

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024

Para Obtener El Grado Académico De Bachiller En Educación

AUTORA

POMA LOBO, Isabel Nancy

ASESOR

Dr. Quispe Morales, Rolando Alfredo

LINEA DE INVESTIGACION

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2026**



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

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0139-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-17 DE HUANTA, 2024"**, presentado por la egresada **Poma Lobo, Isabel Nancy**, 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 **2%** 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/1aSD6GRtpU_1_pCGOVTZwgGBmy7ipraz8?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, 26 de mayo de 2026

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dra. José Luis Paredes Pinedo
Área de Validación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

Poma Lobo, Isabel Nancy B Rev

136 Poma Lobo, Isabel Nancy B rev

Validaciones JOSACO 2026

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

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3579531201

Fecha de entrega

26 may 2026, 9:54 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

26 may 2026, 10:11 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

POMA_LOBO_Isabel_Nancy_B_Rev.docx

Tamaño del archivo

73.2 KB

28 páginas

9039 palabras

50.117 caracteres

2% 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

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  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

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 2%  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	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
2	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	<1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
5	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024

Para Obtener El Grado Académico De Bachiller En Educación

AUTORA

POMA LOBO, Isabel Nancy

ASESOR

Dr. Quispe Morales, Rolando Alfredo

LINEA DE INVESTIGACION

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ
2026**

ÍNDICE GENERAL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	10
GENERALIDADES.....	10
Título.....	10
Autora	10
Asesores	10
Tipo de Investigación.....	10
Línea de Investigación	10
Localidad	10
Duración de la Investigación	10
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Descripción del Problema.....	11
1.2 Formulación del Problema.....	13
1.2.1 Problema General	13
1.2.2 Problemas Específicos.....	13
1.3 Objetivos.....	13
1.3.1 Objetivo General	13
1.3.2 Objetivos Específicos	13
1.4 Justificación e Importancia	14
1.4.1 Justificación Teórica.....	14
1.4.2 Justificación Práctica.	14
1.4.3 Justificación Metodológica.....	15
2.1 Antecedentes del Problema.....	16
2.1.1 Internacionales.....	16
2.1.2 Nacionales	16
2.1.3 Regionales	18
2.2 Bases Teóricas	18
2.2.1 Estrategias Lúdicas.....	18
2.2.2 Importancia de las Estrategias Lúdicas	20
2.2.3 Ventajas de las Estrategias Lúdicas.....	22
2.2.4 Tipos de Estrategias Lúdicas	22
2.2.5 Dimensiones de las Estrategias Lúdicas.....	25
2.2.6 Resolución de Problemas de Cantidad	26
2.2.7 Enfoque de la Resolución de Problemas de Cantidad	27
2.2.8 Competencias la Resolución de Problemas de Cantidad.....	28
2.2.9 Desarrollo de la Resolución de Problemas de Cantidad.....	29
2.2.10 Habilidades la Resolución de Problemas de Cantidad	30

2.2.11	Dimensiones de la Resolución de Problemas de Cantidad.....	31
2.3	Definición de Términos Básicos.....	32
2.4	Hipótesis de la Investigación	33
2.4.1	Hipótesis General	33
2.4.2	Hipótesis Específicas.....	33
2.5	Variables	33
2.6	Operacionalización de Variables	34
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.....	35
3.1	Tipo y nivel de estudio.....	35
3.2	Métodos	35
3.3	Diseños de Investigación	35
3.4	Población y Muestra	36
3.4.1	Población.....	36
3.4.2	Muestra.....	36
3.5	Técnicas de Muestreo	36
3.6	Técnicas e Instrumentos.....	37
3.6.1	Técnicas.....	37
3.6.2	Instrumento.....	37
3.7	Validez y Confiabilidad.....	37
3.7.1	Validez.....	37
3.7.2	Confiabilidad.....	37
3.8	Técnicas de Procesamiento de Datos.....	37
3.9	Aspectos Éticos.....	38
IV.	ASPECTO ADMINISTRATIVO	39
4.1	Recursos Humanos	39
4.2	Recursos Materiales.....	39
4.3	Presupuesto	39
4.4	Cronograma	40
	REFERENCIAS	41
	ANEXOS	
	Anexos 1 Resolución de aprobación de proyecto de investigación	46
	Anexos 2 Resolución de expedito	50
	Anexos 3 Resolución de fecha de sustentación.....	53
	Anexos 4 Resolución de designación de jurados.	55
	Anexos 5 Matriz de consistencia.....	57
	Anexos 6 Operacionalización de variables de estudio	58

Anexos 7 Instrumento de Recolección de Datos	60
Anexos 8 Juicio de experto.....	61
Anexos 9 Prueba de confiabilidad.....	64
Anexos 10 Sesiones experimentales.....	65
Anexos 11 Fotograficos.....	¡Error! Marcador no definido.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

GENERALIDADES

Título

Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa N° 429-17 de Huanta, 2024.

Autora

Poma Lobo, Isabel Nancy

Asesores

Dr. Quispe Morales, Rolando Alfredo

Tipo de Investigación

Investigación Educativa Experimental

Línea de Investigación

Innovaciones Pedagógicas

Localidad

La Investigación se realizará en la comunidad de Huancayocc, del distrito de Huanta, provincia de Huanta, departamento de Ayacucho.

Duración de la Investigación

Inicio : febrero del 2024

Término : febrero del 2025

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

De acuerdo a los últimos resultados de las pruebas internacionales como PISA desarrollado el año 2022, en el que se puede observar que, en el área de Matemática, los estudiantes peruanos, disminuyeron su puntaje y ubicación, de tal manera que, si en el año 2018 obtuvieron 400 puntos, en el año 2022 solo obtuvieron 391 puntos, el cual desde un punto de vista estadístico es muy significativo. Esta situación evidencia que los niveles de aprendizaje en el área de matemática han descendido en lugar de mejorar, situación que se torna muy preocupante. Esta situación, nos lleva a reflexionar respecto al rol de la educación inicial en esta área tan fundamental para la posterior evolución académica de los estudiantes, que de acuerdo al Ministerio de Educación (MINEDU, 2019) busca desarrollar dos competencias fundamentales: Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización, el cual presenta limitaciones en su desarrollo en la educación inicial, debido a que es la base inicial en el proceso educativo, en el que se establece los cimientos para la educación primaria, secundaria y la educación universitaria o superior.

Una de las grandes dificultades que se observa en las instituciones educativas de nivel de educación inicial en el país es que el proceso de iniciación y preparación de las nociones básicas de la matemática no se están logrando desarrollar de manera adecuada y pertinente, puesto los maestros en el afán de avanzar lograr aprendizajes prematuros en los niños priorizan el desarrollo de conocimientos o contenidos que responden al nivel de educación primaria (Ospina y Soto, 2022). Asimismo, se observa en las instituciones educativas que el proceso de enseñanza aprendizaje de esta área se desarrolla de manera pasiva; es decir, los maestros no generan condiciones para que los niños manipulen, exploren y experimenten, que debería ser el proceso mucho más adecuado en esa etapa de la educación inicial. (Pariona, et al., 2022).

En la etapa de la educación inicial, se debe priorizar el desarrollo del pensamiento lógico, para establecer bases que le permitan desarrollar el pensamiento abstracto y concreto; en consecuencia, en esta etapa de la educación inicial los niños pueden agrupar, seriar, resolver problemas relacionados con su entorno, restar, contar hasta 20 o más; asimismo, pueden comparar y describir objetos y ubicarlos en el espacio. Solo en esa

condición los niños estarán en capacidades para asumir con éxito sus estudios en el nivel de educación primaria y los demás niveles.

Para superar estas dificultades, el factor determinante es el rol de los docentes, puesto que ellos son los que tienen que velar el aprendizaje en las competencias y capacidades, al respecto, Celi et al. (2021), precisa que si los maestros del nivel de educación inicial adolecen de dominio del área de Matemática, indudablemente generaran desmotivación y rechazo en los para el aprendizaje de esta área, el cual es un elemento negativo para su posterior desarrollo en la educación básica regular y superior.

Es sabido que, en el área de matemática, las competencias y capacidades a desarrollar en el nivel de educación inicial adquieren importancia fundamental para el desarrollo del razonamiento lógico, por lo que este proceso de aprendizaje debe estar sustentado en la resolución de problemas basados en la experiencia cotidiana del niño; sin embargo, se observa que muchos maestros en este nivel de educación dejan de lado este enfoque y se abocan a desarrollar conocimientos memorísticos. A esto se suma el desinterés de parte de los gobiernos de turno respecto a la mejora de las condiciones de la educación en nuestro país, al asignar presupuesto que no cubre las necesidades elementales de la educación, por lo mismo que no se generan condiciones para el proceso de capacitación docente que le permita a los maestros actualizarse y conducir su proceso de enseñanza aprendizaje acordes a los nuevos enfoques de la educación.

La problemática expuesta no es ajena a la realidad de la educación inicial en la región Ayacucho, y de manera particular en la institución educativa N° 429-17 de Huancayoc, Huanta, en la que se puede observar que los niños presentan ciertas limitaciones en la resolución de problemas de cantidad, puesto que estos niños presentan dificultades en la seriación, agrupación, en la resta y la agrupación, asimismo, no pueden contar hasta 10, ni tampoco pueden ubicar el espacio y agrupar. Las causas de esta situación se deben entre otros a la carencia del uso de estrategias metodológicas adecuadas y contextualizadas a la realidad de los niños, a esto se suma el poco interés de parte de los padres de familia para contribuir con el aprendizaje de sus hijos, quienes solo llevan y recogen a sus hijos de la institución educativa, y en el resto del tiempo no contribuyen con reforzar el aprendizaje de sus hijos.

Con la finalidad de superar las dificultades expuestas, se desarrolla la presente investigación en el que se aplicará como estrategia un conjunto de actividades lúdicas,

de tal manera que los niños de la institución educativa N° 429-17 de Huancayo, Huanta, aprendan y desarrollen la competencia resuelve problemas de cantidad jugando, para ello se sistematizará 10 sesiones experimentales los que serán aplicados experimentalmente.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: ¿Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta?

¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta?

¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024

1.3.2 Objetivos Específicos

Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta.

Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta.

Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta.

1.4 Justificación e Importancia

La investigación que se pretende realizar adquiere importancia debido a que se realizará en niños del nivel de educación inicial y buscando mejorar la resolución de problemas de cantidad. Asimismo, se justifica desde los siguientes elementos: teórico, práctico y metodológico.

1.4.1 Justificación Teórica.

La investigación sobre la resolución de problemas matemáticos adquiere importancia, debido a que es un problema en contexto que a la fecha no ha sido resuelto, el cual refleja serias limitaciones que parten en mucho de los casos de la falta de comprensión del enfoque teórico que sustenta el área de Matemática. Al respecto, Pérez & Ramírez, (2011), precisan que, en el área de Matemática, la resolución de problemas es el enfoque que posibilita a los niños aprender analizando, razonando, inventando y creando situaciones problemáticas basadas en la realidad con la finalidad de resolverlos. En consecuencia, es de mucha importancia que los docentes se actualicen y se formen respecto a los fundamentos teóricos y metodológicos sustentados en la resolución de problemas, de tal manera que el proceso de enseñanza de las diversas competencias de esta área, de manera particular la competencia resuelve problemas de cantidad, sea adecuadamente conducida y se logre los aprendizajes esperados en los niños del nivel de educación inicial.

