18 de octubre de 2024

#### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</li> <li>➤ COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚ- MEROS Y LAS OPERACIONES.</li> <li>• USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTI- MACIÓN 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 aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- describe y ordena los productos de la tienda mencionando su cantidad.</li> </ul>

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>  <b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>Guardan el material utilizado.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b>  <b>¿Que pasaría si no organizamos nuestra tienda?</b></p> <p><b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA</b>  nos organizamos para salir al patio y hacer una dinámica “LA REYNA MANDA” donde indicaremos que se agrupen en el círculo y cuadrado que previamente dibujaremos con tiza en el patio .eh iremos mencionando la Reyna manda que en el círculo grande se agrupen muchos niños, la Reyna manda que en el cuadrado se agrupen pocas niñas, la Reyna manda que en el cuadrado haya más niñas que en el círculo. etc. finalmente todos formamos un círculo y comentamos como nos sentimos con esta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-juegos de los sectores.</li> <li>tizas</li> <li>Embaces de productos reciclaje</li> <li>Cajas Periódicos</li> <li>Goma</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	<p>dinámica. ¿Les gustó la dinámica?, ¿tuvieron algún inconveniente? Reforzamos nuestras normas.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN</b> Ingresaremos al aula y les comentamos que hoy armaremos nuestra tiendita y que para ello utilizaremos algunas cajas (previamente seleccionadas) y las iremos decorando con periódicos, revistas, y les preguntamos</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b> ¿Cómo podríamos armar nuestra tiendita?, ¿aquí tengo estas cajas? ¿que podríamos hacer? ¿Qué vamos a necesitar para colocar nuestros productos y así ordenarlas? Escuchamos sus sugerencias y las anotamos en la pizarra. Agrupamos para armar la tienda con los materiales que ya tenemos. Apoyamos a los grupos con los materiales según sus necesidades.</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b> <b>La docente entrega una hoja para que los niños y niñas puedan dibujar y colorear</b> Se dialoga con los estudiantes sobre las actividades que hicieron para lograr su propósito, pregunto ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo quedo nuestra tienda?, ¿les gusta lo que hicimos? ¿Qué creen que le falte? Felicitamos a todos por el trabajo realizado.</p>	
---------------	---	--

-----  
V°B° DIRECTOR

-----  
Clementina Escalante Berrocal

DOCENTE

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

- I. DENOMINACIÓN:** “ELABORAMOS EL CARTEL PARA NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVER LOS PROBLEMAS COTIDIANOS

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : lunes 21 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
COMUNICACIÓN	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adecua, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus necesidades interactuando y expresa sus emociones al comunicar sobre la elaboración del cartel de la tiendita</li> </ul>

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción de niñas y niños.</li> <li>Entonan canciones.</li> </ul>	
Juego Libre en Sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>Guardan el material utilizado.</p>	-juegos de los sectores.
INICIO	<p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>ANTES DEL DIÁLOGO</b></p>	laminas cartulina plumones serpentinas temperas



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DENOMINACIÓN: “CONOZCAMOS LAS MONEDAS Y BILLETES PARA NUESTRA TIENDITA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS

#### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : martes 22 de octubre de 2024



#### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</li> <li>➤ COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚ- MEMEROS Y LAS OPERACIONES.</li> <li>• USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTI- MACIÓN 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 aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>	Traduce cantidades y comunica su comprensión de los números y usa estrategias al conocer las monedas.

#### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
<b>Rutinas</b>  <b>Juego Libre en Sectores</b>  <b>INICIO</b>  <b>DESARROLLO</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>Guardan el material utilizado.</p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>La docente inicia su clase presentando una cajita sorpresa entonando la canción sorpresita ¿Niños que creen que hay aquí?, ¿qué les gustaría que fuese?, ¿por qué?, ¿quién me dice lo que hay? La docente da algunas pistas para que los niños vayan adivinando...</p> <p><b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA</b></p> <p>Una vez que den sus opiniones, llamamos a uno de los niños para que abra la caja y saque uno de los billetes que hay dentro ¿Qué es?, ¿dónde has visto uno de estos?, ¿para que servirá?, ¿qué valor tiene como lo sabemos?, así sucesivamente van sacando las monedas de 1,2 y 5 soles y los billetes de 10 y 20 soles.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p>	<p>-juegos de los sectores.</p> <p>laminas cartulina monedas billetes hojas de trabajo lápiz colores</p>

<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Dialogamos de la importancia del dinero y que nuestros padres consiguen este con el trabajo que realizan. Entregaremos a cada niño/a su lámina de monedas para desglosar. Una vez que hemos descubierto las monedas y billetes nos agruparemos brindándoles un sobre a cada niño con diversas monedas y billetes y tendrán que agruparlas según su cantidad y valor utilizaremos para ello cuerdas o aros.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b></p> <p>Monitoreamos a cada grupo y vamos preguntando el trabajo que van realizando. Guardamos el dinero diciéndoles que este nos servirá para la siguiente clase que jugaremos a ser vendedores y compradores.</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>Se les entregara una hoja y se les pedirá que agrupen los productos con las monedas según su valor.</p> <p>En la asamblea final dialogamos ¿Qué aprendimos hoy?, ¿cómo lo hicimos? ¿qué materiales usamos? ¿para qué sirve el dinero? ¿ustedes tienen dinero?, ¿por qué? ¿cómo se gana el dinero? ¿qué pasaría si el dinero no existiría. Escuchamos sus aportes y aclaramos si es que tuvieran algunas dudas.</p>	
----------------------	--	--

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**  
**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DENOMINACIÓN: “ELABORAMOS LA LISTA DE PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE LA TIENDITA

PARA PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER  
NÚMEROS Y  
RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA :miércoles 23 de octubre de 2024



### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MAT.	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</li> <li>➤ COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚ- MEROS Y LAS OPERACIONES.</li> <li>• USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTI- MACIÓN 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 aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</li> </ul>	-traduce cantidades, comunica su comprensión al utilizar las monedas y el dinero al momento de comprar y recibir su vuelto.

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Recepción de niñas y niños. - Entonan canciones.	
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> - Los niños escogen su sector favorito. - Juegan practicando los acuerdos de convivencia. Guardan el material utilizado.	-juegos de los sectores.
INICIO	<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE PROBLEMATIZACIÓN</b> Damos inicio a la clase dialogando y realizamos preguntas para ir recordando lo que se ha venido aprendiendo de nuestro proyecto ¿Recuerdan lo que hicimos ayer?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué es lo que más les gusto?, ¿qué monedas hemos conocido?, ¿qué valor tienen? ¿Porque se diferencian?, ¿qué utilidad tiene el dinero?, ¿qué podemos hacer con él?, ¿cómo es que los padres consiguen el dinero?, ¿será importante trabajar? ¿porque? ¿Qué hacen sus padres con el dinero que ganan trabajando?, ¿les gustaría a ustedes saber comprar?, ¿qué es lo principal que debemos saber para ir a la tienda? ¿qué les parece si hoy jugamos a ser vendedores y compradores?	laminas monedas billetes productos en la tienda hojas lápiz colores
DESARROLLO		

