

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**“El juego como estrategia para el desarrollo de competencias
matemáticas en niños de inicial”**

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Br. Greysi Solano Bustamante (0009-0008-2500-4768)

Br. Yolanda Torres Armas (0009-0001-7947-9872)

Asesor:

Mg. José Ramón Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Línea de Investigación

Aplicada, Experimental, Descriptiva.

Promoción 2023

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2025

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: **"El juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de inicial"**, cuyas autoras son: **Br. Greysi Solano Bustamante y Br. Yolanda Torres Armas**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **25.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 31 de diciembre de 2025



 GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"
 Lic. Anibal Fernando Mendo García
 JEFE DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN CONTINUA

Anibal Fernando Mendo García
DNI N° 01118174

Página del jurado

Mg. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Presidente

Dr. Segundo Portocarrero Tello (0009-0003-9670-8780)

Vocal

Dr. Enler Terrones Cabanillas (0009-0001-8001-2356)

Secretario

Dedicatoria

A Dios y a nuestros padres, por todo su amor, cariño, sacrificio y apoyo incondicional que nos brindaron en este camino, gracias por haber sido y ser nuestro refugio, consuelo y motivación, por estar en cada momento tratando de facilitarnos las cosas para que esto fuera posible. Valoramos mucho las lecciones de vida que nos han impartido y por el cariño que siempre nos han brindado.

Greysi y Yolanda

Agradecimiento

A los docentes de la I.E. San Martín N° 003 del Distrito de Tarapoto, provincia de San Martín, por las facilidades para la realización de la presente investigación, igualmente a los docentes formadores y personal administrativo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” que contribuyeron en nuestro proceso de formación.

A nuestra familia, por su sacrificio, dedicación y esfuerzo constante, así como por inculcarnos, con su ejemplo, los valores del trabajo, la perseverancia y la humildad. Ustedes constituyen nuestra mayor fuente de inspiración, y este logro es también el fruto de su apoyo incondicional.

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento por acompañarnos en cada etapa de este camino, por creer en nuestras capacidades y alentarnos a seguir adelante.

A nosotras mismas, por la fortaleza, el coraje y la determinación que hicieron posible alcanzar esta meta.

Hoy concluimos una etapa significativa, llevando con nosotras cada aprendizaje y experiencia que nos ha permitido formarnos como educadoras.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Yolanda Torres Armas con DNI N° 47442327 y Greysi Solano Bustamante, identificada con DNI N° 77097462, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Educación Inicial, con la investigación denominada: **“El Juego como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Niños de Inicial”**

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y, por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

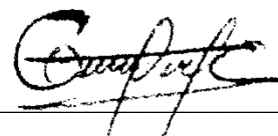
De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, 03 de Diciembre del 2025.



Yolanda Torres Armas

DNI N° 47442327



Greysi Solano Bustamante

DNI N° 77097462

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presentamos ante ustedes la investigación que se realizó tiene como título “El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de Inicial”, con el propósito de exponer la relevancia de determinar, de describir y dar a conocer a los docentes de cómo se da el desarrollo de la matemática en los niños de educación inicial y puedan considerar diferentes formas de enseñar y hacer que los estudiantes realmente aprendan la matemática.

Por lo tanto, este estudio se enfoca primordialmente en el análisis de los diversos trabajos, investigaciones referentes a la información bibliográfica exhaustiva revisando una serie de textos, artículos científicos, libros y recursos digitales y no digitales que tratan sobre las matemáticas respecto a su desarrollo en los niños de educación inicial. Siendo el objetivo principal: describir información sobre el desarrollo de la matemática y del juego como estrategia, en los niños, su importancia y los aportes que validan el aprendizaje de la misma.

Esperando cumplir con los requisitos de ley que merezca su aprobación.

Las Autoras

Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del jurado.....	4
Dedicatoria.....	5
Agradecimiento.....	6
Declaratoria de Autenticidad	7
Presentación	8
Índice.....	9
Resumen.....	¡Error! Marcador no definido.
Abstract	13
Introducción	¡Error! Marcador no definido.
Situación Problemática	¡Error! Marcador no definido.
Formulación del Problema	¡Error! Marcador no definido.
Justificación del problema	¡Error! Marcador no definido.
Objetivos de la Investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
Delimitaciones y limitaciones de la Investigación....	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo I	¡Error! Marcador no definido.
Marco Teórico.....	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes del Estudio	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes Internacionales:	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes Nacionales:	¡Error! Marcador no definido.
Antecedentes Locales:	¡Error! Marcador no definido.
Bases Teóricas del juego en los niños de 5 años.	¡Error! Marcador no definido.
El Juego en los niños de 5 años.	¡Error! Marcador no definido.
Teorías del Juego en los niños de 5 años.	¡Error! Marcador no definido.
La Teoría constructivista del juego según Jean Piaget.	¡Error! Marcador no definido.
Teoría del juego de Lev Vygotsky.....	¡Error! Marcador no definido.
Teoría del juego para el aprendizaje de Jerome Bruner....	¡Error! Marcador no definido.
Teoría del Juego de Jean Piaget en los niños de 5 años....	¡Error! Marcador no definido.
Importancia del Juego en niños de 5 años.	¡Error! Marcador no definido.

El Juego y sus estrategias en niños de 5 años.; **Error! Marcador no definido.**

El Juego en Educación inicial en los niños de 5 años.....; **Error! Marcador no definido.**

Tipos de Juegos para los niños de 5 años en el nivel inicial.....; **Error! Marcador no definido.**

Juego motor:.....; **Error! Marcador no definido.**

Juego social.....; **Error! Marcador no definido.**

Juego cognitivo.; **Error! Marcador no definido.**

El juego simbólico.; **Error! Marcador no definido.**

Las Competencias Matemáticas en el nivel inicial en los niños de 5 años. ; **Error! Marcador no definido.**

Criterios básicos de las competencias matemáticas en los niños de 5 años.

.....; **Error! Marcador no definido.**

Desarrollo de las Competencias Matemáticas en Educación Inicial en los niños de 5 años.; **Error! Marcador no definido.**

Dimensiones a Aplicar en la Investigación.....; **Error! Marcador no definido.**

Resuelve Problemas de Cantidad en niños(as) de 5 años.; **Error! Marcador no definido.**

Resuelve problemas de forma movimiento y localización en niños(as) de 5 años.; **Error! Marcador no definido.**

Definiciones de Términos Básicos.....; **Error! Marcador no definido.**

Capítulo II.....; **Error! Marcador no definido.**

Metodología; **Error! Marcador no definido.**

Hipótesis; **Error! Marcador no definido.**

Variables; **Error! Marcador no definido.**

Operacionalización de Variables; **Error! Marcador no definido.**

Metodología; **Error! Marcador no definido.**

Tipos de Estudio; **Error! Marcador no definido.**

Diseño; **Error! Marcador no definido.**

Población, Muestra y Muestreo; **Error! Marcador no definido.**

Población; **Error! Marcador no definido.**

Muestra:; **Error! Marcador no definido.**

Muestreo:; **Error! Marcador no definido.**

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos. .; **Error! Marcador no definido.**

Métodos de Análisis de Datos.....	;	Error! Marcador no definido.
Capítulo III.....	;	Error! Marcador no definido.
Resultados Obtenidos.....	;	Error! Marcador no definido.
Presentación de Datos Generales, Análisis e Interpretación.....	;	Error! Marcador no definido.
no definido.		
Discusión de resultados	;	Error! Marcador no definido.
Capítulo IV.....	;	Error! Marcador no definido.
Conclusiones y Recomendaciones	;	Error! Marcador no definido.
Conclusiones	;	Error! Marcador no definido.
Recomendaciones	;	Error! Marcador no definido.
Referencias Bibliográficas		58
Anexos.		67
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia		68
Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos.....		72
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumento		74
Anexo N° 04: Base de Datos		75
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....		88
Anexo N° 06: Diseño de estrategias y Sesiones		89
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical.		166
Anexo N° 08: Constancia de Revisión de Abstract.		167
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas.....		168

Resumen

La presente investigación: “El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de 05 años”, lo cual se realizó en la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, está orientada a abordar la temática referida al desarrollo de competencias matemáticas a partir de la aplicación de los juegos, el mismo que presenta el objetivo de describir información sobre el desarrollo de la matemática de la relevancia que tiene en la infancia y las contribuciones que respaldan el aprendizaje mediante el juego en niños de cinco años; y los objetivos específicos: describir conceptos e ideas de lo que significa la matemática en los niños informar los aportes de diversos teóricos sobre el desarrollo de la matemática, precisar algunas acciones metodológicas de cómo el niño aprende matemática, y la metodología del trabajo de investigación se centró en la naturaleza de un estudio con características de la investigación aplicada, investigación que partió de recoger la información del grupo de estudio, luego la información de la variable en estudio para realizar la contrastación de la hipótesis mediante el uso de cálculos estadísticos en base al diseño seleccionado y de la investigación se puede concluir que la influencia, fue significativa, constatando que el juego permitió a los niños de 5 años ser partícipe de estrategias para desarrollar las competencias matemáticas.

Palabras claves: Competencia, matemáticas, metodología, estrategia y juego.

Abstract

This research, "Play as a Strategy for Developing Mathematical Competencies in 5-Year-Old Children," conducted at the I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, is oriented towards addressing the topic of developing mathematical competencies through the application of games. Its objective is to describe information about the development of mathematics in children, its importance, and the contributions that validate learning through play in 5-year-old children. Specific objectives include describing concepts and ideas of what mathematics means to children. This study reports on the contributions of various theorists regarding the development of mathematics, specifies some methodological actions for how children learn mathematics, and outlines the research methodology. The research focused on the nature of an applied research study, which began by collecting information from the study group, followed by information on the variable under study. This information was then used to test the hypothesis through statistical calculations based on the selected design. The research concludes that the influence of play was significant, demonstrating that play allowed 5-year-old children to participate in strategies for developing mathematical competencies.

Keywords: Competition, mathematics, methodology, strategy and play.

Introducción

Situación Problemática

En la institución educativa inicial I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, en la institución donde se desarrollaron las prácticas profesionales, se ha notado poco empleo de actividades lúdicas como herramienta para fomentar y fortalecer habilidades y competencias en los niños. En niños de 5 años, también se pudo evidenciar que carecen de materiales necesarios para llevar a cabo actividades vinculadas con el proceso de descubrir y comprender conceptos matemáticos, ante ello se ha notado que los niños suelen tener dificultades para poner en práctica sus destrezas matemáticas en distintas condiciones de la vida cotidiana, los docentes educadores no planifican y carecen de estrategias innovadoras de manera que los niños logren aprender y desarrollar las competencias matemáticas, también se evidenció que los profesores prestan más atención a otras áreas, dejando de lado a la matemática. Para dar solución y cambiar estos resultados, es responsabilidad del maestro en el aula el fortalecimiento de aprendizajes significativos, razón por la cual se debe enseñar con bastante material concreto y mediante el juego para que los niños lo encuentren atractiva y no aburrida, tediosa y algunas veces hasta lleguen a detestar. Frente a esta situación, se planteó la realización de un proyecto de investigación enfocado en explorar y analizar cómo el juego puede contribuir al progreso en la construcción del buen proceso de adquisición de conocimientos matemáticos en niños de cinco años. Los hallazgos obtenidos servirán como base para diseñar estrategias efectivas que respondan de manera adecuada a esta necesidad.

La relevancia del aprendizaje en la primera infancia constituye un componente fundamental de la segunda meta del Objetivo de Desarrollo Sostenible, cuyo propósito es garantizar que, de aquí al año 2030, todos los niños puedan acceder a servicios de atención y avances en los primeros años de vida, así como el ingreso a una educación preescolar con altos estándares educativos, la educación preescolar es reconocida como un recurso fundamental para avalar un acceso equitativo para todos a la educación primaria y ayudar al respeto de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). No obstante, uno de los retos más importantes de la organización de las actividades educativas radica en unir la educación para la primera infancia dentro del sistema educativo formal, sin perder las características propias de una programación de calidad orientada a la primera infancia. En este contexto, el aprendizaje basado en el juego, también denominado aprendizaje lúdico, se presenta como un componente esencial que debe ser considerado.

Es principal para lograr una excelente educación y pedagogía de calidad durante la primera infancia; esto beneficiará a todos los individuos involucrados en la educación preescolar a trabajar con el propósito de que el aprendizaje asentado en el juego se consolide como un eje clave para el crecimiento y fortalecimiento del nivel de educación preescolar. Desde una perspectiva sistémica, el informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) brinda orientaciones fundamentales y la ilustración de diversas estrategias que pueden adaptarse a diversos contextos educativos. Su propósito es difundir propuestas prácticas sobre cómo incorporar el juego y un nivel de enfoque pedagógico equidistante en el niño en los procesos de ampliación de la educación preescolar, con el fin de asegurar la pertinencia y la calidad de dichos programas. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2025).

A nivel Nacional se encontraron dificultades en los pequeños de 5 años de la educación inicial preescolar se observa que, debido a las experiencias del profesorado al trabajar las competencias matemáticas del Currículo Nacional, muchos presentan un desarrollo insuficiente en estas habilidades. Esto se refleja en resultados de aprendizaje por debajo de lo esperado, lo cual resulta preocupante, ya que en esta etapa se consolidan los fundamentos de desarrollo futuro del niño. Lo cual no encuentran estrategias adecuadas para generar aprendizajes realmente significativos teniendo los niños un gran potencial, pero no se promueve los desafíos presentados a los niños mediante actividades divertidas y retadoras son clave para fomentar el perfeccionamiento de ciertas destrezas matemáticas en los pequeños infantes de cinco años. (Paza et al., 2020)

Y finalmente a nivel local en la ciudad de Tarapoto- Perú en la I.E.I. 290, Posic, conforme a un estudio elaborado en la Universidad Nacional de San Martín se ha evidenciado que los infantes tienen conflictos para emplear sus competencias matemáticas en distintas situaciones. Ante esta realidad, se desarrolló un proyecto de investigación enfocado en describir y analizar detalladamente cómo las acciones lúdicas pueden favorecer el progreso de estas competencias en los infantes del nivel inicial. La intención es proporcionar información relevante a familias y maestras, esto fue fundamental y efectivo para insertar estrategias positivas como lo es el juego, ante este problema educativo. (Ruíz & Bautista 2023).

Formulación del Problema

El presente estudio ha planteado como **problema general**: (1) ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023?, además, se han considerado los **problemas específicos**:(2) ¿Influye el juego como estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve

problemas de cantidad, en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023? y (3) ¿Influye el juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023?.