1.4.2 Justificación Práctica.

La investigación que se considera realizar, se justifica desde el punto de vista práctico, en que contribuye a la mejora del aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad en niños del nivel de educación inicial, para ello se busca aplicar las estrategias lúdicas muy bien sistematizadas y contextualizadas para ser aplicados en niños del nivel de educación inicial. Esta es entendida como un valioso medio didáctico para la resolución de problemas de cantidad, debido a que coadyuva a la activación de los procesos mentales; estas se caracterizan por que presentan reglas o normas que establecen el camino a seguir, en ella participan uno o más personas, los niños deben elegir sus propias acciones con la finalidad de lograr los objetivos establecidos (Farias & Rojas, 2010).

Asimismo, el aprendizaje de la resolución de problema de cantidad, trasciende al aprendizaje de otras áreas, debido a que desarrolla la capacidad de análisis y resolución

de problemas en diferentes áreas del aprendizaje, se debe entender que esta estrategia no solo es posible de ser aplicada en el área de matemática, por lo que profundiza y desarrolla la capacidad cognitiva y procesual de los niños, el cual implica que no se formará niños memoristas sino estudiantes con capacidades para resolver problemas de diversa naturaleza.

1.4.3 Justificación Metodológica.

La realización de la investigación, se justifica porque valida el proceso metodológico seguido en la investigación, de tal manera que evidenciará la factibilidad de realizar investigaciones de diseño preexperimentales en niños del nivel de educación inicial. Asimismo, abre la posibilidad de elaborar, validar y hallar la confiabilidad de un instrumento que permita medir la resolución de problemas de cantidad en niños del nivel de educación inicial. Por otro lado, los resultados que se puedan obtener servirán como insumo para la realización de futuras investigaciones referidos a la resolución de problemas de cantidad.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Internacionales

Carrillo (2022) trabajo de investigación denominado *“Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico- matemático en las niñas y los niños”*. Tesis de especialidad, Universidad los Libertadores, Bogotá -Colombia. Propuso una metodología basada en el enfoque cualitativo, con un diseño la investigación –acción, asimismo, el estudio tuvo como muestra a 40 niños entre varones y mujeres quienes tenían entre 1 y 10 años de edad. El instrumento que se utilizó para recopilar los datos es la ficha de observación. Se llegó a concluir que la integración de las estrategias lúdicas en el proceso educativo de los niños fomenta el desarrollo del pensamiento lógico matemático; puesto que se observó después del experimento, que los niños obtuvieron niveles altos en la capacidad razonar, analizar y resolver problemas, además mostraron mayor facilidad para organizar sus ideas y tomar decisiones.

Toro y Alpizar (2023) artículo de investigación titulado *“Estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemáticas”*. Artículo de investigación, Universidad técnica de Manabí, Ecuador. El tipo de investigación fue mixta, se utilizó la técnica de la entrevista a los profesores encargados de la asignatura de matemáticas y para recolectar información de los 40 estudiantes se empleó la encuesta. De esta manera, se llegó a concluir que las estrategias lúdicas que se utilizaron durante el proceso de enseñanza y aprendizaje sirvieron como motivación y fue aceptada de forma positiva por los estudiantes, estas estrategias facilitaron el aprendizaje en el área de matemática y contribuyó al trabajo colaborativo.

2.1.2 Nacionales

Pardo (2022) en su investigación titulada *“Programa Yupaykuna para mejorar la resolución de problemas de cantidad en estudiantes, IV ciclo, Chosica, 2021”*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima- Perú. El estudio fue de tipo aplicada y contó con un diseño cuasi experimental, la muestra estuvo constituida por 20 estudiantes en el grupo experimental y 16 educandos en el grupo control, el instrumento que se empleó para la recolección de los datos fue una ficha de observación. En los resultados inferenciales que se obtuvieron mediante la prueba U de Mann-Whitney, siendo el valor de significancia $(,002) < 0,05$ se demostró que la implementación del programa

Yapaykuna permitió la mejora significativa del aprendizaje de los estudiantes en relación a la resolución de problemas de cantidad de problemas de cantidad en estudiantes de IV ciclo en una institución educativa, Chosica, 2021.

Chávez (2023) investigación designada “Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020”. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo, bajo un diseño pre experimental, la muestra de estudio lo conformaron 42 estudiantes, de este modo, la muestra fueron 22 estudiantes del primer grado de primaria, además, para recopilar los datos se utilizaron cuestionarios. La conclusión demuestra que el juego lúdico desarrollado de manera correcta promueve el desarrollo óptimo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quiñones y Huiman (2022) trabajo de investigación titulada “*Resolución de problemas con el método matemático de Polya: La aventura de aprender*”. Revista científica, Universidad del Zulia, La metodología utilizada es de enfoque cuantitativo, el tipo fue cuasi experimental, la muestra la constituyeron 60 educandos que cursaban el primer o de secundaria, la prueba objetiva fue el instrumento que se aplicó para recolectar los datos. En los resultados se pudo demostrar que el método Polya: la aventura de aprender mejoró de manera significativa la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes, lo cual lo evidenciaron se puede observar en el resultado del postest.

Gonzales (2022) en su investigación llamado “Influencia de los Juegos para la Resolución de problemas de cantidad en estudiantes de una Institución Educativa, Chiclayo – 2022”. Tesis de licenciatura, universidad Cesar Vallejos, Perú. Se trabajó bajo el enfoque cuantitativo, el tipo fue aplicada, el nivel explicativo y el diseño preexperimental, 19 estudiante, conformaron la muestra y se empleó la rúbrica para la recolección de datos. Los resultados hallados muestran que mediante la aplicación de los juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje favorece de manera significativa a la mejora de la capacidad resuelve problemas de cantidad, lo cual se puede evidenciar en la prueba de hipótesis t de student, donde se pudo ver que hay diferencias significativas de un $-3,727$ entre la prueba de entrada y salida y el p valor obtenido (0.000) está por debajo a la significancia de $\alpha=0,05$.

2.1.3 Regionales

Chuchon (2023) realizó la investigación titulada “Estrategias lúdicas para incrementar el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 5 años de la sección “Azul” de la I.E.I N° 432-6 “Miguel Peñarrieta Valenzuela” – Ayacucho”. Tesis de especialidad, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Perú. Es una investigación cualitativa y se desarrolló bajo la metodología de la investigación acción. La muestra son los niños y niñas de 5 años sección Azul de la Institución Educativa Inicial N° 432 – 6 “ Crl. EP Miguel Peñarrieta Valenzuela, el instrumento aplicado es la lista de cotejo, ficha de observación, diario de campo y pruebas no estructuradas. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas desarrolló exitosamente el pensamiento matemático de los niños y niñas de la I.E.I N° 432-6 “MPV” de Ayacucho.

Janampa y Vega (2024) en su investigación titulada “Estrategias didácticas para la enseñanza de resolución de problemas de cantidad en niños de 3 años de la institución educativa 432-169 Mx-P “Wari Accopampa”, Ayacucho 2021”. Tesis de pregrado de la Universidad Nacional san Cristóbal de Huamanga. La investigación desarrollada fue de tipo experimental, nivel explicativo y de diseño preexperimental, la población estuvo conformada por 38 estudiantes y la muestra de la investigación estuvo conformada por 18 estudiantes de 3 años de la sección “Pollitos”. A fin de recolectar datos se utilizó la técnica de la observación, y como instrumento la ficha de observación. Al concluir que las estrategias didácticas como los juegos lúdicos produjeron efectos significativos en la enseñanza de resolución de problemas de cantidad en niños de 3 años de la Institución Educativa 432-169 Mx- P “Wari Accopampa”, Ayacucho – 2021.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son técnicas educativas y de aprendizaje que incorporan el juego y la diversión como herramientas centrales para alcanzar objetivos específicos, ya sea en el ámbito educativo, empresarial o terapéutico. Estas estrategias se basan en la premisa de que el juego no solo es divertido, sino que también puede ser una poderosa herramienta para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico de las personas.

Al respecto, Vygotsky (1971) considera que:

El juego es un espacio de construcción de una semiótica y hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir

de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos” (p.42).

Cabe señalar que el juego es una estrategia muy importante en la educación, y más aún en el desarrollo de los niño, puesto que, mediante esta estrategia el niño se desarrolla de manera integral y dinámica, el beneficio del juego en el proceso educativo abarca tanto lo cognitivo, emocional físico y social; además el juego es una actividad que motiva al estudiante a seguir aprendiendo, al se divertida el niño no se aburre y fortalece sus capacidades como la imaginación, memoria, capacidad de resolución de problemas, la creatividad y socialización.

De acuerdo con García y Llull (2009) se precisa que “El juego sigue sus propias reglas, que son distintos de la vida real y son modificadas de acuerdo a sus propios intereses o para conseguir unas dosis de mayor satisfacción y diversión” (p.13).

Por su parte, Córdova, et. al. (2017) considera que “las estrategias lúdicas combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad, creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social” (p. 86).

Por tanto, el juego es una actividad que realiza el niño desde la infancia de manera espontánea, el juego le permite desenvolverse de manera libre y expresar sus ideas, emociones y sentimientos. También al ser recreativa y dinámica el niño desarrolla su creatividad e imaginación.

Según la MINEDU (2009)

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa (p. 13)

Del mismo modo, la estrategia lúdica ayuda a los niños a procesar información de forma sencilla y divertida; estas estrategias permiten al docente facilitar el aprendizaje de los niños, al ser una serie de actividades interactivas y entren idas, fortalecen la motivación del niño para aprender e influyen de manera positiva en el logro de sus

aprendizajes, ya que mediante estas estrategias los niños fortalecen la capacidad de análisis, reflexión, solución y toma de decisiones.

De manera similar Domínguez (2019) considera que:

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje (p.14).

Huizinga (1972) afirma que la estrategia lúdica tiene una serie de reglas que deben ser establecidas claramente y cumplidas por todos los integrantes con la finalidad de que se desarrollen adecuadamente y se logren los objetivos establecidos, por ende, esto permite que los niños aprendan sobre normas y la sepan respetar en la vida cotidiana.

Podemos acotar que, la manera en que los niños juegan esta se relaciona directamente con su desarrollo cognitivo; es decir que a medida que sus habilidades mentales maduran, su estilo y objetivo de juego también cambian.

Colina y Reina (2004), consideran que la estrategia lúdica “es la que constituye actividades, métodos y técnicas que tienen como base el juego las cuales crean todas las situaciones del proceso de socialización y ayuda al niño en la convivencia con su grupo” (p.35). Por ello, al integrar estas estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los educadores pueden aumentar la participación de los estudiantes, mejorar la retención de conocimientos y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo.

2.2.2 Importancia de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son de gran importancia ya que aumenta la motivación y el compromiso, promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, estimula el pensamiento crítico y fomenta la creatividad y la innovación.

Según la MINEDU (2009) enfatiza que

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan

estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más (p.11)

Teniendo en cuenta lo manifestado, es importante precisar que el juego es una actividad muy importante en el crecimiento y desarrollo del niño, por ello debe ser considerado durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en salón de clases, puesto que al ser dinámica y llamativa los niños muestran mayor interés por aprender lo que hace significativo su aprendizaje. En este sentido, el docente de tener un amplio conocimiento sobre diversos juegos, los procedimientos y normas que se requieren para ponerlos en práctica, el docente debe estar preparado para emplear este tipo de actividades cuando se requiera en relación a las necesidades de sus estudiantes.