<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>-BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA</b></p> <p>Después de haber escuchado sus aportes y anotado aquellas respuestas, nos agruparemos en dos grupos para poder realizar el juego de la compra y venta con más orden, por ello un grupo se ira a la sala de juego con el apoyo de la docente auxiliar, y nos quedamos a realizar el trabajo con el 1er grupo.</p> <p>-</p> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>La maestra les llevara a la sala de juego libre en donde se ha colocado todos los productos de reciclaje que ellos trajeron de casa, ya estará pegado el nombre que ellos hicieron y decoraron para la bodega y los productos estarán ordenados según su uso con su respectivo precio. Les daremos las indicaciones del juego ella les hará entrega de unas monedas y en forma ordenada les ira diciendo su turno de participar se elige a un vendedor y los demás serán los compradores. Vamos observando y registrando su participación. Al finalizar con este grupo se hará cambio de turno y ellos irán a la sala de juego y empezaremos el mismo trabajo con el 2do grupo.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b></p> <p>Después nos reuniremos con los dos grupos y se les entregara una hoja de trabajo para dibujar y colorear lo que más les gusto del juego “jugamos a ser compradores y compradores” al finalizar exponen sus trabajos y lo registraremos en sus hojas de dibujos.</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>Dialogaremos haciéndoles preguntas: ¿Qué les pareció lo que hicimos hoy?, ¿fue fácil ir de compras?, ¿cuál fue su dificultad?, ¿quién se equivocó al pagar o al recibir su vuelto?, ¿qué debo saber para que el señor de la tienda no me engañe? ¿para qué nos servirá lo que estamos aprendiendo?</p>	
----------------------	---	--

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DENOMINACIÓN: “JUGAMOS EN LA TIENDITA COMPRANDO Y VENDIENDO LOS PRODUCTOS PARA

### EXPRESAR EN NÚMEROS Y RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA : jueves 24 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
MATEMÁTICA	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 agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Traduce cantidades y comunica su comprensión y usa estrategias al jugar en la tiendita en comprar y vender los productos de la tiendita.

### V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul>	
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> <li>- Guardan el material utilizado</li> </ul>	
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		

<b>Inicio</b>	La docente recuerda las normas de convivencia para empesar a trabajar.	
<b>Desarrollo</b>	<p><b>MOTIVACIÓN</b></p> <p>La docente realiza la motivación con una pequeña dramatización donde juegan en comprar y vender los productos de la tiendita utilizando los billetes y luego les hace las preguntas. ¿Quiénes nos visitaron? ¿què hicieron? ¿còmo se compra los productos?</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> <p>Damos inicio a la clase dialogando y realizamos preguntas para ir recordando lo que se ha venido aprendiendo de nuestro proyecto ¿Recuerdan lo que hicimos ayer?, ¿còmo lo hicimos?, ¿qué es lo que más les gusto?, ¿qué monedas hemos conocido?, ¿qué valor tienen? ¿porque se diferencian?, ¿qué utilidad tiene el dinero?, ¿qué podemos hacer con él?, ¿Còmo es que los padres consiguen el dinero?, ¿será importante trabajar? ¿porque? ¿Qué hacen sus padres con el dinero que ganan trabajando?, ¿les gustaría a ustedes saber comprar?, ¿qué es lo principal que debemos saber para ir a la tienda? ¿qué les parece si hoy jugamos a ser vendedores y compradores?</p> <p><b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA</b></p> <p>Después de haber escuchado sus aportes y anotado aquellas respuestas, nos agruparemos en dos grupos para poder realizar el juego de la compra y venta con más orden, por ello un grupo se ira a la sala de juego con el apoyo de la docente auxiliar, y nos quedamos a realizar el trabajo con el 1er grupo.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN</b></p> <p>La maestra les llevara a la sala de juego libre en donde se ha colocado todos los productos de reciclaje que ellos trajeron de casa, ya estará pegado el nombre que ellos hicieron y decoraron para la bodega y los productos estarán ordenados según su uso con su respectivo precio. Les daremos las indicaciones del juego ella les hará entrega de unas monedas y en forma ordenada les ira diciendo su turno de participar se elige a un vendedor y los demás serán los compradores. Vamos observando y registrando su participación. Al finalizar con este grupo se hará cambio de turno y ellos irán a la sala de juego y empezaremos el mismo trabajo con el 2do grupo.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b></p> <p>Después nos reuniremos con los dos grupos y se les entregara una hoja de trabajo para dibujar y colorear lo que más les gusto del juego "jugamos a ser compradores y compradores" al finalizar exponen sus trabajos y lo registraremos en sus hojas de dibujos.</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>Dialogaremos haciéndoles preguntas: ¿Qué les pareció lo que hicimos hoy?, ¿fue fácil ir de compras?, ¿cuál fue su dificultad?,</p>	