Justificación del problema

El estudio se justifica por: **conveniencia**, para muchos niños, las matemáticas suelen percibirse como una asignatura aburrida o monótona, e incluso llegan a generar rechazo. Esta situación, en gran medida, se relaciona con las estrategias pedagógicas que los docentes emplean en el aula. Considerando que los niños logran aprendizajes más significativos a través del juego, resulta pertinente incorporar actividades lúdicas y creativas vinculadas a la matemática, que despierten su interés, motiven su participación y fomenten su curiosidad por el aprendizaje. Aprender matemática con el juego ofrece la oportunidad de los alumnos de desenvolverse en un ambiente dinámico, motivador y agradable, donde la matemática se integra de manera natural a la experiencia lúdica. Esta interacción favorece que la asignatura resulte más atractiva y cercana, permitiendo que los estudiantes aprendan matemáticas de forma activa, participativa e interactiva, entonces los docentes deberán tomar en cuenta el juego durante la planificación de sesiones para una mejor enseñanza aprendizaje (Noa et al., 2025).

Relevancia social, ante la necesidad de superar la percepción de la matemática como un área difícil viniendo esto socialmente de mucho tiempo atrás siendo considerada también aburrida y temida por los niños de 5 años, lo cual puede generar un rechazo temprano que impacta su futuro rendimiento académico. Esta investigación es relevante porque busca implementar una estrategia, el juego, que no solo facilita el progreso de las excelentes buenas competencias matemáticas fundamentales a los infantes de 5 años, sino que también fomenta habilidades sociales, mejora la motivación y promueve un aprendizaje con mayor sentido y disfrutable para los infantes, contribuyendo así a su desarrollo físico, socioemocional, intelectual, integral y a una mejor calidad educativa (Alcívar et al., 2023).

Valor teórico, los datos obtenidos permitieron conocer toda la investigación que está sustentada en bases o compendios teóricos, que consideran al juego como fundamental para el desarrollo intelectual y la buena construcción del conocimiento, como un recurso pedagógico para la problemática de enseñar matemáticas de forma efectiva a niños de 5 años, estas argumentan considerando que el juego constituye un motor para el buen progreso intelectual, físico, social y socioemocional e integral, lo cual nos sostenemos por los teoristas Jean Piaget, Vygotsky, Jerome Bruner, siendo estos nuestros fundamentos teóricos sobre el tema del uso del juego como habilidad para favorecer el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños

de 5 años de educación inicial, lo que lo transforma en una estrategia idónea para desarrollar competencias matemáticas (Gallego et al., 2020).

Implicancia práctica, ya que los resultados permitió a los docentes conocer el desarrollo del estudio actual, que es la estrategia del juego, implicándolo en el procesamiento de aprendizaje de los infantes que tienen 5 años, lo cual es para seguir resolviendo el reto que se presenta en la matemática, que el juego se convierta en una de esas formas de generar en los infantes aprendizajes de resolución de problemas y los efectos relevantes de la investigación sirvan en la práctica a los docentes del nivel, por lo tanto tiene implicaciones directas para docentes diseñadores de materiales educativos, proporcionando evidencia de que el juego tiene el potencial de ser un instrumento educativa súper poderosa para optimizar el aprendizaje y la disposición de los infantes frente a las matemáticas (Gamboa, 2022).

Utilidad metodológica, ya que permitió diseñar los instrumentos para evaluar la relevancia de la influencia de los juegos como una habilidad clave para fomentar el progreso de las competencias matemáticas en los pequeños infantes de 5 años. “La investigación pre experimental está orientada a validar la puesta en práctica del juego en la formación de las habilidades matemáticas, en las que se emplea el juego para enseñar matemáticas favorece el pensamiento autónomo y el descubrimiento de regularidades matemáticas a través de la experiencia con el material, también permite a los niños explorar conceptos abstractos como el tamaño, la forma y los números de manera divertida, estimulando así el desarrollo de las habilidades matemáticas de manera natural y en su propio ritmo (Chacha, 2022).

Objetivos de la Investigación

El presente estudio, tuvo objetivo general: Describir la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023. Del mismo modo, se trazaron los siguientes objetivos específicos: medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023; medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia Y; resuelve problemas de cambio, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023.

Delimitaciones y limitaciones de la Investigación.

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023. Con el tema, el uso del juego como estrategia pedagógica para

favorecer el desarrollo de las competencias matemáticas en niños de cinco años. Se delimita a 2 competencias del área de matemática, como lo es la competencia de resolución de problemas de cantidad y resuelve problemas de forma, movimiento y localización, las cuales se exponen en la operacionalización de variables, y las **limitaciones** de la investigación, es que la Institución Educativa tuvo una escasa y precaria de materiales didácticos para el óptimo aprendizaje de los niños a través del juego, lo que nos llevó a cumplir con el propósito en más tiempo ya que muchos de los materiales lo tuvimos que hacer manualmente, lo cual lleva tiempo.

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales:

Cano & Quintero (2022), en su aporte presentado a través del artículo “El uso del juego como medio pedagógico para potenciar la construcción del pensamiento lógico y matemático en los infantes en primera infancia”, surge como resultado del estudio realizado, cuyo propósito es determinar las tácticas pedagógicas que se utilizan para fortalecer el progreso en el razonamiento lógico y matemático a lo largo de del aprendizaje en una infancia temprana. La metodología se fundamenta bajo una perspectiva cualitativa, bajo la característica de revisión documental, utilizando como fuentes de información los proyectos de aula, los diarios pedagógicos y las planeaciones elaboradas por los docentes en formación de la Licenciatura en Educación Infantil. Los principales hallazgos del estudio señalan que jugar es clave para que los infantes potencien la evolución del razonamiento lógico y matemático. Esto ayuda a que entiendan mejor los números, el espacio y las medidas. También, el estudio dice que jugar es una buena forma de enseñar y es una actividad altamente relevante en este momento del desarrollo, porque ayuda a los niños a pensar, preguntar cosas, expresar sus dudas y entender lo que pasa en su día a día y cómo funcionan las cosas.

Celi et al. (2021), expresando en su artículo “Estrategias didácticas para avivar el fortalecimiento del desarrollo del razonamiento lógico matemático en pequeños infantes en edad preescolar. Este artículo presenta un estudio bibliográfico que actualiza la producción académica previa, con el objetivo de determinar los aspectos socioemocionales y las metodologías pedagógicas utilizadas por los educadores que benefician el progreso de las competencias lógico-matemáticas en los niños del nivel de educación inicial. El propósito del estudio fue determinar las habilidades didácticas que los profesores emplean para potenciar el aprendizaje y el perfeccionamiento del pensamiento lógico matemático en los infantes de educación inicial. Para ello, se manejó la metodología descriptiva y analítica sintética que contribuyó a la identificación y al análisis de las variables aprendidas. Concluyendo a medida que transcurre el tiempo, las experiencias lúdicas se han mantenido como una estrategia centrado para estimular el interés de los infantes y promover el fortalecimiento del razonamiento lógico-matemático; por ello, el desafío de los docentes consiste en transformar los esquemas de enseñanza con modelos inflexibles para transformarlos en entornos de aprendizaje dinámicos que permitirá promover, dirigir y defender el desarrollo cognitivo de los

niños, utilizando el constructivismo entendido como enfoque teórico central que orienta la formación del razonamiento lógico-matemático.

Cáceres et al. (2023), aporte con el siguiente trabajo “Uso de materiales didácticos manipulables para fortalecer las habilidades prácticas del progreso de las habilidades lógico-matemáticas en infantes de educación preescolar”, los recursos didácticos son herramientas que apoyan y hacen más accesible el proceso de enseñanza. Entre ellos, sobresalen los materiales manipulativos, cuyo objetivo es permitir que el niño, mediante la exploración y el contacto directo, experimente, investigue y aprenda activamente usando sus sentidos, favoreciendo así la comprensión y apropiación de los contenidos. En ese marco, este estudio busca realizar un análisis y profundizar en aspectos relacionados con esta temática a materiales didácticos que los niños pueden manipular para fortalecer sus habilidades prácticas en el pensamiento lógico-matemático durante la Educación Inicial. La metodología abordada es cualitativa de alcance descriptivo. Se concluye que los estudios realizados en torno a las categorías propuestas son aún escasos, ya que en su mayoría no hacen referencia directa a las destrezas procedimentales. No obstante, los hallazgos evidencian resultados favorables, pues cuando el niño manipula y experimenta con estos recursos, el aprendizaje resulta más significativo y eficaz, permitiéndole construir su propio conocimiento al adquirirlo, conservarlo, recordarlo y aplicarlo. De este modo, dichos aprendizajes se ponen en práctica de manera adecuada en la solución de problemas en variados contextos de la experiencia diaria.

Arcos & Osorio (2025), aporte del proyecto “Conectando tradiciones “Recordando juegos tradicionales para facilitar el método de enseñar y aprender matemáticas”, el objetivo de este proyecto se centraliza en la relevancia de los juegos súper tradicionales como recurso pedagógico educativo y cultural, analizando su desaparición en el contexto actual y su relación con la formación y adquisición de conocimientos matemáticos, de modo que esta investigación se enfocó en una metodología mixta, la cual combinó datos cualitativos obtenidos a través de una entrevista abierta realizada a estudiantes de una I.E. de la ciudad de Pereira y a personas que frecuentaban un parque en el municipio de Cartago. Y, en conclusión, los juegos tradicionales son mucho más que simples acciones recreativas o divertidas; son portadores de identidad cultural, transmisores de valores y costumbres, representan una herramienta para el desarrollo integral del sujeto. Su práctica ayuda a fortalecer el sentido de pertenencia hacia la comunidad, preservar la memoria colectiva e histórica y fomentar la interacción social para una sana convivencia. Mientras que, en el ámbito educativo, permiten enriquecer el estilo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este contexto de las matemáticas haciendo que las prácticas educativas sean más dinámicas, significativas y contextualizadas.

Antecedentes Nacionales:

Mejia & Nuñez (2025), el estudio tiene por título “Métodos pedagógicos para fomentar un buen pensamiento matemático en la I.E. de Educación Inicial – Huaycán, 2024”, el presente estudio hubo como propósito general determinar si las habilidades de enseñanza aplicadas por el docente empleadas por las ayudan el fomento del razonamiento lógico y matemático en la infancia de 3 a 5 años en la I.E.I N° 207 "Divino Niño Jesús" de Huaycán. Se empleó un enfoque metodología cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño descriptivo exploratorio. La población y la muestra del estudio quedaron integradas por un total de 14 docentes seleccionados a través de un muestreo censal. La técnica de investigación manejada fue la encuesta, la cual se aplicó a través del instrumento, un cuestionario estructurado con escala Likert de cinco puntos, que evaluó dimensiones clave como el aprovechamiento del espacio, los materiales y la actividad lúdica educativos concretos y no estructurados, y el acompañamiento docente. Se concluye que las habilidades didácticas promueven el desarrollo y consolidación de las habilidades lógico-matemáticas, aunque existen áreas de mejora en el uso del juego, materiales no estructurados y habilidades de acompañamiento. Es crucial optimizar estas dimensiones para potenciar el aprendizaje.

Jaramillo et al. (2025), el aporte de la siguiente investigación lleva como título “Los juegos matemáticos en el proceso de enseñar y aprender matemáticas: una revisión bibliométrica en Scopus”, la investigación actual buscó efectuar un análisis bibliométrico en Scopus sobre el uso de los juegos matemáticos como un recurso educativo para aprender matemáticas, abarcando el período de 2000 a 2024. Para ello, se utilizó metodología referente a esto se utilizó un enfoque cuantitativo junto con un método bibliométrico. Se concluye que la investigación sobre juegos matemáticos en el ámbito educativo ha avanzado significativamente, tanto en la diversidad de los temas abordados como en la participación activa y el trabajo colaborativo entre los autores, el grado de cooperación entre instituciones y la accesibilidad de datos relevantes. Por ello, los resultados evidencian una tendencia en aumento hacia la incorporación de juegos en el aula, con especial énfasis en estrategias colaborativas e interdisciplinarias, lo que influye generando efectos positivos en las actitudes y conductas de los estudiantes ante las matemáticas. En conjunto, se concluye que la investigación sobre los juegos matemáticos en el ámbito educativo ha mostrado un avance significativo, tanto en la diversidad de los temas abordados como en la participación y colaboración entre autores, el grado de cooperación entre instituciones y la disponibilidad de información relevante.

Condori et al. (2025), en su tesis “Implementación de juegos tradicionales andino-amazónicos para desarrollar la habilidad de resolver situaciones problemáticas de cantidad en infantes de la I.E.I N.º 02 María Inmaculada, Abancay, 2024”. Lo cual plantearon que resulta necesario investigar y diseñar estrategias orientadas a enfrentar el bajo grado de avance en la competencia para la destreza para resolver situaciones problemáticas matemáticas en los infantes de cinco años es fundamental, ya que fortalecer esta habilidad les permite comprender las nociones numéricas esenciales y facilita su aprendizaje en el área de matemática y en otros campos del conocimiento en el futuro. En ese marco, el objetivo de esta investigación fue analizar cómo la implementación de juegos tradicionales andinos amazónicos puede influir en la competencia para la resolución de problemas relacionados con cantidades en los niños de la I.E.I. N.º 02 María Inmaculada, Abancay, durante el año 2024. El estudio se realizó bajo un enfoque de investigación aplicada, con un diseño preexperimental de tipo longitudinal, que incluyó la aplicación de pruebas antes y después de la intervención. El alcance metodológico fue explicativo y cuantitativo. Los resultados permitieron concluir que la incorporación de juegos típicos de la región andina y amazónica constituye una estrategia adecuada y consistente, ya que influye de modo relevante en el fortalecimiento de la capacidad para resolución de situaciones bien relacionadas con la cantidad, evidenciándose una efectividad positiva del 80 % en la muestra evaluada.

Mata & Elda (2021), esta investigación tiene como título “Uso de los juegos lúdicos como estrategia educativa pedagógica para fortalecer las destrezas matemáticas en infantes de 5 años de la Institución Educativa N.º 303 Edén Maravilloso, Nuevo Chimbote, Áncash, 2021”, La investigación surgió a partir de las dificultades observadas en los niños en relación con el fortalecimiento de sus destrezas matemáticas; por ello, se trazó como objetivo identificar de qué manera el empleo de juegos pedagógicos como recurso didáctico, contribuye a dicho desarrollo, contribuye a mejorar dichas habilidades en infantes de 5 años de la I.E. N.º 303 Edén Maravilloso, de Nuevo Chimbote, Áncash, en el año 2021. La investigación se desplegó bajo un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y con un diseño preexperimental. Tras la implementación de actividades lúdicas como recurso didáctico, el 80 % de los infantes consiguió un nivel alto en el progreso de sus habilidades matemáticas, mientras que el 20 % se situó en un nivel medio. La hipótesis fue contrastada mediante la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, obteniéndose un valor de $p = 0.001$, inferior a $p = 0.05$, lo que ha permitido aceptar la hipótesis general (H_i). A partir de estos resultados, se concluye que la aplicación de sesiones de aprendizaje fundamentadas en juegos lúdicos aportó de forma

significativa al fortalecimiento de las habilidades matemáticas en los niños de cinco años de la I.E. N.º 303 Edén Maravilloso.