Por su parte, el Minedu (2009) señala que el juego es un proceso espontáneo que fomenta el aprendizaje y desarrollo evolutivo en los niños; desde muy pequeños, los niños juegan de manera natural, por lo que es importante ofrecerles un entorno que apoye y estimule su crecimiento.

En relación a lo expuesto, el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo de las capacidades de los niños, puesto que mediante esta actividad los niños desarrollan la conciencia de lo real de su entorno, en proceso del juego los niños establecen relaciones interpersonales, toman decisiones, construyen normas, respetan las reglas establecidas, entre otras cosas más. El juego es una estrategia que desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las capacidades de los niños durante el acto educativo.

Al igual Domínguez (2015) considera que:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego (p.15).

También Dinello (1992) menciona que “El juego es una experiencia del ser, el juego tiene existencias propias, independientemente de los estados de conciencia o

sentimientos, de quienes juegan, la trama del juego es lo que le mantiene hechizado a quien juega” (p.48).

Para concluir, las estrategias lúdicas son métodos y técnicas los cuales tienen como herramienta al juego, esta estrategia coadyuva al profesor en el proceso de enseñanza, mediante el juego se contribuye al desarrollo de la psicomotricidad y del esquema mental del estudiante, al ser dinámico llama la atención del niño, por tanto, se logra un aprendizaje significativo.

2.2.3 Ventajas de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas ofrecen una serie de ventajas significativas en diversos contextos, como la educación, el trabajo, la terapia y el desarrollo personal.

Para Canedo (1987), el uso de las estrategias en el proceso de formación del niño tiene ventajas en los diversos aspectos de la vida del niño estas ventajas son las siguientes:

- El juego deja de lado al aprendizaje tradicional y fomenta el aprendizaje de manera innovadora y creativa con la finalidad de que los niños desarrollen sus capacidades.
- Fortalece la habilidad y destreza de aprendizaje, puesto que, el juego al ser divertido contribuye al logro de aprendizajes de manera efectiva.
- El juego desde etapas muy tempranas fortalece diversas capacidades como el análisis, creatividad, imaginación, proactividad,

En suma, las ventajas de las estrategias lúdica en el aprendizaje de un área, competencia o capacidad son muy positivas ya que brinda al estudiante el placer innato de aprender mediante el juego, además desarrolla habilidades y capacidades de manera divertida.

2.2.4 Tipos de Estrategias Lúdicas

Existen varios tipos de estrategias lúdicas que se pueden utilizar en diferentes contextos que mencionaremos las más fundamentales:

Juegos de Mesa Educativos. Según el Minedu (2009) los juegos de mesa, llamados también juegos tranquilos fomentan en aprendizaje del pensamiento matemático y la comunicación, esto en relación con el tipo de juego de mesa que se elija, asimismo, estos juegos están constituidos por reglas, las cuales los participantes deben

de respetar con el fin de que esta actividad se desarrolle de manera adecuada, en este sentido lo niños van adaptándose a las normas de la sociedad.

Cabe señalar que los juegos de mesa son herramientas educativas y recreativas que ofrecen una amplia variedad de beneficios para el aprendizaje y el desarrollo.

Por otro lado, UNICEF (2017) precisa que los juegos de mesa por lo general se juegan sentados, estos juegos son con dominós, cartas, loterías y dados, por tanto, estos juegos están constituidos por reglas, las cuales se establecen con el fin de que los participantes la respeten, por tanto, el juego se desarrolle sin problemas; además este tipo de juego promueve el trabajo cooperativo, de roles, opuestos, estimulan la comparación de resultados y cumplimiento de procedimientos y normas.

Por otra parte, los juegos de mesa educativos pueden ser utilizados en al aula o en diferentes contextos para fomentar las habilidades del pensamiento estratégico, resolución de problemas, la comunicación, y el trabajo en equipo.

Juegos de Rol. Los juegos de rol son una forma de juego en la que los participantes asumen roles ficticios y actúan dentro de un escenario o historia imaginaria.

Para MINEDU (2009) define que los juegos de roles están relacionados con todas aquellas actividades que se realizan en la vida cotidiana, los niños observan todo lo que sucede en su entorno y lo reproducen durante este juego, es aquí donde los participantes del juego cumplen un papel, por tanto, este juego permite que los niños distingan las cosas que son reales de lo que no.

Asimismo, estos juegos de rol ofrecen a los participantes la oportunidad de experimentar diferentes roles y escenarios, explorar la narrativa y la creatividad, y trabajar juntos para crear historias emocionantes y memorables.

Juegos Cooperativos. Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores trabajan juntos hacia un objetivo común, en lugar de competir entre sí.

Tal como MINEDU (2009) destaca que los juegos cooperativos, también conocidos como juegos sociales, puesto que, en el existe una directa interrelación con dos o más participantes, los juegos que están dentro de esta estrategia lúdica son: en el bebé, cuando juega con los dedos o cabello de la madre, los juegos de escondidas, el espejo, entre otro.

En suma, el juego social o cooperativo implica la interacción con otras personas como parte del juego del niño. Estas actividades fomentan el desarrollo social y emocional a diferentes edades.

Por su parte, Cabrera (2020) menciona que los juegos cooperativos se caracterizan por ser interactivos, en el cual todos los participantes se relacionan de manera activa y trabajan en equipo para lograr un determinado objetivo, además este tipo de juego fomenta la colaboración, compañerismo, la superación personal y cooperación. Estos juegos son divertidos para los niños ya que no se busca competir, sino trabajar en conjunto para lograr un objetivo en común.

Juegos de Construcción. Son actividades lúdicas que involucran la creación y ensamblaje de estructuras utilizando diversos materiales.

Para la UNICEF (2017) los juegos de construcción son aquellas actividades en las que se usan y combinan diferentes materiales y recursos para crear un objeto, dicha actividad permite que el niño planificar, prolonga el tiempo de juego y mejora las habilidades para manejar los materiales, lo cual fortalece su capacidad de razonamiento.

En efecto, estos juegos de construcción ofrecen a los niños la oportunidad de explorar la creatividad, desarrollar habilidades motoras finas y aprender conceptos de ingeniería y diseño mientras se divierten construyendo y creando.

Por otro lado, Cabrera (2020) expone que los juegos de construcción suelen jugar los niños de 4 y 7 años, aunque se puede desarrollar a cualquier edad, son una forma de transición entre diferentes niveles de juego y comportamientos adaptativos. Cabe mencionar que, aunque los niños pequeños todavía no juegan en grupo, estos juegos les ayudan a pasar de actividades individuales a interacciones más sociales; por tanto, inicialmente, construyen solos, pero a medida que crecen, pueden unirse a otras personas para lograr un objetivo en común.

Juegos de Movimientos. Para MINEDU (2009) considera que este tipo de juegos involucran diversos movimientos corporales, por un lado, el uso y control de los movimientos del cuerpo y por el otro explorar sus capacidades y descubrir cómo estos movimientos influyen en su cuerpo durante las actividades físicas que realiza en el proceso educativo.

Por otro lado, los juegos de movimiento son actividades físicas que implican movimiento del cuerpo y pueden ser tanto individuales como grupales.

La UNICEF (2017) respecto a este juego menciona que son aquellos que tienen reglas específicas y se centran en el uso del cuerpo y de diversos movimientos; estos por lo general se juegan en espacios amplios o al aire libre, además, ayudan a desarrollar habilidades como la destreza motora, la velocidad, la flexibilidad, el ritmo la coordinación y la fuerza.

Juegos Intelectuales. Los juegos intelectuales son actividades que estimulan el pensamiento, la lógica y la resolución de problemas

Teniendo en cuenta a MINEDU (2009) precisa que “Estas actividades son lúdicas planificadas y dirigidas a los educandos donde busca generar la indagación e interés de los niños asimilando nuevos conocimientos” (p.15).

Cabe señalar que estos juegos intelectuales o llamado también en educación inicial tranquilos, son excelentes para ejercitar el cerebro, mejorar las habilidades cognitivas y disfrutar de un desafío mental estimulante además desarrolla la atención.

2.2.5 Dimensiones de las Estrategias Lúdicas

Las dimensiones optadas de la investigación son la metodología para aplicar las cuales son el antes, durante y después de la actividad lúdica.

Actividades Antes. En esta dimensión se observa las actividades antes de desarrollar la estrategia lúdica dentro o fuera del aula donde se identifica el objetivo, la selección de la estrategia, la planificación y preparación de recursos y materiales.

Para Meneses, et al. (2001) describe que los profesores desempeñan un papel fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, actuando como mediadores y guías que diseñan actividades que fomentan el desarrollo integral de los estudiantes. Al mismo tiempo, proporcionan un ambiente adecuado y recursos necesarios para que los niños aprendan y crezcan. asimismo, los docentes deben seleccionar juegos y actividades que sean acordes a la edad y necesidades de los estudiantes, asegurándose de que no sean negativos ni perjudiciales para su integridad.

Por otro lado, MINEDU sostiene que la planificación y desarrollo de actividades en el salón de clases se lleve a cabo de manera colaborativa, en el cual todos los participantes se involucren; los niños y la educadora se reúnen en un círculo, creando un espacio de diálogo y reflexión; durante este tiempo, se discuten temas importantes como el uso del tiempo y el espacio, las reglas y la organización de grupos, todo ello durante un lapso de 10 minutos.

Actividades Durante. En esta dimensión se observa las actividades que se desarrolla la estrategia lúdica dentro o fuera del aula, para ello se explica las reglas y normas y el objetivo y se va realizando la retroalimentación oportuna.

Según el Minedu (2009) destaca que, durante la ejecución de actividades en el aula, los niños desarrollan sus ideas y creatividad en diferentes sectores de juego, además, negocian con otros niños sobre el uso de juguetes y roles a representar. Se organizan de manera autónoma en la sala de juego, ya sea jugando solos, en pares o en equipos. Asimismo, se distribuyen en el aula según sus preferencias como temáticas, tipos de juegos y afinidad con los compañeros.

Actividades Después. En esta dimensión se observa las actividades antes de desarrollar la estrategia lúdica dentro o fuera del aula, estas actividades son la evaluación de los resultados de la estrategia lúdica aplicada.

Para MINEDU (2009) menciona que “se debe realizar el ordenar los materiales, socializar y realizar las representaciones” (p.52). Podemos concluir que en la actividad después, se realiza las evaluaciones de las actividades realizadas mediante instrumentos de evolución.

2.2.6 Resolución de Problemas de Cantidad

La resolución de problemas es un proceso cognitivo que implica identificar, analizar y encontrar soluciones a situaciones o desafíos que requieren una acción específica para ser superados.

Según la metodología de Piaget el desarrollo de las matemáticas básicas en los niños está estrechamente ligada a su crecimiento cognitivo; mientras el niño va creciendo y madurando, la capacidad que tienen para entender y buscar soluciones matemáticas se vuelve más compleja. Según esta teoría el niño en la etapa inicial el niño solo se enfoca en el conteo y la comprensión de números. A medida que va creciendo, comienza a utilizar representaciones más abstractas y complejas para organizar la información de su entorno.