	<p>¿quién se equivocó al pagar o al recibir su vuelto?, ¿qué debo saber para que el señor de la tienda no me engañe? ¿para qué nos servirá lo que estamos aprendiendo</p>	
	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicamos los hábitos de higiene.</li> <li>- Ordenadamente los niños se lavan las manos.</li> <li>- Consumen sus alimentos.</li> <li>- Guardan sus loncheras.</li> <li>- Salen al recreo.</li> </ul>	

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

**I. DENOMINACIÓN:** “PARTICIPAMOS EN EL JUEGO DE LA TIENDITA HACIENDO UN LIBRO PARA EXPRESAR EN NÚMEROS, COMPRENDER NÚMEROS Y RESOLVEMOS LOS PROBLEMAS COTIDIANOS”

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA :viernes 25 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</li> <li>Aplica procesos creativos</li> <li>Socializa sus procesos y proyectos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos..</li> </ul>	-Explora y experimenta y muestra su creatividad y socializa su proyecto mostrando a sus compañeros sobre cómo lo realizó su libro para expresar y comprender los números .

### V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul>	
Juego Libre en Sectores	<b>Utilización Libre de los Sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> <li>- Guardan el material utilizado</li> </ul>	
<b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b>		
Inicio	<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b> <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> Un día anterior se les pidió recolectar diferente tipo de etiquetas. <b>BÚSQUEDA DE ESTRATEGIA</b> Sacan el material que llevaron lo exploran Hoy elaboraremos nuestro libro de etiquetas. <b>REPRESENTACIÓN</b>	

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>¿Para qué nos servirá el libro de etiquetas? ¿cómo lo vamos a elaborar?          Se entrega la materia, para que lo exploren y elaboran su libro de etiquetas.          En seguida exponen cómo lo hicieron y que utilizaron.  <b>FORMALIZACIÓN Y REFLEXIÓN</b>          ¿les parece importante lo que hicieron? ¿fue complicado, fácil, por qué?</p> <p><b>TRANSFERENCIA</b></p> <p>La docente entrega una hoja para que los niños y niñas dibujen y luego colorean sobre la clase que realizaron</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Practicamos los hábitos de higiene.</li> <li>- Ordenadamente los niños se lavan las manos.</li> <li>- Consumen sus alimentos.</li> </ul>	

-----  
**Clementina Escalante Berrocal**

**DOCENTE**

-----  
**V°B° DIRECTOR**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DENOMINACIÓN: “EVALUAMOS NUESTRO PROYECTO.

**EL JUEGO DE LA TIENDITA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES NUMÉRICAS”**

### II. DATOS INFORMATIVOS:

2.1 EDAD : 4 Años

2.2 DOCENTE : ESCALANTE BERROCAL CLEMENTINA

2.3 FECHA :lunes 28 de octubre de 2024

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
C	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto oral.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto oral.</li> <li>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.</li> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p>-Expresa sus necesidades, emociones, <b>intereses y da cuenta de sus experiencias</b> al interactuar <b>con personas de su entorno</b> familiar, <b>escolar</b> o local. <b>Utiliza palabras de uso frecuente</b> y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: Informar. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>-Participa en <b>conversaciones, diálogos</b> o escucha cuentos, leyendas, y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan.</p>	<p>- Participa durante la asamblea para la evaluación de su proyecto. Dibuja lo que más le gusta de su proyecto y lo expone.</p>

### V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJES:

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recepción de niñas y niños.</li> <li>- Entonan canciones.</li> </ul>	
Juego Libre en Sectores	<p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen su sector favorito.</li> <li>- Juegan practicando los acuerdos de convivencia.</li> <li>- Guardan el material utilizado</li> </ul>	