Pérez & Vilma (2025), la investigación titulada “Impacto del juego como instrumento en la enseñanza de las matemáticas en los infantes de 5 años del nivel inicial en la I.E. Las Palmas, Querocotillo – Cutervo, 2023. La meta de este estudio fue revisar si el juego influye en cómo aprenden matemáticas los pequeños de cinco años en una escuela de Querocotillo. Se usó un método de números, con un plan preexperimental y tratando de explicar las cosas. Se les hizo pruebas al principio y al final a 10 niños, y también se usó una lista para ver cuánto habían aprendido. Los resultados mostraron que el juego motor tiene un buen efecto significativo en el proceso de aprendizaje de las matemáticas en los infantes de cinco años, hallazgo que también es respaldado por diversos autores reconocidos. En otras palabras, la práctica del juego motor ayuda de manera positiva al perfeccionamiento de las destrezas matemáticas en los niños pequeños. En síntesis, el juego motor tiene un efecto positivo en el progreso de las habilidades matemáticas de los infantes de cinco años. Por lo tanto, se recomienda continuar implementando este tipo de habilidades para favorecer no únicamente el robustecimiento de sus conocimientos, sino también el desarrollo de sus habilidades, sino también para promover un aprendizaje duradero en el tiempo, ya que todo niño necesita contar con una fundamentación sólida de conocimientos previos que le permita desenvolverse adecuadamente en los distintos ámbitos de su vida académica.

Antecedentes Locales:

Bautista et al. (2024), la investigación es “Las acciones lúdicas en el progreso en la inteligencia lógico-matemática de infantes de 5 años de la I.E.I. N° 179 distrito Yantalo, provincia Moyobamba - San Martín.”, la investigación señaló que el sistema educativo de Perú se enfrenta a diversos desafíos, destacando que los resultados obtenidos en el proceso educativo de la educación básica suelen ser bajos, especialmente en el área de curso de matemáticas. Por esta razón, es necesario abordar esta problemática de manera estructural, comenzando a partir de la educación inicial. El objetivo de la investigación se orientó a establecer la incidencia de las acciones lúdicas en el progreso de las habilidades de la inteligencia lógico-matemática en infantes de 05 años de la I.E.I. N° 179 de Yantaló - 2024. Se empleó para esto una metodología cuantitativa, con diseño cuasi-experimental; Se concluye que las actividades lúdicas tuvieron un impacto significativo en el progreso de las habilidades de inteligencia lógico matemática en los niños de infantes años de la I.E.I. N° 179 de Yantaló, en el año 2024.

Aedo et al. (2024), en la investigación “La Implementación de juegos de mesa como recurso pedagógico para fortalecer las nociones de espacio en los infantes de la I.E. Inicial N.º 54043 César Abraham Vallejo, Abancay, 2024”, Las nociones espaciales cumplen un papel fundamental en la primera infancia, ya que ayudan el desarrollo cognitivo y motor de los niños infantes y, además, aportan significativamente al aprendizaje de áreas como matemáticas y ciencias. Dado que el periodo en el que ocurre la educación inicial es se sientan los cimientos del desarrollo integral, esta tesis se propuso evaluar si el uso del uso de los juegos de mesa como recurso pedagógico contribuyen al desarrollo de las ideas espaciales en niños de cinco años que pertenecen a una institución de educación inicial. El tipo de investigación fue aplicada y con enfoque metodológico cuantitativo, el diseño es preexperimental de pre y post test de alcance explicativo y corte transversal. El análisis descriptivo se efectuó mediante la distribución de frecuencias, mientras que la contrastación de la hipótesis se realizó utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Los resultados permitieron concluir que la colaboración activa de los infantes en los juegos de mesa tiene una contribución significativo al desarrollo de la comprensión espacial, evidenciándose una efectividad del 100 %, aunque con avances distintos en el nivel alcanzado por cada niño.

Diaz & Eyleen (2021), en su investigación “Uso de juegos didácticos y su relación con el progreso de destrezas matemáticas en infantes de cinco años en la I.E.I. N° 322 Úcupe-Lagunas – 2021”, que plantea encontrar conexión de los juegos didácticos para favorecer el estudio titulado “El aprendizaje de la matemática” tuvo como objetivo identificar la relación entre los juegos didácticos y el proceso de aprendizaje en el área de matemáticas en pequeños de cinco años de la I.E.I. N° 322 Úcupe – Lagunas, en 2021. El alcance de la investigación se centró específicamente en los alumnos de cinco años de educación inicial. La investigación se efectuó con un enfoque cuantitativo, a nivel descriptivo y con una estructura correlacional. La población vivió compuesta por 82 estudiantes, de los cuales se eligió una muestra de 36 mediante un muestreo no probabilístico, garantizando de modo que todas las unidades de la población contaran con igual posibilidad de ser seleccionadas. Para obtener los datos, se observó y se usó una lista de cotejo hecha por mí, que fue revisada y aprobada por expertos. Los resultados mostraron que las cosas que estudié tienen algo que ver entre sí, lo que confirma lo que pensaba al principio de la investigación.

Bases Teóricas del juego en los niños de 5 años.

El Juego en los niños de 5 años.

El juego constituye el lenguaje fundamental de los niños, dado que les posibilita enunciar su mundo interior, incluyendo anhelos, imaginaciones, miedos y conflictos. A través de él, reflejan cómo se perciben a sí mismos, a los demás y al entorno que los rodea. El juego es genial porque despierta todos los sentidos, alimenta la imaginación y la creatividad. Ayuda a los niños a moverse, a ser más sociales y a desarrollar su inteligencia, tanto la lógica como la emocional. El juego es como una manera de enseñar en la que los estudiantes participan activamente. Les ayuda a aprender a comportarse, a decidir por sí mismos y a controlarse, lo que les da disciplina y confianza. Aparte, el juego hace que sea más fácil aprender cosas y mejorar habilidades, y motiva a los estudiantes a interesarse por las diferentes materias. Es una herramienta valiosa para los profesores porque les da muchas maneras para favorecer que los alumnos desarrollen capacidades para tomar decisiones y aprendan a resolver problemas.

Se cree que es algo placentero que ayuda a que la personalidad de una persona se desarrolle por completo, sobre todo su lado creativo. Si lo vemos como una actividad para enseñar, se vuelve obviamente didáctico y añade de forma divertida lo intelectual, lo práctico, la comunicación y los valores. El juego es clave como estrategia para ayudar a aprender, entendiéndolo como actividades cortas y divertidas con reglas fáciles, que ayudan a fortalecer principios como la tolerancia, el respeto recíproco y la cooperación convivencia colectiva, la responsabilidad y la solidaridad. También impulsa la confianza en uno mismo, la seguridad y el amor al otro, promoviendo la amistad y el intercambio de ideas e intereses". (Torres & Andrade, 2007).

El juego es algo que los niños hacen porque quieren y les sale natural. Empieza por ellos mismos, y pueden decidir cómo jugar y cambiar las reglas si quieren. Es algo que necesitan y que les hace felices, pero esa necesidad va cambiando mientras crecen. Cuando juegan, se sienten bien y aprenden a manejar sus emociones. Les gusta tanto que quieren volver a jugar otra vez. Además, los juegos tienen su propia manera de funcionar, y muchas veces los niños imitan lo que ven a su alrededor. (Hernández, 2002).

El juego es un concepto complejo de definir, aunque probablemente sea más hacedero distinguirlo que explicarlo. De todas formas, se puede describirlo como una acción directa y divertida en la que el niño imagina y convierte la realidad que lo rodea, conectando su interacción interna con el mundo exterior en el que interactúa. El juego, concebido como una acción recreativa, gratificante y estructurada, fortalece la capacidad de razonar con números en la niñez y representa una estrategia que los docentes pueden emplear para poder prepararlos en

el desarrollo del razonamiento durante el lapso de operaciones específicas. Asimismo, el juego es un componente de gran relevancia en la labor pedagógica con los niños. Se reconoce que constituye un componente esencial en la vida del ser humano y tiene la capacidad de abordarse desde dos enfoques: el juego libre e imaginativo y el juego reglado, guiado por normas, que es el tipo de juego que se utiliza con mayor frecuencia en los procesamientos de enseñanza–aprendizaje.. (Jiménez, 2025).

Teorías del Juego en los niños de 5 años.

La Teoría constructivista del juego según Jean Piaget.

Este autor considera que el juego genera el desarrollo cognitivo del niño, el mismo que presenta: Tipos de juegos.

Sensoriomotor (0-2 años),	Donde el niño repite reacciones corporales para experimentar y dominar su entorno. El Juego es funcional porque consiste en repetir por placer las acciones que han sido útiles en su adaptación al mundo. (Piaget, 1981, p. 84)
Simbólico (2-7 años),	Es propio del pensamiento preoperacional, donde el niño utiliza objetos o situaciones para representar otras cosas (una caja es una casa, una escoba es un caballo, entre otras) es en esta etapa simbólica donde el infante empieza a representar el mundo no tal como es, sino como él lo imagina (Piaget, 1981, p. 116)
De reglas (de 7 a más).	Representa ya a la etapa de operaciones concretas. Implica la colaboración y respeto por las normas de los juegos (juegos de mesa, deportes, otros), los juegos ya no son repeticiones simples, sino una asimilación de las normas sociales que comprende y acepta. (Piaget, 1981, p. 174). Piaget (1896-1980). Manifiesta que el juego constituye una expresión del pensamiento infantil, que no es solo diversión, sino una actividad estructurada que evidencia el nivel de desarrollo intelectual del niño. “El juego no es el reflejo de la necesidad de divertirse, sino de la necesidad de asimilar la realidad a través de la actividad propia del niño” (Piaget. 1981, p. 164)

Teoría del juego de Lev Vygotsky.

Manifiesta que el juego permite al niño actuar en su zona de desarrollo próximo. Indica que el juego simbólico es principal para su progreso del lenguaje y del pensamiento. “En el juego, el niño se comporta más allá del comportamiento cotidiano habitual, como si fuera superior así mismo”. (Vygotsky, 2000, p. 99). “El juego hace crear una zona de desarrollo próximo en el infante. En el juego, el infante se comporta como si fuera mayor de lo que realmente es.” (Vygotsky, 2000, p. 100). “Toda ficción imaginaria en el juego implica reglas de comportamiento: el niño se sitúa en un papel determinado y actúa conforme a él.” (Vygotsky, 2000, p. 102). “La acción imaginaria en una situación imaginaria, las reglas implícitas en la situación imaginaria enseñan al niño a orientarse en la realidad.” (Vygotsky, 2000, p. 104)

Teoría del juego para el aprendizaje de Jerome Bruner.

Quién afirma que el juego permite al niño explorar el mundo con libertad cognitiva, avivando la creatividad, el lenguaje y la activa resolución de problemas. Estimula la exploración activa del entorno que los rodea. Manifiesta que, “El juego proporciona un entorno de acción libre con mínimas consecuencias por el error, lo que facilita la exploración y la invención”, plantea algunos conceptos sobre la teoría del juego, siendo la primera: La Libertad cognitiva. El juego ofrece una atmósfera de libertad, los niños prueban ideas nuevas sin las limitaciones que impone el aprendizaje formal. Aquí, los niños asumen roles, manipular símbolos y experimentar con significados sin la presión de obtener resultados correctos (Bruner 1915-1972-2016 (p.75)).

El juego como andamiaje del pensamiento. El juego facilita al infante alcance niveles superiores de pensamiento, cuando este tiene la oportunidad de estar en un entorno social que le brinda apoyo. El juego y desarrollo simbólico. El juego es un vehículo fundamental en el cual los infantes desarrollan la capacidad de aprender a usar el lenguaje y otros sistemas simbólicos, donde desarrollan capacidades narrativas y comunicativas esenciales para el aprendizaje, con la práctica de estructuras narrativas y expresivas. Finalmente, Bruner manifiesta que el juego debe propiciarse intencionalmente en toda actividad de aprendizaje, especialmente en los primeros años, como lo son los de edad inicial, porque fomenta la curiosidad, la resolución de problemas y un pensamiento divergente.

Teoría del Juego de Jean Piaget en los niños de 5 años.

Destacan que el juego libre promueve el perfeccionamiento del pensamiento lógico matemático y la experimentación en los infantes. Esta teoría está basada en la teoría de Piaget, manifiestan que el juego libre y activo es fundamental para que los infantes construyan conocimiento físico, especialmente en áreas como la lógica y la matemática. Para ellas, los niños no aprenden de manera pasiva, sino que construyen el conocimiento de manera activa mediante a partir de la relación con personas y con objetos en su entorno. "Conocer objetos es conocer la física que se obtiene a través de las acciones físicas del niño sobre ellos" (Kamii y DeVries, 1999, p. 15)

Las autoras precisan conceptos claves: Conocimiento físico vs. Conocimiento lógico matemático, indican que estas se diferencian entre: Conocimiento físico, se obtiene al actuar sobre objetos (peso, altura, textura, caída) y un conocimiento Lógico matemático, se construye a partir de las vinculaciones entre objetos, como clasificar, ordenar, contar, medir. En el juego libre el niño construye ambos tipos de conocimientos a través de la experimentación y la acción

directa. Juego libre como medio para la construcción del pensamiento, este juego no dirigido, permite a los niños plantear hipótesis, comprobarlas, modificar sus ideas, que son claves para el pensamiento científico y lógico. (Kamii y DeVries, 1999 (p.28))

“Durante el juego, el niño manipula objetos, formula predicciones y verifica resultados, exactamente los procesos fundamentales del pensamiento científico”. Valor del juego espontáneo, estimula la capacidad de tomar decisiones, la creatividad y la iniciativa, elementos fundamentales para el pensamiento lógico matemático autónomo. Las autoras manifiestan que el juego prioritariamente en inicial debe considerarse como fundamental en el tratamiento del currículo, ver como un proceso de construcción cognitiva no solo como entretenimiento (Kamii y DeVries, 1999(p.51) (p. 62) (p. 89))

Importancia del Juego en niños de 5 años.

Alonso se refiere " Jugar es esencial en la infancia, dado que favorece que los niños mostrar cómo se sienten y a usar su imaginación. Cuando juegan, se relajan, inventan cosas, hablan de lo que piensan, aprenden cosas nuevas, arreglan problemas y aprenden haciendo. Desde nuestra perspectiva, y como bien dice Alonso, los juegos son importantes para que los niños aprendan. Ayudan a que piensen mejor y tengan una buena actitud para estudiar, lo que les servirá para el futuro y para ser mejores personas. Y cuando están en preescolar, jugar es lo más importante para aprender cosas que usarán después, formar su personalidad y volverse más hábiles tanto con su cuerpo como con su mente. (Alonso, 1985 (p. 35)).