Del mismo modo MINEDU (2017)

La competencia implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica

a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución del problema (p. 133)

Por su parte George Pólya (1965) expone que el problema que se le da a conocer al estudiante debe ser retadora y desafiante, de manera que no puedan resolverlo a simple vista, pero sí se debe contar con las herramientas correctas para resolverla con previo análisis e identificación de lo que pide dicho problema, así este dicho problema le permitirá crear o innovar estrategias que lo ayuden a resolver el problema planteado.

2.2.7 Enfoque de la Resolución de Problemas de Cantidad

El enfoque de la resolución de problemas de cantidad se centra en abordar situaciones donde la tarea principal implica la manipulación y la gestión de cantidades numéricas.

Para Gómez (2016) exponen que:

Las rutas de aprendizaje es el enfoque centrado en la resolución de problemas orienta la actividad matemática en el aula, situando a los niños en diversos contextos para crear, recrear, investigar, plantear y resolver problemas, probar diversos caminos de resolución, analizar estrategias y formas de representación, sistematizar y comunicar nuevos conocimientos, entre otros (p. 13).

A la idea anterior expuesta, una de las competencias de la matemática se centra en la resolución de problemas de cantidad, donde Esto implica que los estudiantes se enfrentan a situaciones diversas para crear, investigar y resolver problemas, explorando diferentes formas de llegar a soluciones y comunicando lo aprendido.

Por su lado, Hernández y Soriano (1997) precisan que:

Un enfoque evolutivo de las operaciones tiene que estar basado en un ambiente de resolución de problemas. En un contexto de solución de problema se motiva a los niños para que aprendan destrezas de cálculo, se les implica activamente en usar materiales, discutir su tarea, formular preguntas, ratificar soluciones, etc. hasta llegar a dominar los algoritmos con lápiz y papel (p. 123).

En suma, la resolución de problemas de cantidad tiene un enfoque en la resolución de problemas, enfoque donde aprenderán destrezas de cálculo al relacionarlos con los materiales o juegos, a la vez permitiendo un aprendizaje matemático.

Del mismo modo, MINEDU (2016) define que:

Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre (p.170).

En conclusión, el enfoque de resolución de problemas de cantidad se centra en situaciones donde se requiere manejar cantidades numéricas. Implica la aplicación de conceptos y habilidades matemáticas para resolver problemas que involucran cantidades específicas, como contar, sumar, restar, multiplicar o dividir. Este enfoque busca que los estudiantes desarrollen habilidades para entender, analizar y resolver situaciones que involucren números y medidas en diversos contextos, como problemas de matemáticas, ciencias, economía y vida cotidiana.

2.2.8 Competencias la Resolución de Problemas de Cantidad

La competencia de resolución de problemas de cantidad se refiere a la capacidad de una persona para manejar eficazmente situaciones que implican la manipulación y el análisis de cantidades numéricas en diversos contextos.

Para MINEDU (2016) considera:

La competencia “resuelve problemas de cantidad” que, según el Ministerio de Educación, consiste en que el estudiante solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de cantidad, número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos (p.74).

En consecuencia, la competencia mencionada busca que el estudiante resuelva problemas relacionadas con su contexto, para ello el docente debe ser capaz de formular problemas retadores y contextualizada de manera que los niños construyan y busquen diversas soluciones creando o innovando estrategias de solución; por lo tanto, el estudiante debe comprender conceptos como el número, los sistemas numéricos, sus

operaciones y propiedades. En este sentido, los estudiantes deben movilizar sus habilidades utilizando estrategias, procedimientos, unidades de medida y diversos recursos; puesto que, esto les permitirá actuar y pensar de manera lógica, logrando así el nivel esperado en esta competencia.

Según MINEDU (2016) afirma que la competencia de:

Resuelve problemas de cantidad esta referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana” (p.161)

Por lo consiguiente, la competencia de resolución de problemas de cantidad es fundamental en el desarrollo de habilidades matemáticas y en la capacidad de aplicarlas en la resolución efectiva de situaciones numéricas en la vida cotidiana y en contextos académicos y laborales

2.2.9 Desarrollo de la Resolución de Problemas de Cantidad

El desarrollo de la competencia en la resolución de problemas de cantidad implica una serie de pasos y prácticas que pueden ayudar a mejorar las habilidades de una persona en este campo.

Para Janampa (2024) afirma:

El desarrollo de la primera competencia del área de matemática se da en todo momento, desde la primera infancia los niños van adquiriendo diferentes habilidades matemáticas desde el lugar en que se desenvuelva el niño o la niña, al reconocer y manipular objetos que con el transcurso del tiempo se refuerzan dichas habilidades en base a su experiencia. Estas habilidades muy bien desarrolladas desde las primeras edades, permitirán al niño resolver con mayor facilidad los problemas que se le presente en su vida diaria y más aún problemas referidos a las nociones matemáticas (p. 38)

Se destaca que, desde la primera infancia, los niños adquieren habilidades matemáticas al interactuar con su entorno. Estas habilidades se fortalecen con la experiencia, lo que les permite resolver problemas cotidianos y relacionados con la matemática con mayor facilidad

Según el MINEDU (2016) menciona:

En sus estándares del nivel esperado del ciclo II que los niños resuelven problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar has 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresar la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: mucho, poco, ninguno, y expresiones: más que, menos que, expresa el peso pesa más, pesa menos, y el tiempo con nociones temporales como antes y después, ayer, hoy y mañana (p.96).

Cabe precisar, que, en los estándares de evaluación, se espera que lo niños logre resolver problemas relacionados con la cantidad, incluyendo la agrupación, orden y comparación de cantidades y peso. También expresar cantidades usando el conteo y comparación de palabra.

MINEDU, Rutas de aprendizaje (2015) afirma que:

Desarrollar esta competencia, implica que los niños hagan matemática al resolver problemas aditivos simples con acciones de agregar o quitar, comunique sus ideas matemáticas con respecto al significado del número y las operaciones empleando lenguaje matemático, es decir desarrolle nociones básicas, como la clasificación, la seriación, la cardinalidad, la ordinalidad, la correspondencia, etc. (p.38)

Para concluir, el desarrollo de la resolución de problemas de cantidad implica reconocer las situaciones, manipular y explorar objetos y el juego, aplicando estrategias para cada desempeño, empezando des problemas más simples, así se va generando habilidades y capacidades sobre resolución de problemas de cantidad.

2.2.10 Habilidades la Resolución de Problemas de Cantidad

Las habilidades de resolución de problemas de cantidad son aquellas capacidades que permiten a una persona abordar eficazmente situaciones que implican el manejo y análisis de cantidades numéricas.

En MINEDU, Rutas del Aprendizaje, (2015) menciona que “las habilidades para la resolución de problemas se deben trabajar en estos rangos numéricos: el rango numérico para el conteo, comparaciones y resolución de problemas de operación simple”(p.26).

Cabe resaltar que estas habilidades se desarrollan a lo largo del tiempo a través de la práctica y la experiencia, y son fundamentales para el éxito en la resolución de problemas de cantidad en una variedad de contextos.

2.2.11 Dimensiones de la Resolución de Problemas de Cantidad

Las dimensiones de la resolución de problemas son las capacidades de acuerdo a la edad de los estudiantes las cuales con: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Traduce Cantidades a Expresiones Numéricas. Esta dimensión es Traducir cantidades a expresiones numéricas implica representar verbalmente una cantidad utilizando números y operadores matemáticos.

Para MINEDU (2015) define que la modelación matemática es un proceso dinámico que implica transformar problemas complejos en expresiones numéricas claras y precisas, lo cual se logrará mediante la creación de un modelo matemático que refleje las relaciones entre los datos y condiciones del problema; en tal virtud, este proceso involucra varios pasos como identificar el problema, después se debe traducir este problema en un lenguaje matemático, utilizando números, operaciones y propiedades para crear un sistema coherente de modo que el problema planteado pueda ser resuelto.

En definitiva, en la educación inicial, traducir cantidades a expresiones numéricas es un proceso fundamental para introducir a los niños en el mundo de las matemáticas. Esto se puede hacer de forma gradual y adaptada a su nivel de desarrollo cognitivo. Por ejemplo: en el conteo hasta 10, con el apoyo de materiales manipulativo, actividades lúdicas y uso de imágenes y gráficos simples.

Comunica su Comprensión Sobre los Números y las Operaciones. Esta dimensión es una de las capacidades donde los niños comienzan a comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones de manera progresiva y adaptada a su nivel de desarrollo.

Para MINEDU (2015) describe que “Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establece entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como leer sus representaciones e información con contenido numérico” (p.74).

Por su parte, Janampa y Vega (2024) mencionan que esta capacidad involucra que los estudiantes deben demostrar su comprensión de conceptos básicos como cantidad, peso y tiempo, los cuales deben expresarlo de manera oral, escrita o de otra forma de acuerdo a su edad.

Cabe enfatizar, que esta dimensión se logra a través de diversas actividades, donde los niños comunican su comprensión sobre los números y las operaciones a través de su lenguaje cotidiano, experiencias prácticas, juegos, actividades y representaciones visuales. Estas experiencias sientan las bases para su desarrollo matemático a futuro.

Usa estrategias y Procedimientos de Estimación y Cálculo. Esta dimensión, permite que los niños comienzan a desarrollar habilidades de estimación y cálculo utilizando estrategias simples y procedimientos básicos. Esto se lleva a cabo a través de actividades y experiencias educativas que fomentan el pensamiento matemático.

Para MINEDU (2015) define que “es seleccionar, adaptar, combinar o crear una variedad de estrategias, procedimientos como el cálculo mental y escrito, la estimación, la aproximación y medición, comparar cantidades; y emplear diversos recursos” (p.74).

En consecuencia, esta dimensión, se refiere a la capacidad de los niños para aplicar métodos y técnicas que les permitan estimar cantidades y realizar cálculos matemáticos básicos. Por ejemplo, los niños pueden aprender a hacer estimaciones aproximadas sobre cantidades, tamaños o medidas, así como a utilizar métodos de conteo, sumas y restas básicas para resolver problemas cotidianos.

2.3 Definición de Términos Básicos

Las Estrategias Lúdicas. Son técnicas educativas y de aprendizaje que incorporan el juego y la diversión como herramientas centrales para alcanzar objetivos específicos, ya sea en el ámbito educativo, empresarial o terapéutico.

Resuelve Problemas de Cantidad. Esta referido a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar,

seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024

2.4.2 Hipótesis Específicas

Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.

Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.

Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.

2.5 Variables

Variable Independiente: Estrategias lúdicas

Variable Dependiente: resolución de problemas de cantidad

2.6 Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable 1 independiente: Estrategias lúdicas	Pérez & Ramírez, (2011), precisa que, en el área de Matemática, la resolución de problemas es el enfoque que posibilita a los niños aprender esta área analizando, razonando, inventando y creando situaciones problemáticas basadas en la realidad con la finalidad de resolverlos	Se sistematizará un conjunto de estrategias lúdicas que serán aplicados en 10 sesiones experimentales	Actividades antes	Se motivará a través de cajas mágicas, canciones, tesoro escondido.	Nominal: Aplica No aplica
			Actividades durante	Kiwi Mata Gente Salta cajón Tumba lata Juguemos en el bosque	
			Actividades después	Cuaderno de campo Ficha de observación	
Variable 2 dependiente: Resolución de problemas de cantidad	Esta es entendida como un valioso medio didáctico para la resolución de problemas de cantidad, debido a que coadyuva a la activación de los procesos mentales; estas se caracterizan por que presentan reglas o normas que establecen el camino a seguir, en ella participan uno o más personas, los niños deben elegir sus propias acciones con la finalidad de lograr los objetivos establecidos (Farias & Rojas, 2010).	Se elaborará una ficha de observación para medir los niveles de resolución de problemas de cantidad de acuerdo a las dimensiones formuladas	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza los cuantificadores “muchos” y “pocos”. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “mucho”, “poco” y “ninguno”. Realiza agrupaciones, utilizando Agrupa objetos por color. Agrupa objetos por forma	Ordinal: Inicio Proceso Logro Logro destacado
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Compara los objetos largos y cortos. Expresa al comparar los cuantificadores “más que”, “menos que”. Identifica una secuencia de actividades utilizando las nociones temporales “antes”, “durante” y “después”	
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica los números ordinales “primero”, “segundo”. Formaliza la correspondencia uno a uno. Reconoce el ordinal de (grande a pequeño). Realiza cantidades y acciones de quitar utilizando hasta cinco objetos.	