Jugar es bueno tanto para niños como para adultos, ya que ayuda a estar bien física y emocionalmente. Cuando jugamos, nos olvidamos de los problemas y, aunque cansa un poco, al final te sientes como nuevo. En los niños, el juego funciona como un medio para asumir distintos roles que luego podrán aplicar en situaciones reales, al mismo tiempo que fomenta la interacción con los demás, desarrolla la habilidad viso-espacial y enseña a poner y respetar límites, lo que facilita su adaptación al entorno social. Entre sus múltiples beneficios, el juego también promueve el aprendizaje y ayuda a aliviar el estrés cotidiano generado por las exigencias del trabajo y las responsabilidades diarias; puede ayudar a estimular el cuerpo y la mente, y resulta fundamental para fortalecer la comunicación mediante el lenguaje” (Fernández, 2010 (p.5)).

Desde mi perspectiva y en concordancia con el autor Fernández, se evidencia que el saber jugar permite dejar de lado diversas preocupaciones, incluso en la adultez, al evocar experiencias de la infancia, los niños juegan con sus hijos, reviviendo su propia niñez; en definitiva, todos reconocemos que el juego nos brinda alivio, tranquilidad y libertad frente a

las preocupaciones. Según en mi opinión, es evidente que los juegos son fundamentales en el aprendizaje de los infantes, ya que les permiten expresar sus experiencias, opiniones, emociones y un buen nivel de comprensión. Además, el juego facilita que los niños asuman distintos roles de manera personal y significativa, promoviendo su desarrollo integral. Cuando los infantes eligen jugar, no suelen pensar: Algo nuevo aprenderé a través de esta actividad, pero, sin embargo, su juego genera poderosas oportunidades para el aprendizaje en todas las áreas de su crecimiento.

El desarrollo y el aprendizaje son procesos complicados y globales, pero mediante juego se pueden avivar todos los aspectos del progreso, incluyendo las destrezas motoras, de la cognición, sociales y de las emociones. De hecho, en sus prácticas de juego, los niños ponen en práctica diversas competencias simultáneamente. Esto sucede con periodicidad en las acciones realizadas en los rincones o centros de juego dentro de los programas de educación inicial o preescolar. Cuando estas experiencias lúdicas están bien planificadas, resultan especialmente efectivas para promover el progreso y el proceso mediante el cual aprenden los niños, incluso más que otras actividades propias de esta etapa. Al elegir libremente aquello con lo que desean jugar, los niños fortalecen capacidades en los distintos aspectos de su desarrollo: pensamiento, relaciones, emociones y movimiento.

Por ejemplo, durante el juego los niños desarrollan nuevas destrezas sociales, como compartir los juguetes y llegar a acuerdos para trabajar en equipo con los materiales. Al mismo tiempo, se enfrentan a retos cognitivos que estimulan su pensamiento, como buscar alternativas para armar o cuando se construye con piezas pequeñas no cuentan con las más grandes. Los infantes asimilan principalmente de forma práctica: construyen sus conocimientos mediante el juego y por medio del vínculo con los objetos y con otras personas, y requieren experiencias repetidas con materiales concretos para alcanzar conceptos más abstractos. Así, al jugar con bloques geométricos, consiguen comprender que dos cuadrados pueden unirse para formar un rectángulo, así como que dos triángulos pueden combinarse para dar lugar a un cuadrado.

Al bailar siguiendo una secuencia sencilla —como dar un paso hacia adelante, uno hacia atrás, girar, aplaudir y repetir— los niños comienzan a identificar y comprender las particularidades de los patrones, que son la base del pensamiento matemático. También, los juegos de simulación, como jugar a ser familia o ir al mercado, son muy buenos porque dejan que los infantes formulen lo que piensan y sienten. Mediante estas experiencias, aprenden a regular sus sentimientos, a relacionarse con los demás, a solucionar conflictos y a desarrollar el sentido de competencia. Así, jugar es clave para aprender cosas y volverse más sociable y entender mejor tus emociones.

Mediante el juego, los pequeños infantes permiten poder establecer relaciones con los demás, así como a compartir, dialogar, negociar y encontrar soluciones a los conflictos, fortaleciendo también su capacidad de expresarse y afirmarse. El juego les permite desarrollar habilidades de liderazgo y aprender a convivir y trabajar en grupo. Además, se convierte en una herramienta natural para fortalecer su resiliencia y sus estrategias de afrontamiento, ya que les ayuda a manejar sus relaciones, enfrentar desafíos sociales y superar miedos, por ejemplo, al asumir roles de héroes o personajes imaginarios.

De manera más amplia, jugar atiende una necesidad fundamental de todo ser humano: enunciar la imaginación, explorar la curiosidad y dejar volar la creatividad. Estas habilidades son esenciales en nuestra sociedad del conocimiento, pues nos ayudan a enfrentar diferentes situaciones, disfrutar de nuevas experiencias y fomentar el pensamiento innovador. Por ello, las competencias que los infantes adquieren mediante el juego durante la etapa preescolar se transforman, con el tiempo, en elementos clave de las competencias del siglo XXI.”. (UNESCO 2018, p.7).

Además, el juego estimula la fantasía y la creatividad, habilidades fundamentales que permiten a los niños enfrentar diferentes situaciones, disfrutar del aprendizaje y generar ideas innovadoras. Las actividades lúdicas, junto con la participación activa, potencian estas capacidades, ya que permiten a los alumnos la posibilidad de poder interactuar con diversos materiales, explorar distintos temas y desarrollar su curiosidad, fortaleciendo así su capacidad para indagar y resolver problemas, especialmente durante la educación primaria. En los entornos estructurados del nivel preescolar, las experiencias basadas en el juego se enriquecen significativamente cuando se les brinda a los niños suficiente tiempo y espacios que permiten interactuar libremente en estos entornos.

El juego puede manifestarse de muchas maneras: a través del uso de objetos, del juego representativo y del contacto con otros niños o con adultos, del juego individual, cooperativo, asociativo o físico. Se reconoce al juego como la primordial acción de los niños, ya que es el medio mediante el cual logran conocimientos y desarrollan destrezas que les permiten actuar de forma autónoma y relacionarse con los demás. La función de los docentes y demás adultos en el entorno de juego comprende facilitar y constituir las prácticas lúdicas y de aprendizaje. Esto implica una planificación detallada, como la disposición de materiales que estimulen el interés y la exploración de los niños, así como interacciones espontáneas que surjan de las preguntas e ideas naturales de los pequeños, como seguir su iniciativa durante un juego de simulación. Ofrecer a los niños experiencias prácticas y activas a través del juego contribuye a enriquecer y potenciar su aprendizaje. (UNESCO, 2018 (p.7)).

El Juego y sus estrategias en niños de 5 años.

El juego es una habilidad esencial tanto para la enseñanza como para el aprendizaje. Si bien este informe se enfoca en un enfoque sistémico para incorporar el juego en todas las componentes de los planes y programas educativos preescolar y asegurar prácticas acordes al desarrollo infantil, es importante recordar que los infantes pequeños aprenden no solo en espacios formales y organizados, sino también en el ámbito familiar. La familia y la comunidad son los espacios en los que los infantes transcurren gran parte, e incluso la infancia temprana transcurre en buena medida interactuando con padres y hermanos, otros familiares y personas de su entorno cercano.

Estas relaciones e interacciones tienen una influencia importante en cómo los niños comprenden y viven el mundo que los rodea. De este modo, el entorno familiar y la comunidad se convierten en espacios privilegiados para fomentar el aprendizaje mediante el juego desde la primera infancia y a lo largo de las etapas preescolar y primaria. Los formadores, en su rol de primeros educadores de los infantes, actúan como los principales orientadores del aprendizaje y, por ello, tienen un papel clave en la generación de espacios que favorezcan el aprendizaje a través del juego.

El Juego en Educación inicial en los niños de 5 años.

El juego en Educación Inicial es significativo con fines de aprendizaje y desarrollo perfeccionamiento en los primeros años, el juego tiene un relevante papel positivo, ya que los niños lo usan para comprender el entorno que los rodea para hallar el significado de una práctica conectándola con lo que ya conocían de antemano. Es mediante el juego que los niños expresan y enriquecen la comprensión de sus experiencias. En esta etapa de la educación inicial, jugar es pura diversión. Cuando ves a niños y adultos jugando, casi siempre los ves sonriendo o riendo a carcajadas. Claro que a veces jugar implica retos o momentos de frustración, como cuando se preguntan ¿A quién le toca ahora? o ¿Por qué no se queda parada esta torre?, pero en general, lo que más se siente es disfrute, motivación, emoción y mucho placer.

El juego es iterativo. En realidad, ni el juego ni el aprendizaje permanecen estáticos. Los niños ejercitan habilidades jugando, experimentan diferentes opciones, verifican hipótesis y descubren nuevos retos, permitiendo que el aprendizaje sea más relevante y profundo. Asimismo, el juego se considera una actividad social. Ayuda a los niños a compartir ideas y a entenderse entre ellos al interactuar, lo que les ayuda a construir un conocimiento más profundo y a crear lazos más fuertes. El juego siempre invita a participar activamente. Cuando vemos a los niños jugar, vemos que se meten de lleno, usando tanto su cuerpo como su mente y hablando

entre ellos. Es una de las importantes formas en que los infantes asimilan y desarrollan habilidades transcendentales. Así, el juego y los lugares que ayudan a explorar y aprender haciendo son la base de una buena educación preescolar.

El juego se puede ver de muchas formas. Es fácil saber cuándo los niños están jugando, ya sea en la calle, en el recreo, en los barrios o hasta en clase. No importa dónde o en qué cultura, los niños siempre juegan. A pesar de ello, el juego puede ser complejo de definir; sin embargo, investigadores y teóricos suelen coincidir en señalar ciertas características esenciales de las experiencias lúdicas. Entre ellas, destaca la capacidad de los niños para actuar con autonomía y ejercer control sobre la propia experiencia de juego. Entendiéndose Por ‘capacidad de acción’ se valora el impulso y la proactividad de los niños, su manera de tomar decisiones y el grado de autonomía que demuestran al participar en el juego. El juego debe envolver un nivel de acción que permita a los infantes asumir un rol activo y ser protagonistas según lo que han experimentado. También les da chance de darse cuenta de lo que valen y confiar en sí mismos, lo que ayuda a que sean más independientes y tomen las riendas de cómo aprenden jugando.

Durante los primeros seis años, el juego, el aprendizaje y el desarrollo están súper conectados en el cerebro de los niños. Se crean un montón de conexiones neuronales que ayudan a que aprendan y se desarrollen. Es cuando más rápido crece todo en su cabeza. Jugar es una de las estrategias más valiosas mediante las cuales los niños estimulan estas conexiones. Entre más jueguen, más conexiones se forman, lo que les ayuda a crecer y aprender. Si no juegan lo suficiente, estas habilidades pueden debilitarse, limitando su desarrollo y afectando cómo son. Así que jugar es muy importante para que su cerebro se desarrolle bien, ya que ayuda mucho a que los niños aprendan y crezcan de la mejor manera.

El juego es clave para que los niños crezcan y aprendan, ya que estimula su desarrollo y educación de forma natural. Los niños empiezan a jugar desde muy pequeños sin que nadie les tenga que enseñar, pero sí necesitan un lugar adecuado para que puedan jugar bien y aprovechar al máximo esta actividad. Al participar en el juego, los niños activan y fortalecen su formación integral y aprendizaje, y el juego se presenta como un espejo que muestra cómo crece y aprende un niño, reflejando lo que ya sabe y lo que está por aprender. Para que el juego realmente florezca, se necesita un ambiente lleno de cariño, con personas que le den sentido a su vida y le ayuden a ser más humano. De esta manera, la estructura de conexiones familiares y comunitarias se convierte en el espacio donde el juego se desarrolla, promoviendo tanto el aprendizaje como el crecimiento integral del niño. Un entorno protegido y lleno de afecto, junto con interacciones humanas llenas de cariño y estímulos, como la comunicación, resultan

componentes fundamentales para que el infante juegue, aprenda y se desarrolle de manera saludable.

Tipos de Juegos para los niños de 5 años en el nivel inicial.

Juego motor:

El juego está conectado al movimiento y a la exploración a través del cuerpo, así como con las sensaciones que estas actividades generan en el infante. Las actividades de salto en un pie, tirar la soga, lanzar pelotas, columpiarse, correr o ejercicios de estimulación son algunos ejemplos de juegos motores. Los infantes disfrutan especialmente de este tipo de juego, ya que se hallan en una etapa en la que desean ejercitar su cuerpo y alcanzar un mayor control sobre él. Además, poseen gran cantidad de energía que buscan canalizar mediante distintos movimientos variados. Se recomienda que los niños practiquen juegos motores en espacios al aire libre, donde dispongan de suficiente libertad para moverse con comodidad. Si se incorporan elementos como túneles naturales, rampas, pequeñas escaleras u otras dificultades que simbolicen un desafío, se estará fomentando el progreso de la psicomotricidad libre, una destreza esencial en esta etapa del crecimiento.

Juego social.

Estos juegos sociales, se caracterizan porque el niño centra su juego principalmente en relacionarse con otros. A continuación, se muestran algunos ejemplos de juegos sociales que los niños realizan a distintas edades: los bebés juegan manipulando los dedos maternos o sus trenzas, experimentan cambios de tono al hablar, juegan a las escondidas o a reflejarse en el espejo, entre otros. A medida que crecen, los infantes avisan en actividades lúdicas con reglas, los niños aprenden a esperar su turno, pero también disfrutan de juegos afectivos como el de 'abrazarse'. Los juegos sociales son primordiales para que los niños desarrollen habilidades para relacionarse con los demás, desarrollando interacción afectuosa, calidez, confianza y habilidades sociales. Además, fortalecen los vínculos entre quienes participan, creando conexiones especiales.

Juego cognitivo.

Este tipo de juego despierta la curiosidad por conocer del niño y el juego orientado al desarrollo cognitivo comienza cuando el bebé se siente atraído por los elementos de su entorno, explorándolos y manipulándolos. Con el tiempo, este interés evoluciona hacia la resolución de desafíos que requieren el uso de su inteligencia, más allá de la simple manipulación de objetos. Por ejemplo, un niño que tiene tres cubos puede intentar construir una torre, obtener un objeto

usando un palo, o participar en juegos de mesa como el dominó o la memoria, resolver rompecabezas o adivinanzas. Todas estas actividades son manifestaciones del juego cognitivo.

El juego simbólico.

El juego simbólico consiste en actividades espontáneas en las que los niños usan su imaginación para recrear situaciones como forma de entretenimiento. Por ejemplo, pueden transformar una caja de cartón convertida en barco pirata o una escoba transformada en caballo, así como representar actividades diarias, como fingir ser padres, madres u otros personajes de la vida real. Este tipo de juego permite a los infantes poner en práctica conductas aprendidas mediante la observación, a la vez que favorece el aprendizaje de nuevas maneras de interpretar el mundo. Además, potencia las habilidades relacionadas con lo social y emocional, facilita la expresión de emociones y contribuye al desarrollo madurativo de los pequeños. (Escuela Infantil Logos Nursery School, 2020).

Las Competencias Matemáticas en el nivel inicial en los niños de 5 años.

Es fundamental que todo niño en la primera infancia desarrolle el pensamiento lógico, ya que solo quien comprende las reglas de la lógica puede realizar correctamente incluso las tareas matemáticas más básicas. Por ello, la lógica debe considerarse un componente esencial del sistema cognitivo de cada individuo. Su relevancia radica en que establezca los fundamentos del pensamiento y facilita la construcción de conocimientos, no solo en matemáticas. Por ejemplo, con el fin de que el niño desarrolle la capacidad de enumerar, es necesario que asimile varios principios lógicos. (Muñoz Herrera, 2025).

Para empezar, es clave que el niño entienda que los números tienen un orden, que van del más chico al más grande. Luego, debe captar cómo contar bien, que cada cosa se cuente solo una vez, sin importar por dónde empiece. Y al final, debe saber que el último número que dice es cuántas cosas hay en total. Durante “la etapa inicial de la vida, se considera necesario fomentar el aprendizaje de tres operaciones lógicas básicas que sustentan esta evolución: la clasificación, la ordenación en serie y la correspondencia, que se desarrollan de forma concurrente y no paso a paso.

En la escuela primaria, lo que se busca con las matemáticas es que los infantes asimilen a solucionar los desafíos que se les presentan día a día. La idea es que sepan desenvolverse bien en diferentes situaciones reales, usando lo que saben, sus habilidades y su actitud, junto con distintas herramientas y formas de hacer las cosas. En este sentido, la competencia matemática implica saber cómo actuar en situaciones concretas para resolver problemas reales

o de carácter matemático, de manera adecuada a las particularidades de cada situación y a los objetivos de la acción, movilizándolo tanto los conocimientos del propio estudiante como los recursos disponibles en su entorno. Esto ocurre a través de criterios básicos específicos que se muestran a continuación.

Criterios básicos de las competencias matemáticas en los niños de 5 años.

Saber actuar se relaciona con la aptitud de un individuo para intervenir en una situación problemática concreta con el fin de resolverla, pudiendo esta acción involucrar exclusivamente procesos matemáticos. Tener un argumento particular indica que la situación problemática es real o simulada, pero precisa establecer determinadas condiciones y parámetros que deben considerarse necesariamente para orientar la acción. Actuar de manera pertinente significa que la intervención debe corresponder adecuadamente a la naturaleza del contexto; repetir de manera automática una misma acción en todas las situaciones no constituye una actuación pertinente. Pero también existen otros criterios como son los siguientes que se presentan a continuación:

Seleccionar y movilizar saberes: Se describe a una operación que aprovecha los conocimientos y destrezas matemáticas, así como cualquier otra habilidad necesaria para llevar a cabo la intervención y abordar la dificultad que se presenta. Aprovechar los recursos disponibles en el entorno implica hacer un uso adecuado y eficiente de distintos recursos o instrumentos externos, siempre que el contexto y el objetivo de la acción lo requieran. Por su parte, emplear procedimientos fundamentados en criterios significa aplicar formas de actuar que cumplan con ciertas características esenciales o suficientes, no necesariamente todas las posibles, para garantizar la validez y efectividad de la acción.

Desarrollo de las Competencias Matemáticas en Educación Inicial en los niños de 5 años.

Para favorecer el desarrollo de habilidades de la enseñanza de matemáticas en la etapa inicial, la propuesta metodológica se apoya en la teoría de Brousseau sobre situaciones didácticas (1993), que se enfatiza que aprender matemáticas no se restringe únicamente a conocer definiciones y teoremas, sino que implica utilizarlas activamente para resolver problemas y comprenderlas como una herramienta útil. Esto quiere decir que, en cualquier cosa de lógica y matemáticas, los estudiantes deberían participar de muchas formas: preguntando y proponiendo ideas, creando modelos, conceptos, formas de hablar y teorías, probándolas y discutiéndolas con sus compañeros. Para que aprendan mejor, estaría bueno que los alumnos

se enfrenten a problemas sin que antes se les haya dicho cómo resolverlos. Así, se les anima a ser creativos y a encontrar sus propias maneras de hacerlo, aunque no sean las típicas. (Cardoso & Cerecedo, 2025).

En matemáticas, lo importante es que los estudiantes aprendan a entender, crear y ordenar ideas matemáticas de forma creativa y con sentido crítico. Así podrán decidir mejor, tanto solos como en equipo. La escuela tiene que crear espacios donde puedan hablar, discutir, dar su opinión, informar, explicar, describir, argumentar y debatir sobre temas de matemáticas. Los conocimientos que los niños ya traen a la escuela son como los cimientos de su forma de pensar. Las matemáticas ayudan mucho en esto, ya que les permiten crear ideas que ayudan a desarrollar sus habilidades y su forma de pensar de manera lógica y matemática. Esto ayuda a que surjan nuevas ideas, a mejorar las habilidades y a desarrollar diferentes capacidades mentales. (MINEDU, 2021).

Las matemáticas deben darte lo que necesitas para entender situaciones con números, conectar ideas y mostrar escenarios con símbolos. También deben ayudarte a poder pensar de una forma lógica y a poder resolver problemas matemáticos. Por eso, es importante hablar de matemáticas usando actividades que ayuden a comunicar las ideas. Desde su nacimiento, los niños exploran todo lo que está a su alrededor de forma natural, usando sus sentidos para enterarse de las cosas y solucionar problemas. Al explorar, interactúan con los objetos y desarrollan conexiones que les permiten organizar, clasificar y establecer correspondencias basadas en sus propias decisiones. De manera progresiva, los niños van comprendiendo mejor las vinculaciones espaciales entre su cuerpo, el ambiente, otros individuos y los elementos de su entorno. Con el tiempo, comienzan a construir vínculos más elaborados que les permiten enfrentar situaciones vinculadas con la cantidad, la posición, la forma y el desplazamiento de los objetos que los rodean.

El contacto inicial de los infantes a las matemáticas en este nivel se realiza de manera gradualmente y de manera continua, de acuerdo con el progreso de su pensamiento, que depende de su Madurez en los ámbitos neurológico, afectivo, emocional y corporal, así como de las condiciones que se propicien en el salón de clases para aprender. Debido a las características en niños de estas edades, las vivencias de aprendizaje tienen que plantearse mediante actividades que despierten su interés por solucionar inconvenientes, crear relaciones, investigar diversas tácticas y transmitir sus resultados. El desarrollo de varias competencias ayuda a que los alumnos de la Educación Básica Regular logren el perfil de egreso. El área de Matemática fomenta y apoya que los infantes desarrollen y conecten competencias tales como

“Resolver problemas de cantidad” y “Resolver problemas relacionados con forma, movimiento y localización” (MINEDU, 2021).

Dimensiones para aplicar en la investigación

Resuelve Problemas de Cantidad en niños(as) de 5 años.

La matemática está en continuo crecimiento y adaptación, el mismo que se desarrolla en un entorno principal la resolución de problemas a partir de circunstancias del contexto del niño y la niña, el mismo que se da o se organizan, para el caso de nivel inicial II ciclo de la Educación Peruana en dos grupos: situaciones en relación con aspectos como cantidad, forma, movimiento y ubicación. A partir de ello se organizan dos dimensiones para evaluarlo. Estas capacidades se evidencian cuando los infantes muestran curiosidad por examinar los objetos que están a su alrededor y descubren sus propiedades perceptuales, como el tamaño, color, peso o forma. Desde estas exploraciones, inician la conexión entre distintos objetos, permitiéndoles agrupar y hacer comparaciones, ordenar, quitar, agregar y contar, siguiendo con base en su propio criterio y lo que les resulta relevante o necesario. Todas estas actividades contribuyen a que los niños resuelvan situaciones diarias vinculadas con la comprensión de cantidades.

Este aprendizaje se vuelve progresivamente muy complejo a medida que se desarrolla los procesos mentales del niño, así como los criterios que emplea para vincular los objetos, se desarrollan y se vuelven cada vez más exactos. Por ejemplo, cuando se comparan dos componentes, al principio el niño podría fijarse únicamente en su uso; sin embargo, conforme mejora su percepción, comienza a notar detalles que no había notado previamente, como distintos matices de un color, lo que le permite instaurar nuevas relaciones y conexiones. De manera similar, los niños de esta edad van desplegando progresivamente la noción del tiempo a partir de sus experiencias diarias, relacionando las acciones que realizan con su secuencia temporal. Por ejemplo, comprenden que luego de la lonchera llega la hora del recreo o que pronto será la salida. Con el tiempo, podrán ubicar con mayor precisión conceptos como ‘antes’ de la lonchera o ‘después’ del recreo, así como reconocer diferencias entre ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’ en relación con eventos cotidianos.

Los servicios educativos en las aulas buscan crear contextos que causen a los infantes a enfrentar retos o retos que muevan su curiosidad, en actividades donde puedan crear conexiones y aplicar sus enfoques y tácticas para organizar, comparar, contar, sumar o restar cantidades usando materiales concretos. Además, se promueve que compartan sus experiencias, explicando sus enfoques, procedimientos y conclusiones utilizando su manera de expresarse y diferentes tipos de representaciones. También es significativo organizar las actividades y orientar a los niños sobre lo que harán durante la jornada, brindándoles la

oportunidad de enunciar las relaciones que observan respecto al tiempo. En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de Cantidad”, los niños integran principalmente las siguientes habilidades: Comunicar su entendimiento de los números y las operaciones, convertir las cantidades en las expresiones numéricas y utilizar métodos y estrategias de cálculo y estimación.

Esta competencia referida a Resuelve Problemas de Cantidad, está referida a evidenciarse de acuerdo para los resultados previstos a continuación. El niño establece conexiones entre los elementos de su entorno tomando en cuenta sus rasgos perceptivos, comparando y agrupando, dejando algunos elementos por separado. Además, puede manifestar el criterio que utilizó para poder agruparlos. Por ejemplo, tras una visita al parque, la maestra indaga a los niños sobre cómo podrían organizar los objetos que han traído; un infante observa y compara sus elementos recolectados y afirma que puede clasificar las piedritas y las hojas por separado. También ejecuta seriaciones tomando en cuenta tamaño, longitud o grosor, incluso con hasta cinco objetos.

El niño establece relaciones individuales entre elementos en distintas circunstancias de la vida cotidiana. Por ejemplo, antes de realizar durante una acción de dibujo, la docente invita a una de las niñas a que reparta los materiales entre sus compañeros, indicando que cada mesa recibirá una hoja de cartulina y preguntándole: ‘¿Cuántas cartulinas necesitaremos?’. La niña cuenta las mesas y responde: ‘Seis cartulinas’. Cuando un niño resuelve problemas de cantidad y alcanza el nivel esperado del ciclo II, demuestra habilidades como el uso de A través de diferentes expresiones, el niño muestra su entendimiento sobre conceptos como cantidad, peso y tiempo, usando términos como conceptos como ‘muchos’, ‘pocos’, ‘ninguno’, ‘más que’, ‘menos que’, ‘pesa más’, ‘pesa menos’, ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’, aplicados en situaciones cotidianas. Un ejemplo de esto es cuando un niño apunta al calendario y le dice a la maestra: "El paseo es en pocos días".

El niño utiliza el que cuenta del 1 al 10 en situaciones diarias que forman parte de su rutina requieren contabilizar elementos, utilizando material concreto o su cuerpo en sí. Por ejemplo, al jugar a tumba-latas, después de lanzar la pelota, cuentan y dicen: ‘¡Tumbamos 10 latas!’. Asimismo, emplea los números ordinales —‘primero’, ‘segundo’, ‘tercero’, ‘cuarto’ y ‘quinto’— para indicar la ubicación de un objeto o individuo, usando materiales o su propio cuerpo. Por ejemplo, al preparar una ensalada de frutas, una niña dice: ‘Primero, optas las frutas que vas a usar; segundo, las lavas; tercero, las pelás y cortas en trozos; y cuarto, las colocas en un plato y las mezclas con una cuchara’. Además, maneja el conteo en circunstancias cotidianas que implican juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. Y bueno para nuestra investigación

en nuestras prácticas para este trabajo utilizamos los siguientes juegos en las diferentes sesiones de aprendizajes que realizamos:

Juegos como estrategia.		
Nombre del juego:	Objetivos:	Materiales:
Tabla pollito: muestra una “Tabla Pollito”	Es que el niño aprenda a contar e identificar las cantidades en el juego la búsqueda del tesoro.	Animales de plástico. Imágenes de animales. Cartulina.
1.-La búsqueda de tesoro	Que los niños conozcan y cuenten las patas de los animales.	Imágenes de animales, cartulina.
2.- Conejos a sus madrigueras	Que aprendan a establecer correspondencia a través del juego, conejos a sus madrigueras.	Plumones. Papel bond. Los propios niños
3.- La señora en el mercado	Que los niños agrupen y cuenten las frutas para relacionarlo en su vida cotidiana.	Los propios niños que tendrán que actuar de compradores y vendedores. Frutas.
4.- Juego de congelados	Que los niños señalen las ubicaciones, delante, detrás, derecha e izquierda de sus compañeros en el juego congelados.	Buffer USB Salón y patio del jardín
5.- Que pase el rey	Que los niños señalen los cuantificadores más que y menos que a través del juego.	Imágenes de figuras geométricas. Coronas. Los propios niños.
6.- Somos pequeños recolectores de la selva	Que los niños y niñas identifiquen y decoren las macetas siguiendo secuencias por color.	Bolsa de mercado. Hojas. Palitos. Piedritas. Macetas.
7.- Adivina adivinador	Que los niños y niñas identifiquen las figuras geométricas con objetos de su entorno.	Buffer. Sillas. Figuras geométricas.
8.- La reyna manda	Que continúen secuencias, teniendo en cuenta el criterio de tamaño en el juego, la Reyna manda.	Corona. Una Reyna. Los propios niños. Juguete favorito.
9.- Dime como eres y te diré en que grupo estás.	Que aprendan a agrupar y diferenciar cantidades de muchos y pocos.	Patio del jardín. Los niños y tendrán que agruparse de acuerdo a sus características físicas y cosas que tengan en común con sus compañeros.