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Métodos

Para la realización de la investigación se recurrirá a los siguientes métodos:

Método análisis síntesis. Gómez (2012) precisa que el método de análisis “consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo, las relaciones entre éstas” (p.15). De igual modo, hará uso del método de síntesis. Para Gómez (2012) “Su principal objetivo es lograr una síntesis de lo investigado; por lo tanto, posee un carácter progresivo, intenta formular una teoría para unificar los diversos elementos del fenómeno estudiado” (p. 16).

Método Hipotético-Deductivo “El método hipotético-deductivo es aquel procedimiento investigativo que inicia con la observación de un hecho o problema, permitiendo la formulación de una hipótesis que explique provisionalmente dicho problema, la misma que mediante procesos de deducción, determina las consecuencias básicas de la propia hipótesis, para de esta forma someterla a verificación refutando o ratificando el pronunciamiento hipotético inicial” (Neill y Cortez, 2018, p.24).

3.2 Tipo y Nivel de Estudio

El tipo de investigación en el que se concretará la investigación es el tipo experimental. Al respecto Bernal (2010) refiere que “La investigación experimental se caracteriza porque en ella el investigador actúa conscientemente sobre el objeto de estudio, en tanto que los objetivos de estos estudios son precisamente conocer los efectos de los actos producidos por el propio investigador como mecanismo o técnica para probar sus hipótesis”. (p. 117)

De igual modo, el nivel de investigación en el que se desarrollará la investigación es el nivel explicativo. Arias (2012) precisa que “La investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis” (p. 26).

3.3 Diseños de Investigación

La investigación se concretará mediante el diseño preexperimental. Al respecto Quispe (2012) “Este diseño es aplicable a un solo grupo o aula y no requieren la presencia

de grupo control. Este grupo se constituye en experimental al que se le aplica una prueba de pre test antes de la aplicación de la variable experimental, concluida ésta se le aplica la prueba de post test”(p.90). Este diseño se puede esquematizar de la siguiente manera:

GE : 01 X 02

Donde:

GE : Representa al grupo experimental

01 : Simboliza el pre test

X : Representa a la variable experimental

02 : Simboliza el post test

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población.

Tamayo (1994) considera que “Una población está determinada por sus características definitorias, por tanto, el conjunto de elementos que posea esta característica se denomina población o universo” (p. 114). En la investigación que se desarrollará la población está compuesta por 18 niños de 4 años de la institución educativa N° 429-17 de Huancayocc, Huanta.

3.4.2 Muestra.

Desde la postura de Behar (2008) “La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Se puede decir que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus necesidades al que llamamos población” (p.51). En el caso de la presente investigación, la muestra está constituida por 18 niños de 4 años de la institución educativa N° 429-17de Huancayocc, Huanta.

3.5 Técnicas de Muestreo

Para la realización de la presente investigación se hará uso de la técnica de muestreo no probabilístico e intencional, puesto que este proceso “permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos. Se utiliza en escenarios en las que la población es muy variable y consiguientemente la muestra es muy pequeña” (Otzen y Monterola, 2017, p. 230).

3.6 Técnicas e Instrumentos

3.6.1 Técnicas.

En el trabajo de investigación se hará uso de la técnica de observación, de acuerdo a Cerda (2011) es técnica “Se refiere al método que describe la situación en la que el observador es físicamente presentado y personalmente éste maneja lo que sucede” (p.293).

3.6.2 Instrumento.

En la investigación se hará uso del instrumento denominado ficha de observación. Para Quispe (2012) este instrumento es “muy utilizado en la investigación educativa, puede servir para determinar la aceptación de un grupo respecto a su profesor, analizar conflictos en las instituciones, el tratamiento de lenguas, etc.” (p.95)

3.7 Validez y Confiabilidad

3.7.1 Validez.

La investigación cuantitativa requiere de instrumentos válidos que le otorguen rigor científico a los resultados, para el logro de ese objetivo se recurrirá a los servicios de tres maestros con experiencia en investigación relacionadas con las variables en estudio, quienes luego de la verificación emitirán la opinión respectiva.

3.7.2 Confiabilidad.

La prueba de confiabilidad es un proceso muy importante en la investigación, para ello el instrumento será sometido a una prueba piloto en una muestra de 15 niños. Una vez aplicada el instrumento está será procesada mediante la prueba Alpha de Cronbach. Cuya formula es la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

K : El número de ítems

Si² : Sumatoria de Varianzas de los Ítems

ST² : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

3.8 Técnicas de Procesamiento de Datos.

Durante la realización de la investigación, se procesará los datos mediante el uso del paquete estadístico SPSS versión 24. Por otro lado, los resultados se presentarán a nivel descriptivo mediante el uso de tablas comparativas. Asimismo, los resultados inferenciales se procesarán mediante el estadígrafo Wilcoxon con el que se determinara la prueba de hipótesis.

3.9 Aspectos Éticos

Para la realización de la investigación se respeta de manera íntegra los aspectos éticos, por lo mismo que se solicitará la correspondiente autorización a los directores de las instituciones educativas con la finalidad de realizar la investigación. Asimismo, se mantendrá en reserva la identidad de los participantes en el proceso de investigación.

IV. ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1 Recursos Humanos

PERSONAL INVESTIGADOR	NOMBRE
Investigador	Isabel Nancy Poma Lobo
Asesor (1)	Dr Rolando Alfredo Quispe Morales
Personal investigador de apoyo	_____
Estadista (1)	_____
Corrector de estilo (1)	_____
Diagramador (1)	Isabel Nancy Poma Lobo
Tipeador (1)	Isabel Nancy Poma Lobo

4.2 Recursos Materiales

- Multimedia,
- Materiales de escritorio,
- Textos,
- Impresora
- Fotocopiadora
- Libretas de campo.

4.3 Presupuesto

BIENES	GASTOS
- Materiales de escritorio	S/ 400.00
- Materiales de impresión	S/ 500.00
- Textos	S/ 2000.00
SUBTOTAL	S/ 2900.00
SERVICIOS	GASTOS
- Típos	S/ 400.00
- Impresión de instrumentos	S/ 400.00
- Revisión bibliográfica	S/ 1500.00

V. REFERENCIAS

- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6.^a ed.). Editorial Episteme.
- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3.^a ed.). Pearson Educación.
- Behar, L. (2008). *Metodología de la investigación: Educación y ciencias sociales* (4.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana.
- Cabrera, F. (2020). Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Privada Universo de Colores, Ayacucho 2019 (Tesis). Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Huamanga, Perú.
- Celi, R., Huamán, P., & Torres, L. (2021). *Competencias docentes en matemática y su influencia en el aprendizaje en educación inicial*. Editorial Universitaria.
- Caneo, M. (1987). El juego y la enseñanza de la Matemáticas. Tesis de grado. Universidad Católica de Temuco.
- Carrillo (2022) Estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico- matemático en las niñas y los niños. Tesis de especialidad, Universidad los Libertadores, Bogotá - Colombia
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/07c7c5c0-aebb-4688-ac27-5bc1d62b6939/content>
- Chávez (2023) Juego lúdico para desarrollar la competencia: resuelve problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la institución educativa N° 30001-54 provincia de Satipo-Junín, 2020. Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32732/JUEGO_LUDICO_CHAVEZ_DEL_VALLE_PAUL.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Chuchon, I. (2023) Estrategias lúdicas para incrementar el desarrollo del pensamiento matemático de los niños y niñas de 5 años de la sección “Azul” de la I.E.I N° 432-6 “Miguel Peñarrieta Valenzuela” – Ayacucho. Tesis de especialidad, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga, Perú.
<https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/6177>
- Colina, Y. y Reina, A. (2004). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la Contabilidad en los alumnos del 1er año de Administración de Personal de la Unidad Educativa “Felipe

- Nerí Pulido Sánchez”, ubicado en el municipio Miguel 64 Peña, Valencia. Estado Carabobo. Trabajo de Grado no publicado, Universidad de Carabobo, Valencia.
- Córdoba, E.F., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 32(1). Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Dinello, R. (1992). Pedagogía de la expresión. Editorial Grupo Magro. (2007). Tratado de educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo. Editorial Grupo Magro.
- Domínguez, C. (2015). La lúdica: una estrategia pedagógica. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez . <http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/6638/28-16-109-1-10-20160223.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Domínguez, J. (2019). *La pedagogía lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Editorial Académica.
- Farias, D, & Rojas, F. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiantes que inician estudios superiores. Paradigma, 31(2), 53-64. Recuperado en 26 de marzo de 2024, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512010000200005&lng=es&tlng=es.
- García A y Llull J. (2009). El juego infantil y su metodología. Peñalba.
- Gómez, T. (2016). Estrategias metodológicas de las rutas de aprendizaje en el desarrollo de la capacidad de resolución de problemas aritméticos en estudiantes de segundo grado, IE N° 8162–Comas-2015.
- Gómez, M. M. (2012). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Brujas.
- Gonzales, F. (2022) Influencia de los Juegos para la Resolución de problemas de cantidad en estudiantes de una Institución Educativa, Chiclayo – 2022. Tesis de licenciatura, universidad Cesar Vallejos, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/115512/Gonzales_RJN-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, P., & Soriano, J. (1997). *La enseñanza de las matemáticas en educación primaria*. Madrid, España: Síntesis.