10.- Tumba latas	Que los niños ordenen series decrecientes con los materiales brindados.	Latas de diferentes tamaños. Pelota. Almohadas.
------------------	---	---

Resuelve problemas de forma movimiento y localización en niños(as) de 5 años.

Esta competencia se evidencia cuando los infantes comienzan a relacionar su cuerpo con las cosas, los individuos y el espacio que lo circundan. Por medio de la interacción y exploración con su entorno, se mueven para tomar y explorar los objetos que llaman su atención o para interactuar con los demás. Estas operaciones les admiten construir sus primeras nociones sobre el espacio, la forma y la medida. Durante en esta fase, los niños pueden desarrollar habilidades espaciales al moverse, situar en diferentes posiciones, trasladarse de un lugar a otro y colocar objetos en lugares específicos. Así, aprenden a calcular distancias y localizaciones, expresando, por ejemplo, si están ‘cerca de’ un amigo, si su lonchera se encuentra ‘alejada’ de su mesa o si la docente está ‘cerca’ de la pizarra.

Asimismo, los niños manejan expresiones relacionadas con sus desplazamientos y comprenden términos como ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro’, al explorar y manipular los objetos que los rodean, comienzan a identificar algunas de sus rasgos perceptivos, como las dimensiones y la forma. Este saber lo aplican en situaciones cotidianas, por ejemplo, al edificar usando bloques, al notar que una naranja tiene la misma forma que su pelota o al señalar que la mesa tiene puntas. Del mismo modo, al reconocer las diferencias en longitud, aprenden a compararlas y utilizan expresiones como ‘esta sogá es más larga que la otra’ o ‘mi cabello es más corto que el tuyo’.

Por esta razón, en los espacios de educación infantil se procura generar situaciones que resulten interesantes para los infantes, permitiéndoles explorar y crear formas, identificar la posición de personas y objetos en relación con ellos mismos y otros componentes del ambiente, comparar tamaños y formas, desplazarse en el espacio y expresar sus conceptos sobre espacio y formas a través de su propio lenguaje y diferentes representaciones. En el fortalecimiento de la competencia ‘Resuelve problemas de movimiento, forma y localización’, los niños y niñas integran principalmente habilidades como: Representar objetos con figuras geométricas y sus transformaciones, comunicar su entendimiento acerca de las relaciones y las formas geométricas, y emplear métodos y formas que utilizan para ubicarse y moverse dentro del espacio.

Los desempeños propios de esta competencia están referidos a: El niño resuelve problemas relacionando los objetos de su entorno que tienen formas planas y volumétricas, sobre los cuales puede expresar el lugar de personas respecto a objetos en el espacio, usando términos como ‘cerca de’, ‘lejos de’ o ‘al lado de’, así como describir desplazamientos con

expresiones como ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro’. También compara la longitud de los objetos diciendo, por ejemplo, ‘es más largo que’ o ‘es más corto que’. Emplea diferentes estrategias para la resolución de problemas, como construir objetos con material concreto o moverse por el espacio de manera planificada. Cuando el niño alcanza el nivel esperado del ciclo II en la competencia de movimiento, forma y localización, demuestra acciones o logros como los siguientes:

El niño instituye conexiones entre las formas geométricas que conoce y las formas de los objetos de su entorno, utilizando materiales concretos. Por ejemplo, Karina elige un cubo, observa su entorno y comenta que un dado y una caja de cartón tienen una forma similar a la seleccionada. Además, relaciona medidas en contextos cotidianos y emplea expresiones como ‘es más largo’ o ‘es más corto’. Por ejemplo, Franco dice que su cinta es más larga y Luisa afirma que la suya también lo es; al colocarlas una al lado de la otra para compararlas, finalmente se percatan de que la cinta de Luisa es la más larga. Se le indica, por ejemplo: ‘La cinta que tiene Luisa es más larga’. El niño se ubica a sí mismo y coloca objetos dentro del espacio que lo rodea; a partir de esto, organiza sus movimientos para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus acciones y desplazamientos, así como al ubicar objetos en situaciones cotidianas. Expresa estas relaciones mediante su cuerpo o algunas palabras, como ‘cerca de’, ‘lejos de’, ‘al lado de’, ‘hacia adelante’, ‘hacia atrás’, ‘hacia un lado’ o ‘hacia el otro lado’, mostrando así cómo relaciona su propio cuerpo, el espacio que lo rodea y los objetos que forman su entorno.

El niño expresa sus vivencias mediante el material determinado y dibujos, manifestando en ellos relaciones de espacio y tamaño entre las personas y los objetos. Por ejemplo, un infante hace un dibujo de los empleos disponibles en su comunidad, mostrando los productos que se venden., ubicándose a sí mismo en relación con los individuos y cosas que observó durante su visita. Además, prueba diferentes maneras de encontrar soluciones a situaciones vinculadas con la ubicación, el movimiento dentro del espacio y la elaboración de objetos utilizando materiales tangibles, eligiendo la estrategia que considera más adecuada y explicando su elección. Por ejemplo, mientras ensayan cómo encestar pelotas, un niño expresó: ‘Me acerqué más a la caja y lancé la pelota’, mientras que otra niña comentó: ‘Yo lancé la pelota con más fuerza’..

Definiciones de Términos Básicos.

Juego. El juego, la formación y el crecimiento de los niños están estrechamente vinculados en el cerebro del infante. A lo largo de los primeros seis años de existencia, se

forman millones de conexiones neuronales que contribuyen a su desarrollo y aprendizaje; esta es la etapa de mayor creación de conexiones. Una de las principales maneras en que el niño fomenta estas conexiones es a través del juego. " En la educación de la primera infancia, el juego constituye una fuente significativa de progreso y aprendizaje de los infantes, donde su valor psicopedagógico posibilita un desarrollo equilibrado de la inteligencia, la sociabilidad, la creatividad, el cuerpo y la afectividad". (Salazar & Salazar, 2021, p. 3).

Competencias Matemáticas. "Los currículos de matemáticas actuales destacan la importancia de la competencia matemática; sin embargo, las orientaciones proporcionadas hasta hace poco para su desarrollo han sido limitadas o demasiado generales. Desde esta perspectiva, el objetivo de este artículo es exponer los saberes esenciales relacionados con los procesos, destrezas y competencias matemáticas propias del siglo XXI, que sirven como base para implementar prácticas de enseñanza efectivas y orientadas al desarrollo de competencias". Considera el fomento de distintas habilidades, lo cual ayuda y acompaña a los niños a fortalecer y conectar las siguientes competencias: "Resuelve problemas de cantidad" y "Resuelve problemas de forma, movimiento y localización". (Alsina, 2023, p. 65).

Competencias. Según el Ministerio de Educación del Perú (Minedu), Una competencia es cuando alguien puede usar sus diferentes habilidades para lograr algo determinado en una situación real, procediendo de forma correcta y ética. Es como tener la capacidad de usar lo que sabes, tus destrezas y tus actitudes para solucionar problemas y alcanzar metas. Los profesores, las escuelas y los programas educativos ayudan a los estudiantes a desarrollar estas competencias de manera constante, a propósito, y con conocimiento de lo que hacen. Este proceso ocurre a lo desarrollado de toda la vida y presenta niveles de logro anhelados en cada ciclo escolar (Currículo Nacional de Educación Básica 2025).

Resolución de Problemas. En el desarrollo de la competencia 'Resuelve problemas de cantidad', los infantes integran especialmente las siguientes habilidades: representar cantidades mediante expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, y emplear habilidades y instrucciones para estimar y calcular. Según el Currículo Nacional, la resolución de problemas es una competencia clave que implica identificar un desafío, analizarlo, planificar y ejecutar estrategias para superarlo, y evaluar los resultados, usando el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración para aplicar conocimientos en situaciones reales y desarrollar autonomía, fundamentalmente en el área de matemáticas, donde

se organiza en 4 grupos de problemas cantidad, regularidad, forma, datos. (Minedu, 2016, p. 92)).

Problemas de cantidad. Resuelve problemas que implican establecer vínculos entre objetos de su entorno conforme a sus propiedades perceptivas.; agrupa y ordena hasta cinco elementos, realiza seriaciones de hasta 5 objetos, compara cantidades y pesos, y suma o resta hasta cinco elementos, utilizando su cuerpo, material concreto o dibujos para representarlos. Expresa cantidades de hasta 10 objetos empleando estrategias como el conteo, y utiliza cuantificadores como ‘muchos’, ‘pocos’ o ‘ninguno’, así como expresiones de comparación como ‘más que’ o ‘menos que’. También comunica el peso de los objetos mediante frases como ‘pesa más’ o ‘pesa menos’ y comprende nociones temporales como ‘antes’, ‘después’, ‘ayer’, ‘hoy’ y ‘mañana’. (Minedu, 2021 p. 3)

Problemas de forma, movimiento y localización. Esta competencia se puede observar cuando los infantes comienzan a relacionar su propio cuerpo con el entorno, los elementos y las personas que lo circundan. Mediante la interacción y exploración de su entorno, se trasladan para lograr y manipular objetos que les llaman la atención o para relacionarse con otras personas. **Problemas de forma.** Situación, En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), resuelve problemas de forma, alude a la habilidad de los alumnos para entender y usar conceptos de geometría en contextos de la vida cotidiana. Implica desarrollar el pensamiento geométrico. (Ministerio de Educación del Perú, 2021)

Problemas de movimiento. En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), el movimiento se refiere a la habilidad de los alumnos para poder alcanzar y aplicar conceptos en situaciones pertinentes de movimiento del mundo real, utilizando habilidades de medición, implica desarrollar el razonamiento de movimiento mediante la resolución de problemas contextualizados, fomentando la creatividad y la exploración de diversas soluciones. **Problemas de localización.** En el contexto del Minedu (Ministerio de Educación del Perú), la localización se refiere a la habilidad de los alumnos para entender y Aplicar lo aprendido en situaciones reales, usando habilidades de representación y construcción en distintas dimensiones, requiere desarrollar el razonamiento espacial mediante la resolución de problemas contextualizados, al mismo tiempo que se estimula la creatividad y la búsqueda de múltiples soluciones (Ministerio de Educación del Perú, 2021).

Capítulo II

Metodología

Hipótesis

En el presente estudio se planteó como hipótesis nula: **H₀**: La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, no es significativa, y como hipótesis general: **H₁**: La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa. Del mismo modo, se plantearon las siguientes hipótesis específicas: la primera es la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa; la segunda es: la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cambio, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa.

Variables

Variable Independiente: El Juego

Variable Dependiente: Desarrollo de Competencias Matemáticas.

Operacionalización de Variables

Variable			Estructura	Descripción
Independiente	Definición conceptual	Definición operacional		
VI: El Juego	Loachamin y Pilco (2021) El Juego es una actividad innata, lúdica propia de los niños y las niñas que genera aprendizajes.	El juego es la realización de actividades estructuradas o espontáneas que permiten observar habilidades. (Gonzales y Tello, 2021)	Finalidad Campo de acción Funciones Fases Fundamentos teóricos esenciales Medios y materiales	El estudio tiene como finalidad de comprobar la influencia del juego en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003. Niños de 5 años de la I.E.I. N°003 años, turno mañana. El juego como estrategia. Desarrollar juegos como habilidad didáctica en 10 sesiones de aprendizaje. El juego, en cuanto a habilidad educativa durante la etapa de aprendizaje de los niños, es significativo porque posibilita que desarrollen una variedad de capacidades, como su creatividad y su imaginación, desarrollar competencias matemáticas. Pelotas, materiales tridimensionales, juegos diversos editados y creados.

Variable Dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems	Escala de medición
VD: Desarrollo de Competencias Matemáticas	El desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. (MINEDU 2019)	Las competencias matemáticas están referidas a todas aquellas habilidades matemática que tiene el niño y la niña para resolver problemas de situaciones matemáticas, haciendo uso de habilidades y la movilización de capacidades.	Resuelve problemas de cantidad. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo. -Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar. -Manifiesta criterios que usó para agrupar. -Modela objetos con formas geométricas y los transforma. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. -Ubicar objetos en un determinado lugar. Estiman ubicaciones y distancias.	Nominal y ordinal Inicio Proceso Logrado

Metodología

El trabajo de investigación se centró en la naturaleza de un estudio con características de la Investigación aplicada: investigación que comenzó con la recolección de datos del grupo en estudio, y luego recolectó información sobre la variable analizada para comprobar la hipótesis utilizando cálculos estadísticos basados en el diseño escogido.

Tipos de Estudio

Se puso en práctica un estudio de tipo experimental (aplicada), con una variable dependiente que se espera sufra modificaciones y una variable independiente el cual será la propuesta aplicada.

Diseño

Se utilizó el diseño preexperimental, que nos guió hacia trabajar con un único grupo. A este grupo se le administró una prueba antes de utilizar la estrategia de juegos, lo cual motivó su nombre como "pretest". Posteriormente, se implementó la estrategia para abordar el problema propuesto y, para comprobar los resultados alcanzados, se llevó a cabo el postest.

Estructura:



Donde:

O₁: pre test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra de estudio, antes del desarrollo de actividades con juegos.

X: tratamiento: Aplicación de los juegos como estrategia.

O₂: post test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra después de la aplicación de los juegos en actividades de aprendizaje de competencias matemáticas.

Población, Muestra y Muestreo

Población

Los estudiantes de la I.E.I N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, turnos mañana y tarde, hacen un total de 6 aulas. Entre las 6 aulas hay un total de 44 alumnos.

Tabla 1

Población de estudiantes de la I. E. I. N° 003 años San Martín de Porres-Tarapoto.

I.E.I N°003	Total	(%)
5 años (turno mañana)	22	100
5 años (Turno tarde)	22	100
Total	128	100

Fuente: Nómina de aulas

Muestra:

Los alumnos de la I.E. 003 San Martín de Porres de la sección del turno mañana de 5 años, corresponde a una muestra de 22 entre niños y niñas.

Tabla 2

Estudiantes de la sección de 05 años, turno mañana.

I.E.I N°003	Total	(%)
5 años (Turno mañana)	22	100
Total	22	100

Fuente: Nóminas de aula

Muestreo:

Para la selección de la muestra, no se aplicó el muestreo sistemático, lo que implica que la elección se basó según el criterio de las investigadoras.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Técnica

Observación: Se llevó a cabo una observación que consistió en observar de manera sistemática el fenómeno, caso o hecho; se reunió la información y se registró. Luego, dicha información fue analizada en función de la variable dependiente del progreso de competencias matemáticas. Todo el proceso de investigación dependió de la observación, tomando en

consideración el desarrollo de sesiones de aprendizaje, que ayudó a lograr la mayor cantidad de datos posibles.

Instrumento de Recolección de Datos

Ficha de Observación: Según Arias Gonzales, José (2020), la ficha de observación se utiliza para medición, análisis o evaluación de un objetivo específico; es decir, recopilar información sobre la variable de interés. Además, sostiene que se puede emplear para dirigir la realización de una medición de una población definida previamente, con señales y estándares específicos también establecidos con anterioridad. Asimismo, para medir situaciones que todavía están en el dominio de la ignorancia. Las características propias del objeto de estudio determinan los criterios para evaluar la ficha de observación. Para establecer el nivel de entendimiento de los textos, se llevó un registro de observaciones. en los estudiantes de cinco años.

Métodos de Análisis de Datos

Los datos recopilados fueron analizados de manera descriptiva e inferencial, utilizando para ello un procesamiento estadístico y porcentual con el fin de determinar cuántos niños estaban en cada nivel de comprensión. Igualmente, se empleó Excel para procesar la información y generar tablas comparativas, gráficos de barras y una prueba t para la verificación de la hipótesis.

Capítulo III

Resultados obtenidos

Presentación de datos generales, análisis e interpretación.

Resultados:

Los resultados se presentan en tablas y diagramas, de acuerdo a lo que sea conveniente, utilizando la estadística descriptiva o inferencial, dependiendo del diseño del estudio.

Tabla 03

Resultados obtenidos del Pre test sobre el nivel de desarrollo del aprendizaje de competencias matemáticas de los niños de 5 años.

Estudiante	Resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Aprendizaje de competencias matemáticas
A1	1	1	1
A2	2	1	1
A3	2	1	1
A4	2	1	1
A5	1	1	1
A6	2	1	1
A7	2	1	1
A8	2	1	1
A9	1	1	1
A10	1	1	1
A11	2	1	1
A12	2	1	1
A13	2	1	1
A14	1	1	1
A15	2	1	1
A16	1	1	1
A17	1	1	1
A18	1	1	1
A19	2	1	1
A20	2	1	1
A21	2	2	2
A22	2	1	1
PROMEDIO	1.6	1	1.3

Fuente: Ficha de observación aplicada

Tabla: En la tabla de Pre test se visualiza que los 22 niños y niñas en la dimensión Resuelve problemas de cantidad se encuentran en un nivel de desarrollo en proceso. Referente a la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se encuentran en un

nivel de desarrollo en inicio. Así que el promedio en relación al desarrollo competencias matemáticas es de 1,3 lo que significa que en relación al desarrollo de competencias matemáticas de los niños y niñas antes de la aplicación de los juegos como estrategia, fue en inicio.

Tabla 04

Resultados obtenidos del Post test sobre el desarrollo en el aprendizaje de competencias matemáticas de niños de 5 años.

Estudiante	Dimensión Resuelve problemas de cantidad	Dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Aprendizaje de Competencias matemáticas
A1	3	2	2.5
A2	3	2	2.5
A3	3	3	3
A4	3	3	3
A5	3	3	3
A6	3	3	3
A7	3	3	3
A8	2	2	2
A9	2	2	2
A10	2	2	2
A11	3	3	3
A12	3	3	3
A13	3	2	2.5
A14	3	2	2.5
A15	2	2	2
A16	2	2	2
A17	3	3	3
A18	3	3	3
A19	3	3	3
A20	3	3	3
A21	3	3	3
A22	2	3	2.5
PROMEDIO	2.7	2.6	2.7

Fuente: Ficha de observación aplicada

Tabla: En la tabla de Post test se visualiza que los 22 niños y niñas en la dimensión resuelve problemas de cantidad se encuentran en un nivel de desarrollo del aprendizaje entre proceso y logrado siendo el promedio de resultado de 2.7; también en la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización, se hallan en un nivel de desarrollo del aprendizaje entre proceso y logrado con 2.6 como promedio. Por lo tanto, la media de los niños y las niñas es que el progreso del aprendizaje de competencias matemáticas es de 2.6, lo cual

indica que están en un nivel intermedio entre "en proceso" y "logrado". Esto implica que el nivel de comprensión de los infantes después de implementar la estrategia lúdica se sitúa entre "proceso" y "logrado".

Tabla 05

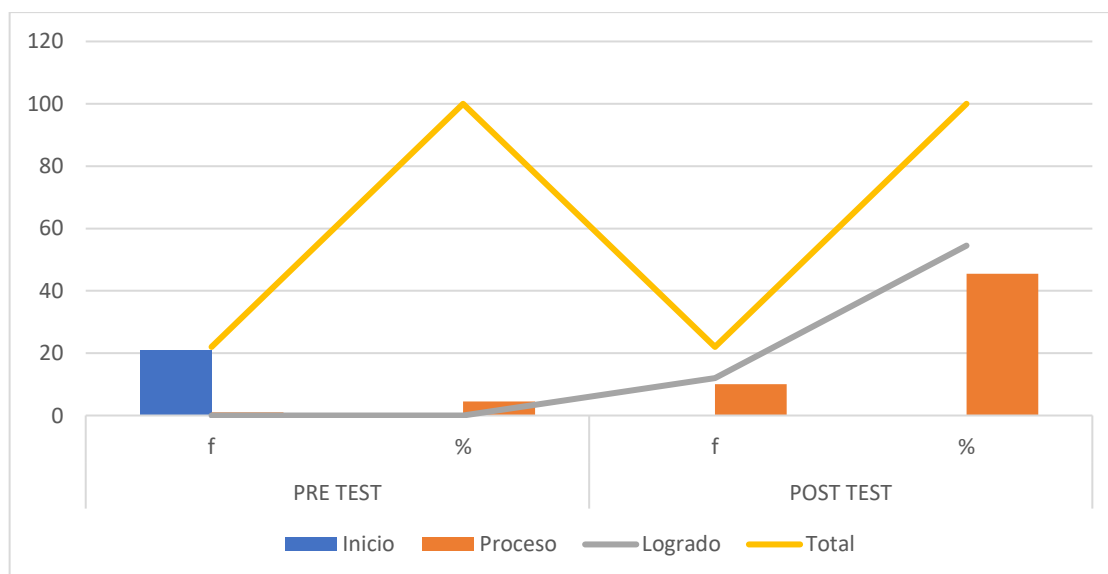
Resultados comparativos entre el Pre y Post test sobre el desarrollo del aprendizaje de las competencias matemática

Competencias matemáticas	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Inicio	21	95,5	0	0
Proceso	1	4.5	10	45.5
Logrado	0	0	12	54.5
Total	22	100	22	100

Fuente: Ficha de observación aplicada

Figura 01

Resultados comparativos entre el Pre y Post test sobre el desarrollo del aprendizaje de la competencia Resuelve problemas de cantidad



Fuente: Ficha de observación aplicada

La tabla 05 y el gráfico N° 01, representan los resultados logrados del pre y post test, aplicado a los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E, N° 003 años San Martín de Porres-Tarapoto, sobre el aprendizaje de competencias matemáticas, antes y después de la aplicación de los juegos en las actividades orientadas al desarrollo de competencias matemáticas; en esta se evidencia, que antes de la aplicación el 95.5% es decir 21 niños, estaban en inicio en relación al desarrollo de las competencias matemáticas. Es decir, los niños y niñas no podían combinar capacidades referidas a esta competencia y el 4.5% es decir 1 niño se encontraba en proceso y ningún niño estaba en logrado; en comparación con los resultados del post test, se observa un avance, ya que el 45,5% que representa a 10 niños y niñas quienes traducen cantidades a expresiones numéricas, comunican lo que comprenden sobre los números, así como modelan objetos de formas geométricas, ubican objetos en un determinado lugar y pueden estimar distancias. y el 54.5% es decir 12 niños y niñas están en logrado Concluyendo que los niños y niñas lograron un avance en el desarrollo de las competencias matemática, como el de Resolver problemas de cantidad y problemas de forma, movimiento y localización.

Discusión de resultados

El Juego, especialmente en los niños en edad escolar, constituye una necesidad fundamental, ya que, al interactuar mediante actividades lúdicas, experimentan vivencias significativas que contribuyen a su desarrollo integral. Este proceso favorece diversas áreas del desarrollo personal y promueve la adquisición de destrezas esenciales, siendo clave en el fortalecimiento de competencias. En este contexto, los juegos adquieren gran relevancia pedagógica, pues captan el interés de los estudiantes y pueden realizarse en distintos momentos del día. Por ello, los docentes los consideran herramientas esenciales dentro de la jornada pedagógica para dinamizar el procedimiento de aprendizaje y enseñanza.

El juego es una estrategia que potencia el aprendizaje, promueve la aparición de nuevas situaciones problemáticas como resultado de descubrimientos, y fortalece habilidades y capacidades tanto individuales como grupales. Estas experiencias directas y significativas colocan al niño como el actor principal de su propio aprendizaje, en constante interacción con su entorno, permitiéndole integrarse a la sociedad mediante acciones cognitivas que estimulan el desarrollo. En relación con el área de matemática, frecuentemente considerada como abstracta y bastante compleja para los niños, el juego contribuye a despertar el interés de los estudiantes, gracias a su carácter experiencial. Así lo evidencia el análisis de los datos obtenidos en la presente investigación con modelo preexperimental la cual tuvo como objetivo analizar

la influencia del juego en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años (Carranza, 2017)

Los resultados del post-test revelan que, de los 22 niños y niñas evaluados: En la dimensión "*Resuelve problemas de cantidad*", los estudiantes alcanzaron un promedio de **2.7**, ubicándose en un **nivel de desarrollo entre “en proceso” y “logrado”**; en la dimensión "*Resuelve problemas de forma, movimiento y localización*", obtuvieron un promedio de **2.6**, también ubicándose en el **nivel “en proceso” y “logrado”**, siendo el **promedio general** en el desarrollo de competencias matemáticas **2.6**, lo cual indica un avance significativo posterior a la implementación de la estrategia lúdica.

Los resultados expuestos, confirman que el juego permite a los niños y niñas desarrollar competencias matemáticas de manera efectiva. En relación con la competencia "*Resuelve problemas de cantidad*", se identificó que los estudiantes lograron: Traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones, utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, establecer relaciones entre objetos del entorno según características perceptuales y expresar criterios para agrupar y clasificar objetos.

De igual manera, respecto a la competencia "*Resuelve problemas de forma, movimiento y localización*", los niños y niñas demostraron: Modelar objetos con formas geométricas y transformarlas; comunicar su comprensión sobre formas y relaciones espaciales y usar estrategias para orientarse en el espacio, ubicar objetos y estimar distancias. Teniendo como base estos hallazgos, se **confirma la hipótesis planteada**, estableciendo que **el juego influye de manera significativa en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 003 San Martín de Porres, Tarapoto, durante el año 2023.**

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

Se concluye que la influencia, fue significativa. Los resultados evidencian que **el 54.5 % de los niños y niñas mejoraron su nivel de aprendizaje** tras la aplicación de estrategias lúdicas. Antes de la intervención, **el 95.5 % de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial** respecto al desarrollo de la competencia evaluada. Constatando que el juego permitió a los estudiantes desarrollar habilidades fundamentales en la resolución de problemas matemáticos, tanto en la dimensión "*resuelve problemas de cantidad*" como en "*resuelve problemas de forma, movimiento y localización*". Estas mejoras reflejan que el uso del juego en el aula, además de motivar a los estudiantes, constituye una estrategia pedagógica eficaz para **fortalecer sus competencias matemáticas desde edades tempranas como es la edad de 5 años.**

Contribuyendo de manera activa a su desarrollo integral, los niños y niñas, alcanzaron un **nivel de desarrollo entre “en proceso” y “logrado”**, con un **promedio de 2.7 puntos** tras la aplicación de estrategias lúdicas. Este resultado evidencia una mejora significativa en su desempeño, lo cual indica que los estudiantes fueron capaces de **traducir cantidades a expresiones numéricas y comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones básicas**. Por tanto, se confirma que el juego constituye una estrategia efectiva para fortalecer esta competencia matemática desde edades tempranas.

Los niños y niñas, alcanzaron un **nivel de desarrollo del aprendizaje entre “en proceso” y “logrado”**, con un **promedio general de 2.6 puntos** después de la aplicación de estrategias lúdicas. Este resultado evidencia avances significativos en habilidades espaciales, ya que los estudiantes fueron capaces de **modelar objetos con formas geométricas, ubicar elementos en espacios determinados y estimar distancias y ubicaciones con mayor precisión**. Por tanto, se confirma que el juego contribuye de manera efectiva al desarrollo de esta competencia matemática en la educación inicial.

Recomendaciones

A los docentes de la I.E., generar espacios naturales en toda situación de aprendizaje la práctica de juegos que ayuden a los niños a desarrollar competencias matemáticas y puedan estas representarlos o aplicarlo en otras situaciones.

Al desarrollar los juegos, tener en cuenta previamente la selección de los mismos, ya que deben jugar con un propósito, ya sean libres o dirigidos.

A los directivos de la EESPP “Tarapoto”, se sugiere, generar mayor acompañamiento a los estudiantes mientras se lleva a cabo la investigación, para que así los niños tengan materiales para el aprendizaje de las matemáticas mediante el juego.

Referencias Bibliográficas

Aedo Ojeda, Mariluz; Costilla Gordillo, Flor de María (2024), “*Aplicación de juegos de mesa como herramienta educativa en las nociones espaciales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 54043 Cesar Abraham Vallejo, Abancay 2024*”, Recuperado de: <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1568>

Adriana María Gallego Henao, Enid Daniela Vargas Mesa, Oscar Alberto Peláez Henao, Leisy Magdali Arroyave Taborda, Leidy Johana Rodríguez Marín (2020). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*. Recuperado de: [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20(3).pdf)

Alsina, Á. (2023). Conocimientos esenciales sobre los procesos, habilidades o competencias matemáticas: orientaciones para implementar situaciones de aprendizaje. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 12(2), 65–108.
<https://doi.org/10.24197/edmain.2.2023.65-108>

Alcívar Mata Patricia Johanna, Vera Fernández Lourdes Liceth, Táquez España Eva Leonor, Fernández Sánchez Maggally Lourdes, Verdesoto Yucailla Gissela Magdalena, Maldonado Paladines Jaime Enrique (2023). *Influencia del juego como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de matemáticas*. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/2.+Influencia+del+juego+como+recurso+did%C3%A1ctico+en+la+ense%C3%B1anza+de+la+asignatura+de+matem%C3%A1ticas.pdf>

Ana Melva Gamboa Guispe (2022). El juego y su influencia en el aprendizaje significativo del área de matemática en los niños y niñas de 5 años en una i.e. inicial de la provincia de Chincheros, Apurímac. Recuperado de: <https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5b52c5be-89f4-4640-8a7f-07cc4e3a7290/content>

Andrade C. Ana. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.