- Huizanga (2018) Homo Ludens. Editorial Alianza. Madrid.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/32707/Capitulo6Eljuego2019OscarAcevedo.pdf?sequence=1>
- Janampa, A. A. (2024). *Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del nivel inicial* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica.
- Meneses, M y Monge, M, (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Ministerio de Educación, Rutas de aprendizaje (2015) Rutas del aprendizaje versión 2015 : ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños? II Ciclo Área Curricular Matemática. 3, 4 y 5 años de Educación Inicial
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años (Primera ed.). Lima: Ministerio de Educación.
https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional. Lima: Ministerio de Educación.
- Neill, D. A., & Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. Editorial UTMACH.
- Otzen, T., & Monterola, L. (2017). *Metodología de la investigación en ciencias sociales y de la salud*. Editorial Médica Panamericana.
- Ospina, J., & Soto, M. (2022). *Prácticas pedagógicas y desarrollo del aprendizaje en educación inicial*. Editorial Universitaria.
- Pardo, M. (2022) Programa Yupaykuna para mejorar la resolución de problemas de cantidad en estudiantes, IV ciclo, Chosica, 2021. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima- Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/79129/Pardo_BDAM_Y-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Pérez, Y. & Ramírez, R. (2011). Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos: Fundamentos teóricos y metodológicos. *Revista de Investigación*, 35(73), 169-194. Recuperado en 26 de marzo de 2024, de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142011000200009&lng=es&tlng=es.
- Pariona, L., Quispe, M., & Huamán, P. (2022). *Prácticas pedagógicas en educación inicial y su impacto en el aprendizaje de matemáticas*. Editorial Académica Peruana.
- Pólya, G. (1965). *How to solve it: A new aspect of mathematical method* (2nd ed.). Princeton University Press.
- Quiñones y Huiman (2022) Resolución de problemas con el método matemático de Polya: La aventura de aprender. *Revista científica*, Universidad del Zulia. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471674>
- Quispe, A. (2012). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Toro y Alpizar (2023) Estrategias lúdicas en la enseñanza virtual de matemática. Artículo de investigación, Universidad técnica de Manabí, Ecuador <https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia/article/view/625/767>
- Tamayo, M. (1994). *El proceso de la investigación científica* (3.^a ed.). Limusa.
- UNICEF (2017) Fichero de juegos, el juego : derecho y motor del desarrollo infantil. Argentina https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-07/PRO-Ficherojuegos_2018.pdf
- Vygotsky. (1971). Análisis de la teoría de Vygotsky. https://www.google.com/search?q=Vygotsky%2C+1971&rlz=1C1UEAD_esEC998EC999&oq=Vygotsky%2C+1971&aqs=chrome..69i57j0i22i30.829j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8

ANEXOS

Anexos 1

Resolución de aprobación de proyecto de investigación

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.Nº 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 1

R.D. No. 732-2024- 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° 18737
Reglamento 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 del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 732-2024-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 1, 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-GR/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° 225-82-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

Investigación del Aula 1, elevó el **INFORME N° 001 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 1 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 1, cuyo Formador Asesor es el Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales, 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 1 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	BERROCAL SALAZAR, EDITH LUZ	Actividades Gráfico Plásticas en la Preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 263, San Jerónimo 2024.
2	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE	Juegos tradicionales para el desarrollo socio emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2024
3	CAYO YANARICO, FLORA ELIZABETH	Identidad Lingüística en niños Aimara de la Institución Educativa Inicial N° 1416 Altos Huayrapata de Moho, Puno 2024
4	CCAYACC CHAVEZ, VICENTA	Actitud de padres de familia frente al uso del idioma quechua en instituciones Educativas del nivel inicial EIB de Churcampa, 2024
5	CENTENO TAYPPE, MILY CRISTINA	Canciones del carnaval de Turpo para desarrollar la expresión oral en niños del II ciclo de una Institución Educativa de Andahuaylas 2024.
6	CRUZ CCENTE, VID LUZMERY	Estimulación temprana en el desarrollo socio emocional en niños de la Institución Educativa Inicial No 38254/Mx-P de Huanta 2024
7	FLORES ARGOLLO, NOEMI SHANG	Motivación y atención en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1261 de Llachahui, Puno 2024
8	GOMEZ MENDOZA, Nilda	El pumpin fajardino para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 424/Mx-P Tambo 2024.
9	HUARACA GUTIERREZ, GLORIA ISABEL	Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en una Institución Educativa de Huanta, 2024



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

Ley Creación N° 18737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 018-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

10	PANCORBO MALPICA, FLOR LISVETH	Autoestima y desarrollo socioemocional en niños del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 429-61/Mx-M de Huamanpata, Sivia - 2024
11	POMA LOBO, ISABEL NANCY	Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-17 de Huanta, 2024
12	POZO HUILLCA, MAYRA MARIZA	Juegos infantiles para la socialización de niños de 4 años de la Institución Educativa N° 429-74 de Llochegua 2024
13	QUINTANA PEREZ, LIZBETH	Smartick para el aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad en niños del II ciclo de una Institución Educativa de Andahuaylas 2024.
14	QUISPE CHAHUA, BACILIA NICOLAZA	Yarqa aspiy en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común en niños de la Institución Educativa de Calpamayo, Parinacochas 2024.
15	QUISPE PINEDA, YUINA	Dramatización como estrategia para la práctica de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa de Anchiway, La Mar 2024.
16	SAN MIGUEL BARRAZA, RAYDA	Actividades lúdicas para el autocontrol de las emociones en niños de 4 años en una Institución Educativa de Nasca, 2024
17	SANTIAGO ÑAUPA, MILUSKA	Autoestima y socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "Luis Caverro Bendezu", Huanta -2024
18	SERENA TOLEDO, HARUMI KIOMI	Materiales audiovisuales para la prevención de la violencia escolar en niños de 4 años en una Institución Educativa de La Mar, 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

Dr. Róger Martínez Ace Villar
 DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
 Interesados (ss)
 Archivo
 WMAV/D G. (e)
 pdf/sec.

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

Anexos 2

Resolución de expedito



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

Resolución Directoral N° 044-2025 FESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 20 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250489-F, TM20250535-F, TM20250563-F, TM20250534, TM20250535-F, TM20250671-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° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. 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 Caveró Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO N° 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	CCAYACC CHAVEZ, VICENTA	Actitud de padres de familia frente al uso del idioma quechua en instituciones Educativas del nivel inicial EIB de Churcampá, 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	FLORES ARGOLLO, NOEMI SHANG	Motivación y atención en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1261 de Llachahuí, Puno 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	HUARACA GUTIERREZ, GLORIA ISABEL	Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en una Institución Educativa de Huanta, 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	NUÑEZ REYMUNDO, DELIA VILMA	Textos infantiles para desarrollar la lectura comprensiva en estudiantes del II ciclo de la Institución Educativa N° 30301 de Satipo.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	POMA LOBO, ISABEL NANCY	Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-17 de Huanta, 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	SAN MIGUEL BARRAZA, RAYDA	Actividades lúdicas para el autocontrol de las emociones en niños de 4 años en una Institución Educativa de Nasca, 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.



Ley Creación N° 15737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento OS. N° 08-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (096) 321070
www.eesppisco.edu.pe
comunicaciones@eesppisco.edu.pe

Anexos 3

Resolución de fecha 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. 0423-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 9 de junio del 2025

Visto, el Expediente *TM20251212* de fecha *21 de abril del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero del 2025*;



CONSIDERANDO:

I.a **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
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, 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:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°255 HUANCA, AYACUCHO 2024.	
AUTOR(A)	POMA LOBO, ELISA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	21 DE JUNIO DEL 2025
HORA	12:00 P.M.
LUGAR	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)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.



Anexos 4

Resolución de designación 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 N° 0424-2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 9 de junio de 2025

Visto, el Expediente *TM20251212* de fecha *21 de abril del 2025*
y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha
17 de febrero 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 CAVERIO 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

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:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER GASTELU RETAMOZO
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
DRAMATIZACIÓN PARA DESARROLLAR LA SOCIALIZACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°255 HUANCA, AYACUCHO 2024.	
AUTOR (A)	POMA LOBO, ELISA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	21 DE JUNIO DEL 2025
HORA	12:00 P.M.
LUGAR	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)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



Anexos 5

Matriz de consistencia

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable e Indicadores	Metodología
Problema general ¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024? Problemas específicos ¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta? ¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta? ¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta ?	Objetivo general Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta, 2024 Objetivos específicos Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta. Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta. Determinar los efectos que producen las estrategias lúdicas en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.	Hipótesis general Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta, 2024 Hipótesis específicas Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: Traduce cantidades a expresiones numéricas, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta. Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta. Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en la competencia: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, en niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.	Variable independiente: Estrategias lúdicas Variable dependiente: Resolución de problemas de cantidad	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 18 niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta. Muestra: 18 niños de la institución educativa N° 429-17de Huanta.

Anexos 6

Operacionalización de variables de estudio

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Estrategias lúdicas	Pérez & Ramírez, (2011), precisa que, en el área de Matemática, la resolución de problemas es el enfoque que posibilita a los niños aprender esta área analizando, razonando, inventando y creando situaciones problemáticas basadas en la realidad con la finalidad de resolverlos	Se sistematizará un conjunto de estrategias lúdicas que serán aplicados en 10 sesiones experimentales	Actividades antes	Se motivará a través de cajas mágicas, canciones, tesoro escondido.	Nominal: Aplica No aplica
			Actividades durante	Kiwi Mata Gente Salta cajón Tumba lata Juguemos en el bosque	
			Actividades después	Cuaderno de campo Ficha de observación	
Variable dependiente: Resolución de problemas de cantidad	Esta es entendida como un valioso medio didáctico para la resolución de problemas de cantidad, debido a que coadyuva a la activación de los procesos mentales; estas se caracterizan por que presentan reglas o normas que establecen el camino a seguir, en ella participan uno o más personas, los niños deben elegir sus propias acciones con la finalidad de lograr los objetivos establecidos (Farias & Rojas, 2010).	Se elaborará una ficha de observación para medir los niveles resolución de problemas de cantidad de acuerdo a las dimensiones formuladas	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza los cuantificadores “muchos” y “pocos”. Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “mucho”, “poco” y “ninguno”. Realiza agrupaciones, utilizando Agrupa objetos por color. Agrupa objetos por forma	Ordinal: Inicio Proceso Logro Logro destacado
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Compara los objetos largos y cortos. Expresa al comparar los cuantificadores “más que”, “menos que”. Identifica una secuencia de	

				actividades utilizando las nociones temporales “antes”, “durante” y “después”	
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica los números ordinales “primero”, “segundo”. Formaliza la correspondencia uno a uno.. Reconoce el ordinal de (grande a pequeño). Realiza cantidades y acciones de quitar utilizando hasta cinco objetos.	

Anexos 7

Instrumento de Recolección de Datos

FICHA DE OBSERVACIÓN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS DE CANTIDAD

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA: _____

EDAD: _____

VALORES: 1. Inicio 2. Proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado

DIMENSIONES	INDICADORES/ ITEMS		1	2	3	4
Traduce cantidades a expresiones numéricas.	1	Utiliza los cuantificadores “muchos” y “pocos”.				
	2	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones “mucho”, “poco” y “ninguno				
	3	Realiza agrupaciones, utilizando material no estructurado				
	4	Agrupar objetos por color				
	5	Agrupar objetos por forma				
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	1	Compara los objetos largos y cortos.				
	2	Compara los cuantificadores “más que”, “menos que”.				
	3	Identifica una secuencia de actividades utilizando las nociones temporales “antes”, “durante” y “después”				
	4	Utiliza correspondencia uno a uno				
	5	Reconoce el orden de pequeño a grande				
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	1	Identifica los números ordinales “primero”, “segundo”.				
	2	Formaliza la correspondencia uno a uno.				
	3	Utiliza números ordinales: primero, segundo, tercero.				
	4	Realiza acciones de quitar utilizando hasta cinco objetos.				
	5	Realiza conteo hasta cinco objetos				

Anexos 8

Juicio de experto

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huancayo, Huanta, 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
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje propio																80				
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	<i>Bibiano Alcazar Parajiao</i>	DNI	<i>31466920</i>
Título Profesional	<i>Lic. Educación Secundaria</i>		
Especialidad	<i>Biología - Química</i>		
Grado Académico	<i>Doc. Ter</i>		
Mención	<i>En Educación</i>		

Lugar y Fecha:
Huanta, 23 de Agosto


Firma

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huancayo, Huanta, 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN		Deficiente					Baja				Regular					Bueno				Muy bueno				
Indicadores	Criterios	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			
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																/							
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																/							
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																/							
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																/							
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																/							
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																/							
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																/							
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																/							
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																/							
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																/							

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	Fredy Polanco Pineda Tapia	DNI	41510300
Título Profesional	Pedagógico y Humanístico		
Especialidad	Educación Primaria		
Grado Académico	Magister		
Mención	Gestión Educativa		

Lugar y Fecha:

Huanta, 13 de Agosto

Firma

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la investigación: Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huancayo, Huanta, 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación.

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN																						
Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	5	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	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																X					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																X					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																X					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																X					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																X					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																X					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																X					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																X					

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	YOLANDA ORELLANA PEREZ	DNI	28281120
Título Profesional	EDUCADORA		
Especialidad	INICIAL		
Grado Académico	DOCTOR		
Mención	DOCTOR EN EDUCACIÓN		

Lugar y Fecha: HUANTA 23 DE AGOSTO

Firma



Anexos 9

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
item1	36,20	6,886	,390	,783
item2	36,07	6,924	,235	,813
item3	36,07	6,924	,343	,791
item4	35,87	7,695	,070	,856
item5	35,93	7,067	,297	,803
item6	36,07	7,781	,026	,867
item7	35,73	8,781	-,278	,959
item8	35,87	7,410	,179	,832
item9	35,87	6,267	,478	,739
item10	35,73	7,924	,012	,865
item11	35,80	8,029	-,100	,716
item12	36,13	6,695	,314	,789
item13	36,00	7,286	,124	,846
item14	36,27	7,352	,226	,823
item15	35,87	7,267	,235	,819

Anexos 10*Sesiones experimentales*

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

**PLAN DE APLICACIÓN**

Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la institución educativa N° 429-17 de Huanta, 2024

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

AUTORA

Poma Lobo, Isabel Nancy

ASESOR

Dr. Quispe Morales, Rolando Alfredo

LINEA DE INVESTIGACION

Innovaciones Pedagógicas

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024

SOLICITO: APLICACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS DE MI
TESIS EXPERIMENTAL.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429-17 Mx/P HUANCAYOCC

POMA LOBO, Isabel Nancy
identificada con DNI. N° 76959581,
con domicilio en el Jr. Hugo Bustos N°
354 de Huanta ante Usted
respetuosamente digo:

Qué, los días: 14,15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25 de octubre – 2024 mi persona solicita permiso para aplicar el instrumento de mi tesis experimental denominada “**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA LA RESOLUCION DE PROBLEMAS DE CANTIDAD**” en el aula de 4 años ya que se esta trabajando con la población y muestra con los niños y niñas de la Institución de Huancayocc con la edad ya expuesta; la dicha aplicación consta en aplicar las 10 sesiones durante los días expuestos para sacar la pre y post test.

Por lo qué suplico a usted tenga bien de admitir la aplicación de los instrumentos ya que es para sacar mi grado de bachiller y licenciatura.

POR LO TANTO:

A Usted señora Directora suplico se digne acceder mi solicitud por ser de justicia.

Huanta, 14 de octubre del 2024



ISABEL N. POMA LOBO

DNI N° 76959581

Recibido
10-2024

ACTIVIDAD N° 03

3. *Nombre de la actividad:* "JUGAMOS A AGRUPAR FIGURAS GEOMÉTRICAS POR FORMA Y COLOR4. *Fecha:* Jueves 16 de octubre del 2024

ÁREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS 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.	Agrupar objetos con un solo criterio expresando la acción realizada con material concreto y gráfico.	Realizan la agrupación de las figuras geométricas y comunican como lo realizan y el uso de las estrategias.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Derechos		Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.	

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores  plástica
2. RUTINA	- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. - MI NOTICIA PERSONAL:	

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
INICIO 	- La profesora motiva a los niños y niñas con el juego cada uno a sus casitas. El juego consiste en Dibujamos en el piso las formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo etc) que se parece a las tarjetas encontradas de tamaño grande para que los niños se puedan desplazarse dentro, fuera y alrededor de ellas. Jugamos a desplazarnos entre las figuras sobre las líneas al ritmo de una pandereta rápido, lento si dejamos de tocar la pandereta los niños se detienen y se ubican dentro de la figura, y preguntamos a los niños dentro de que figura están (círculo, cuadrado, etc), y cuantos amigos están dentro ; luego pedimos que busquen libremente distintas maneras de desplazarse entre las figuras (hacia adelante, retrocediendo, que salten a la figura de derecha a izquierda) Repetimos la actividad varias veces para permitir que los niños se ubiquen en diferentes figuras. En cada oportunidad, les preguntamos en que figura se ubicaron antes. Luego la profesora realiza las siguientes preguntas: ¿a que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿Qué figuras geométricas les toco? ¿Cómo son las figuras? ¿seran iguales todas las figuras? - La profesora presenta el propósito del día diciéndoles niños y niñas el día de hoy: "JUGAMOS A AGRUPAR FIGURAS GEOMÉTRICAS POR FORMA Y COLOR" - Luego presenta el criterio de evaluación: niños y niñas van a agrupar las figuras geométricas según su forma y color y luego van a exponer de como lo hicieron y las estrategias que utilizaron. Para ello nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • Escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Juego preguntas
DESARROLLO   plastica	- La profesora Presenta el siguiente problema: Se presenta el siguiente problema: La niña Rosita de 4 años tiene un problema no sabe como agrupar las figuras geométricas por color y forma todos los materiales están entreverados desordenados ¿cómo podemos ayudar a la niña Rosita a ordenar los materiales? Responden a las siguientes preguntas ¿Quién tiene el problema? ¿Cómo podemos ayudarle? ¿Qué nos pide el problema? - ¿Qué podemos hacer para ayudar a la niña Rosita? ¿Cómo podríamos ayudar a AGRUPAR los materiales? Se motiva a los niños y niñas a dialogar y proponer como clasificar los materiales del aula según forma y color. Entregamos a cada grupo una cantidad de bloques lógicos dejamos que jueguen libremente por unos minutos y que luego los agrupen como quieran. Nos acercamos a cada mesa y les preguntamos sobre sus agrupaciones: ¿Por qué los ha agrupado así? ¿De qué otra manera los podría agrupar? Les pedimos que busquen otras formas de agrupar los bloques. - Por equipo de trabajo deciden como clasificar los materiales. Y luego lo representan en papelote sus agrupaciones y salen a socializar a sus compañeros como resolvieron el problema. - Los niños y niñas dialogan sobre como clasificaron los materiales. - Preguntamos que otros objetos en casa podemos agrupar.	Figuras geométricas siluetas Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad?	Dialogo

	¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	
Rutina	Actividades permanentes de salida: Los niños(as) y la docente se preparan para la salida, Cantamos la canción de la salida y nos dirigimos al comedor para almorzar.	

ACTIVIDAD N° 02

1. Nombre de la actividad: "JUGAMOS EL JUEGO DE MATA GENTE USANDO LOS CUANTIFICADORES MUCHOS, POCOS"
2. Fecha: martes 15 de octubre del 2024

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS 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.	Agrupar objetos con un solo criterio expresando la acción realizada con material concreto y gráfico.	Realizan la agrupación de las plantas medicinales según su propiedad.

EA	VALORES	ACTITUDES
DERECHAS	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.

4. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD
MOMENTOS

ESTRATEGIAS

RECURSOS

1 JUEGO
TRABAJO EN LOS
SECTORES

- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos)
- 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES
 - Planificación: Los niños deciden a que jugar.
 - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar?
 - Ejecución: Los niños juegan libremente.
 - Orden: Con una canción guardan los materiales
 - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron.
- Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.
 - ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA)
 - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto.
 - MI NOTICIA PERSONAL:

S

Sectores



2. RUTINA

ACTIVIDAD N° 02

1. Nombre de la actividad: *: JUGAMOS EL JUEGO DE TUMBA LATAS PARA REALIZAR EL CONTEO HASTA 10.

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS 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.	Realiza conteos con objetos expresando la acción realizada con material concreto y gráfico hasta 10.	Realizan el conteo hasta 10 con el juego de tumba latas.
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES		
Derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.		

4. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores 
2. RUTINA	- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. - MI NOTICIA PERSONAL:	
3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		

INICIO 	- La profesora motiva a los niños y niñas con el juego de cada uno a su casita. Donde consiste que los niños tiene collarines de colores y al son de la música bailan y cuando se apaga la música cada uno va a su casita de acuerdo a su color. - Después del juego se pregunta ¿Cómo se llama el juego? ¿Cuántos entraron a la casita verde? ¿Cuántos entraron a la casita roja? ¿Cuántos entraron a la casita amarillo? Los niños y niñas responden. Luego se presenta el propósito del día diciéndoles que hoy: JUGAMOS EL JUEGO DE TUMBA LATAS PARA REALIZAR EL CONTEO HASTA 10. Para ello nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Juego preguntas
DESARROLLO   plástica	La profesora explica en que consiste el juego de tumba latas. La profesora juntamente con los niños y niñas acuerdan las reglas del juego y así mismo los materiales que vamos a necesitar. ¿conocen el juego de tumba latas? ¿con que material vamos a tumbar la lata? ¿Cuántas pelotas necesitamos? ¿Cuántas latas necesitamos? Todos salimos de forma ordenada al patio para realizar el juego de tumba latas. ¿Qué reglas debemos de cumplir? ¿Qué pasaría si no cumplimos las reglas? Los niños y niñas pasan a realizar el juego de tumba latas. Durante el juego la profesora realiza preguntas: ¿Cuántos latas tumbaron? ¿Cuántos latas quedaron? Se juega hasta 3 a 4 rondas para que haya mas participación de los niños y niñas. luego todos sentados en semicírculo los niños y niñas inhalan y exhalan, y la profesora realiza preguntas: ¿Cómo se llamaba el juego? ¿Qué materiales utilizamos para el juego? ¿todas las latas lo tumbaron? La profesora muestra una bolsa de sorpresa con siluetas de juguetes para que los niños realicen el conteo hasta 5. Todos los niños y niñas pasan a pegar las siluetas en la pizarra y realizan el conteo hasta 10. ¿Cuántas pelotas hay? ¿Cuántas muñecas hay? ¿Cuántos carros hay? ¿Cuántas bicicletas hay? - Finalmente se refuerza la actividad con una hoja de trabajo.	Pelotas latas siluetas Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	Dialogo
Rutina	Actividades permanentes de salida: Los niños(as) y la docente se preparan para la salida, Cantamos la canción de la salida y nos dirigimos al comedor para almorzar.	

ACTIVIDAD N° 4

3. **Nombre de la actividad:** "contamos con la gallina turuleca hasta el número 5"4. **Fecha:** Jueves 17 de octubre del 2024

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Realizan el conteo hasta 5, comunica el como lo resolvió el problema y las estrategias que utilizo	Conteo de 1 al 5 con material concreto.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Derechos		Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.	

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores  plastica
2. RUTINA	- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. - MI NOTICIA PERSONAL:	

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
INICIO 	- La profesora motiva a los niños y niñas con el juego encuentro a igual que ami El juego consiste en que se les reparte a los niños y niñas unos collarines con números donde cada niño y niña debe hacer una carrera hasta un punto determinado después de ello los niños y niñas deben de buscar al número igual a ellos y retornar al punto de partida. Repetimos hasta tres veces, pero cambiando de numero a los niños y niñas. Luego la profesora realiza las siguientes 'preguntas: ¿a que hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿que números les toco? ¿Qué números había? ¿serán iguales todos los números? - La profesora presenta el propósito del día diciéndoles niños y niñas el día de hoy: "contamos con la gallina turuleca hasta el número 5" - Luego presenta el criterio de evaluación: niños y niñas van a agrupar las figuras geométricas según su forma y color y luego van a exponer de como lo hicieron y las estrategias que utilizaron. Para ello nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • Escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Juego tiza preguntas
DESARROLLO   plástica	- La profesora Presenta el siguiente problema: - La niña María de 4 años tiene un problema su mama le mando a su granja a recoger huevos para que los ponga en las jabas pero ella no sabe contar por eso pide a los niños de 4 años que le pueda ayudar a contar y ordenar los huevos. - ¿cómo podemos ayudar a la niña María? Responden a las siguientes preguntas ¿Quién tiene el problema? ¿Cómo podemos ayudarlo? ¿Qué nos pide el problema? - ¿Qué podemos hacer para ayudar a la niña María? La profesora reparte las jabas de huevo pintadas y los huevos en una caja - La profesora nativa la actividad con la canción de la gallina turuleca. - La profesora canta la canción la gallina turuleca a puesto 1, 2, 3, 4 y 5 así sucesivamente donde los niños niñas van colocando los huevos a la jaba de huevo siguiendo la canción. - ¿Cuántos huevos puso la gallina turuleca? - Después de ello se le entrega dado a cada grupo donde los niños y niñas van lanzando de forma ordenada el dado y de acuerdo a lo que les toque van colocando los huevos en la jaba contando siguiendo el orden. - ¿Cuántos huevos colocaron en la jaba? ¿a todos les habrá tocado iguales? Le habremos ayudado a María ? - Los niños y niñas dialogan sobre como realizaron el conteo de 1 al 5 y a la vez la representación. - Preguntamos ¿con que otro material podemos contar?	Figuras geométric as siluetas Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos sirvió lo que hemos aprendido hoy?	Dialogo

ACTIVIDAD N° 9

3. **Nombre de la actividad:** ORDENAMOS DE PEQUEÑO A GRANDE CON DIVERSOS MATERIALES.

4. **Fecha:** Jueves 24 de octubre del 2024.

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Realiza seriaciones por tamaño comunicando sobre como lo realizado y las estrategias que utilizo.	Ordena de pequeño a grande.

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Derechos	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.

4. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores  plasticos
2. RUTINA	- ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. - MI NOTICIA PERSONAL:	

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
INICIO 	La profesora Empieza la actividad con una breve historia: "Hoy vamos a ayudar a unos animalitos del bosque que quieren hacer una fila. Pero hay un problema: no saben cómo ordenarse. ¿Nos ayudamos a ponerlos en fila desde el más pequeño hasta el más grande?" ¿a quién hemos ayudado? ¿Cómo hemos ordenado? ¿Qué animal es el mas pequeño? ¿Qué animal es el más grande? ¿Qué trabajaremos el día de hoy? La profesora presenta el propósito del día diciéndoles niños y niñas el día de hoy: ORDENAMOS DE PEQUEÑO A GRANDE CON DIVERSOS MATERIALES. Luego presenta el criterio de evaluación: Realiza seriaciones por tamaño comunicando sobre como lo realizado y las estrategias que utiliza Para ello nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • Escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Historia preguntas
DESARROLLO   plástica	- La profesora Presenta el siguiente problema: - Niños y niñas el día de hoy dejaron una caja a fuera del salón y dentro de ella hay una carta que dice: hola soy francisco tengo muchos materiales aquí que mi mama me pidió que los ordenara y solito no puedo para ello pido que los niños y niñas de 4 años me puedan ayudar. - ¿Qué problema tenemos? ¿Quién nos pidió ayuda? ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Por qué nos pidió ayuda? ¿Como podemos ayudarlo? - La profesora reparte los materiales por grupo para que puedan trabajar ordenando los materiales del más pequeño al más grande. la profesora Pide a los niños que identifiquen los objetos: - "¿Cuál es el más pequeño? ¿Cuál es el más grande?" - Luego, invita a los niños y niñas a ordenarlos en el suelo o mesa de manera que vayan del más pequeño al más grande. La profesora presenta en una pequeña caja de sorpresa con siluetas. ¿Qué están observando? ¿todas las siluetas serán del mismo tamaño? ¿Cómo Podemos ordenarlos las siluetas? Luego la profesora pide a los niños y niñas que ordenen las siluetas del objeto más pequeño al más grande. "¿Qué pasa si ponemos este más pequeño al final? ¿Está en el lugar correcto?" - Los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada y las estrategias que utilizaron. - Los niños y niñas realizan una hoja de trabajo.	Caja con material concreto siluetas Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	Dialogo

ACTIVIDAD N° 8

3. **Nombre de la actividad:** jugamos a medir las dimensiones de es más largo que y es más corto que corto.

4. **Fecha:** Miércoles 23 de octubre del 2024

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS 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.	Realiza comparación al medir cual es mas largo o corto y comunica las estrategias que utilizo.	Comparan y socializan cual es mas largo y cual es el más corto.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Derechos		Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.	

4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores 
2. RUTINA	ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. MI NOTICIA PERSONAL:	

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
INICIO 	- La profesora motiva la actividad con un dialogo: "Vamos a caminar como serpientes largas (haciendo pasos largos y extendiendo los brazos) y luego como serpientes cortas (haciendo pasos pequeñitos). - Luego la profesora realiza las siguientes preguntas: ¿a qué hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado? ¿cómo caminaban las serpientes largas? ¿Cómo caminaban las serpientes cortas? - ¿Qué trabajaremos el día de hoy? La profesora presenta el propósito del día diciéndoles niños y niñas el día de hoy: jugamos a medir las dimensiones de es más largo que y es más corto que corto. Luego presenta el criterio de evaluación: Realiza comparación al medir cual es más largo o corto y comunica las estrategias que utilizo. Para ella nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • Escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Juego preguntas
DESARROLLO  	- La profesora Presenta el siguiente problema: - Hoy vamos a ayudar a dos gusanos, uno llamado Largo y otro llamado Cortito. El gusano Largo siempre llega primero porque es muy largo, y el gusano Cortito siempre se queda atrás porque es más corto. Vamos a ver quién es Largo y quién es Cortito." - ¿Qué problema tenemos? ¿Quién llega muy rápido? ¿Por qué? ¿Como podemos ayudarlo al gusano cortito? - La profesora presenta en una pequeña caja de sorpresa plastilina casera. - ¿Qué están observando? ¿para qué será la plastilina? - Todos los niños y niñas con guía de la profesora moldean los gusanitos. - Después de ello los niños y niñas en el piso en forma ordenada ordenan su gusano haciendo la comparación del más largo al más corto. - ¿de quién es más largo? ¿de quién es más corto? ¿Qué le falta al gusano corto para que sea más largo? - La profesora presenta dos siluetas de niñas para que hagan la comparación y la descripción. - ¿Cómo son sus cabellos? ¿de quién es más largo? ¿de quién es más corto? ¿Qué diferencia más tienen? ¿en que otro material podemos hacer la comparación de corto y largo? - Los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada y las estrategias que utilizaron. - Los niños y niñas realizan una hoja de trabajo.	Siluetas Plastilina siluetas Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza los siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	Dialogo

ACTIVIDAD N° 7

3. **Nombre de la actividad:** "JUGAMOS A LA CARRERA DE POSTAS.4. **Fecha:** Martes 22 de octubre del 2024

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concreto.	Realiza carrera de postas y después comunica en que posición llego a la meta.	Carrera de postas.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Derechos		Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.	

4. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1.JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas.(Control de temperatura, lavado de manos) 1*HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores 
2.RUTINA	ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) - Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. MI NOTICIA PERSONAL:	

3.DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		
INICIO 	- La profesora motiva la actividad con un dialogo: realiza pregunta de los sectores y al momento que fueron ala baño. - Luego la profesora realiza las siguientes preguntas: ¿Quién guardo primero los materiales del sector? ¿Quién guardo segundo? ¿Quién fue al baño primero? ¿Quién volvió del baño ultimo? - ¿Qué trabajaremos el día de hoy? La profesora presenta el propósito del día diciéndoles niños y niñas el día de hoy: JUGAMOS A LA CARRERA DE POSTAS. Luego presenta el criterio de evaluación: Realiza carrera de postas y después comunica en que posición llevo a la meta. Para ello nos ponemos de acuerdo sobre las normas de convivencia con las niñas y niños: • Escucharnos • Levantar la mano para hablar. • Compartir los materiales.	Dialogo preguntas
DESARROLLO   plástica	- La profesora Presenta el siguiente problema: - La profesora les comenta a los niños y niñas que vamos a salir a fuera del jardín para realizar una carrera de postas la profesora explica en que consiste la carrera de postas. - ¿Dónde vamos a salir? ¿a qué vamos a salir? - Todos los niños y niñas juntamente con la profesora salen en forma ordenada. - Los niños y niñas forman un grupo de dos para hacer la carrera de posta. - Así sucesivamente hasta que todos los niños y niñas participen en la carrera, - Después de la carrera se realiza las preguntas: ¿Quién llevo primero? ¿Quién llevo segundo? ¿Quién llevo tercero? ¿Quién llevo ultimo? - Los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada y las estrategias que utilizaron. - Los niños y niñas realizan una hoja de trabajo.	Conos Cinta yeso Hoja de trabajo
CIERRE	• La docente realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué materiales hemos utilizado en el desarrollo de esta actividad? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil? ¿En qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?	Dialogo
Rutina	Actividades permanentes de salida: Los niños(as) y la docente se preparan para la salida, Cantamos la canción de la salida y nos dirigimos al comedor para almorzar.	

ACTIVIDAD N° 5

3. Nombre de la actividad: **"DONDE CORRESPONDE CADA NUMERO"**4. Fecha: **Viernes 18 de octubre del 2024**

AREA COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
"RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD".	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	4 AÑOS Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Realizan la correspondencia del numero y cantidad comunica el uso de estrategia.	Realiza la correspondencia de numero y cantidad.
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES	ACTITUDES	
Derechos:		Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura en común.	

4. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
1. JUEGO TRABAJO EN LOS SECTORES 	- Recepción de los niños y niñas. (Control de temperatura, lavado de manos) 1ª HORA DE JUEGO TRABAJO LIBRE EN LOS SECTORES - Planificación: Los niños deciden a que jugar. - Organización: Los niños en forma individual o de a dos organizan su juego y deciden a ¿Qué jugar?, ¿Cómo jugar?, ¿con quién jugar? - Ejecución: Los niños juegan libremente. - Orden: Con una canción guardan los materiales - Socialización: Conversaciones sobre el juego de los niños, ellos cuentan a que jugaron. - Representación: Los niños en forma individual dibujan lo que hicieron en el sector.	Sectores 
2. RUTINA	ACTIVIDADES PERMANENTES DE INGRESO (ENTRADA) Participación en el uso de los carteles básicos, control de asistencia, control atmosférico (tiempo), calendario responsabilidades, acuerdos de convivencia, valores, rezo, canto. MI NOTICIA PERSONAL:	