Arcos Reina, Yorleny Guadalupe, Osorio Rivera, Erika (2025). *Conectando tradiciones “Recordando juegos tradicionales para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas”*. Recuperado de: <https://repositorio.utp.edu.co/entities/publication/65481dbd-f7be-4aca-8710-aa3766f8119c>

Aylas L, Flor M., Guzmán A. Yeny Myrian (2023). *El juego como estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 394 Socos, Ayacucho*. Recuperado de: <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/5879>

Bautista Carranza, Flor, Córdova Hernández, Ester (2024). *“Las actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia lógico matemático en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 179 distrito Yantalo, provincia Moyobamba - San Martín.”*, Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12893/14140>

Bruner, J. (1972). *Hacia una teoría de la instrucción*. Madrid: Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1966).

Cano V. Viviana y Quintero A. Sonia (2022). “El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia”. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, vol. 18, núm. 2, pp. 221-240, 2022. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706010/html/>

Cardoso E. Edgar y Cerecedo M. María (2008) El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia. *Revista Iberoamericana de Educación* ISSN: 1681-5653

Carla Natalí Gutiérrez-Cueva, Carla Natalí Gutiérrez-Cueva (2024). *Juegos cooperativos y competencias matemáticas en educación inicial: una revisión sistemática*. SciELO Analytics. Recuperado de: https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2542-30292024000200245&script=sci_arttext

Child Mild Institute (2025). *Cómo detectar la discalculia.* <https://childmind.org/es/articulo/como-detectar-la-discalculia/#:~:text=Muchos%20ni%C3%B1os%20tienen%20dificultades%20con%20las%20matem%C3%A1ticas%2C%20pero%20para%20algunos, trastorno%20del%20aprendizaje%20llamado%20discalculia.>

Condori Arone, Beatriz Isabel; Quiroz Sánchez, Maridcendy (2025). *Aplicación de juegos tradicionales andinos amazónicos en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N°02 María Inmaculada, Abancay-2024.* Recuperado de: <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1604>

Currículo Nacional de Educación Básica (2025). *Definiciones clave que sustentan el Perfil de egreso: Competencias.* Recuperado de: <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Diaz Rodríguez de Chero, Eyleen Evelyn (2021). *Juegos didácticos y el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 322 Úcupe-Lagunas – 2021.* Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26743>

Edgar Oliver Cardoso Espinosa, María Trinidad Cerecedo Mercado (2025). *El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia.* Company ResearchGate GmbH. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/28232737_El_desarrollo_de_las_competencias_matemáticas_en_la_primera_infancia

Escuela Infantil Logos Nursery School (2020). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?.* Recuperado de: <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20juego%20simb%C3%B3lico, proceso%20madurativo%20de%20los%20ni%C3%B1os.>

E. Muñoz Herrera (2025). *Efectos de una experiencia innovadora en los niveles iniciales del sistema educativo español: propuesta del “modelo idea 5.0” sobre las formas tradicionales de enseñanza en educación infantil para alumnado entre 3 y 8 años.* Recuperado de: <https://helvia.uco.es/handle/10396/32314>

Escuela de docentes (2025). *Competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica.* Recuperado de: <https://epperu.org/competencias-del-curriculo-nacional-de-la-educacion-basica/>

Gallardo, M., Pérez, L., & Sánchez, R. (2020). *Competencias educativas. Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea.* Recuperado de <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-tecnologica-latinoamericana-en-linea/control-estadistico-de-procesos-y-servicios/competencias-educativas/105608644>

Grima Clara (2024). “*Los niños retroceden en matemáticas... y los profesores también: Muchos estudiaron Magisterio huyendo de las matemáticas*”. <https://cadenaser.com/nacional/2024/12/04/los-ninos-retroceden-en-matematicas-y-los-profesores-tambien-muchos-estudiaron-magisterio-huyendo-de-las-matematicas-cadena-ser/>

González, M. A. (2007). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), Junio (2020). P. 138

González, M. A., & Tello, M. M. (2021). *El juego como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en educación inicial.* Editorial Académica Española.

Goycochea C. Juliana (2022) en su tesis “*Juegos Didácticos para el Desarrollo de Nociones Matemáticas de Clasificación y Seriación en Niños y Niñas de Cuatro Años, de la Institución Educativa Inicial N° 301*” EESPPT- Tarapoto – San Martín.

Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: El juego y la cultura.* Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938)

HILSY JULIETH RUDAS TORRES (2022). *Neuroeducación en la primera infancia.* Recuperado de: <https://bloque10.unimagdalena.edu.co/neuroeducacion-en-la-primera-infancia/>

Ivonne Karin Rimascca Rodríguez, Gloria María Jara Velarde, Carmen Amelia Contreras Almanza (2025). *El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática.* SciELO Analytics. Recuperado de: https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402108&script=sci_arttext

Juan Santiago Jaramillo Ayala, Gilda García Ramos, Elena Gladys Brito Silvestre, Rebeca Marlyn Navarro La Rosa (2025). *Los juegos matemáticos en la enseñanza-aprendizaje de la matemática: una revisión bibliométrica en Scopus.* Recuperado de: <https://zenodo.org/records/14835208>

Kamii, C., & DeVries, R. (1999). *El conocimiento físico en la educación preescolar: Implicaciones para la enseñanza de las matemáticas.* Madrid: Visor Distribuciones. (Obra original publicada en 1996).

Loachamin Loachamin, C. M., & Pilco Basantes, K. A. (2021). *Importancia del juego infantil en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años* [Trabajo de titulación, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE.

Luis Enrique Cáceres Ochoa, Ingrid Karina Malavé Tomalá, Héctor Méndez Tomalá, Diana María Pendolema Jaramillo (2023). *Recursos didácticos manipulativos para desarrollar destrezas procedimentales en el ámbito lógico-matemático en el nivel de Educación Inicial.* Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/375585419_Recursos_didacticos_manipulativos_para_desarrollar_destrezas_procedimentales_en_el_ambito_logico-matematico_en_el_nivel_de_Educacion_Inicial_Manipulative_didactic_resources_to_develop_procedural_skill

Martínez M. Blanca (2024). *El Juego en el Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático en preescolar.* Bloc en Voz Alta- Puebla- México. <https://www.mexicanosprimero.org/blog/el-juego-en-el-desarrollo-del-pensamiento-logico-matematico-en-preescolar>

Mendoza, Piñe (2023) (p.06, p.03). “*Actividades Lúdicas Para el Desarrollo de las Competencias Matemáticas en Niños de 4 años de la N.E.I. n°214 San Antonio, cusco-2023*”. Recuperado de: <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5087d12e-ff06-4ba8-940c-281109c6384e/content>

Xiomara Mayim Mejia Inga & Stefany Maddyorli Nuñez Soria (2025). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento matemático en la Institución Educativa de Educación Inicial – Huaycán, 2024.* Recuperado de: <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c0d6df10-ee04-4c36-bc75-6ff99368e7d5/content>

Melanny Rashell Morante Solorzano, Keyni Noemí Sánchez Granda, Karelys Yamile Solorzano Fernández, Leonardo Santiago Vines Llaguno (2025). *Métodos para abordar el miedo y la ansiedad hacia las matemáticas en el aula.* Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON". Recuperado de: <https://soeici.org/index.php/alcon/article/view/490>

MINEDU (2009). La Hora del Juego Libre en los Sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2010-03093.

Ministerio de Educación del Perú. (2021). *Resolvemos problemas jugando: Orientaciones para docentes, competencia resuelve problemas de cantidad, 5 años.* <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8042/Resolvemos%20problemas%20jugando%20orientaciones%20para%20docentes%2C%20competencia%20resuelve%20problemas%20de%20cantidad%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica.* <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10845>

Montessori María (2006). *Los Juegos de construcción en el desarrollo lógico matemático*

de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad. Recuperado de:
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/02459af8-a194-4adf-b672-d112bf5786d1/content>

Noa Mayta Ana Sulema, Rosales Barja Evelin Katy, Montes Curiñaupa Sandra (2025). *Juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuítas Romeo– Jicamarca.* Recuperado de:
<https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fe24621c-5d17-43e4-97b9-fcdac445c0d1/content>

Paza Mamani Mariela, Castillo Huarca Tania Del Pilar, Lima Taco Rosa Ysabel, Pulache Mesías Milagros Lizet, Salgueran Badajos Giuliana (2020). *El juego para desarrollar las competencias del área de matemática según el CNEB en los niños de 5 años del nivel inicial.* Recuperado de: <https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/36ba0ab2-e15d-426c-85f8-3ba6e734e499/content>

Piaget, J. (1981). *El juego y la educación.* Madrid: Ediciones Morata. (Traducción de *Play, dreams and imitation in childhood*, obra original de 1962).

Piaget, J. (1981). *El juego y la educación.* Madrid: Ediciones Morata. (1962)

Prieto, F. (2010). *El juego en el desarrollo infantil.* Editorial Universitaria.

Rojas H. Katia F. (2019). *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras- Amay. Huacho-Perú.*

Ruiz C. Juan Carlos (2024) “El Rol fundamental de las matemáticas en la educación Primaria: Construyendo bases sólidas para el futuro”- Universidad de San Carlos de Guatemala- Revista Diversidad Científica.

Rodriguez, Milagros E. (2013). “La matemática: ciencia clave en el desarrollo integral de los estudiantes de educación inicial Math”. Asociación Venezolana de Matemática (AVM) Asociación para el avance de la ciencia (AsoVAC). Universidad del Norte. Venezuela

SER (2024). Muchos estudiaron magisterio, huyendo de las matemáticas “. Cadena SER- Sevilla. 2024.

Salazar, C. M., & Salazar, C. R. (2021). *El rol del juego en la enseñanza de las matemáticas.*
https://www.researchgate.net/publication/370040210_El_rol_del_juego_en_la_ensenanza_de_e_las_matematicas

Sonia Zhadira Celi Rojas, Viviana Catherine Sánchez, María Soledad Quilca Terán, María del Carmen Paladines Benítez (2021), *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial.*
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000300826#:~:text=Para%20la%20construcci%C3%B3n%20del%20conocimiento,mental%20de%20elementos%20para%20la

Sonia Zhadira Celi Rojas, María Soledad Quilca Terán, Viviana Catherine Sánchez, María del Carmen Paladines Benítez (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial.* Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/355213847_Estrategias_didacticas_para_el_desarrollo_del_pensamiento_logico_matematico_en_ninos_de_educacion_inicial

Ministerio de Educación(2021). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? : Desarrollo de la comunicación II Ciclo .3, 4 y 5 años de Educación Inicial. Fascículo 1.* Recuperado de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>

The LEGO Foundation, UNICEF(2025). *Aprendizaje a través del juego.* Recuperado de:
<https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>

PEREZ TORRES, VILMA. (2023). *Influencia del juego en el aprendizaje de matemáticas en los estudiantes de cinco años del nivel inicial en la Institución Educativa Las Palmas, Querocotillo – Cutervo, 2023.* Recuperado de:
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/de9cba37-c340-4e54-92c5-af013d15670c>

Veryluz Ruíz Aguilar, Shirley Bautista Campos (2023). *Actividades lúdicas y desarrollo de competencias matemáticas en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 290, Posic.*

Recuperado de: <https://repositorio.unsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/daaafd55-2e01-4703-839e-0f1f70dad4a4/content>

Viviana Castro Sornoza, Irene Parraga Alcivar, Verónica del Pilar Zambrano Burgos (2023).

Desarrollo de la Lógica Matemática y el Aprendizaje en Niños de 3 a 5 Años. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9124297#:~:text=El%20pensamiento%20%20%B3gico%20matem%C3%A1tico%20se,lo%20instituye%20el%20Curr%C3%ADculo%20de>

Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (12.^a ed.). Barcelona: Crítica. (Obra original publicada en inglés en 1978 como *Mind in society*).

Ximena Alexandra Chacha Ordoñez (2022). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la escuela de educación básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues.* Recuperado de:

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22670/1/UPS-CT009813.pdf>

Anexos.

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Título: El Juego como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Matemáticas en Niños de Inicial

Autoras: Greysi Solano Bustamante y Yolanda Torres Armas.

Población	Objetivos	Hipótesis	Diseño	Estructura e indicadores de la VI: El juego.												
<p>Los estudiantes de la I.E.I N°003 San Martín de Porres-Tarapoto, turnos mañana y tarde, hacen un total de 6 aulas. Entre las 6 aulas hay un total de 44 alumnos.</p> <p>Tabla 1 <i>Población de estudiantes de la I. E. I. N° 003 años San Martín de Porres-Tarapoto.</i></p> <table border="1" data-bbox="205 735 506 873"> <thead> <tr> <th>I.E.I N°003</th> <th>Total</th> <th>(%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años (turno mañana)</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>5 años (Turno tarde)</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>128</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Fuente: Nómina de aulas</i></p>	I.E.I N°003	Total	(%)	5 años (turno mañana)	22	100	5 años (Turno tarde)	22	100	Total	128	100	<p>Objetivo general: describir la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, y como objetivos específicos:</p> <p>(1) Medir la influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023;</p> <p>(2) Medir la influencia del juego como</p>	<p>Hipótesis General H0: La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, no es significativa.</p> <p>H1: La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa.</p> <p>Hipótesis Específicos: _La influencia del juego como estrategia</p>	<p>Se aplicó el diseño Pre Experimental, que nos orientó trabajar con un solo grupo, a quién se le aplicó un test, antes utilizando la estrategia de actividades con juegos, por ello su denominación como pre test, luego se empleó la estrategia, con lo que se intervino para atender al problema planteado, para verificar los logros obtenidos, se aplicó el post test.</p> <p>Estructura:</p> $o_1 \longrightarrow x \longleftarrow o_2$ <p>Donde:</p> <p>O₁: pre test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra de estudio, antes del desarrollo de actividades con juegos.</p> <p>X: tratamiento: Aplicación de los juegos como estrategia.</p>	<p>Finalidad. El estudio tiene como finalidad de comprobar la influencia del juego en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de la I.E.I. N°003.</p> <p>Campo de acción. Niños de 5 años de la I.E.I. N°003 años, turno mañana.</p> <p>Funciones. El juego como estrategia.</p> <p>Desarrollar juegos como estrategia didáctica en 10 sesiones de Fases. aprendizaje.</p> <p>Fundamentos del juego teóricos esenciales. El juego, como habilidad educativa en el proceso de aprendizaje de los infantes, es relevante ya que les permite desarrollar diversas habilidades como su imaginación, su creatividad, y al mismo tiempo, desarrollar competencias matemáticas.</p> <p>Medios y materiales. Pelotas, materiales tridimensionales, juegos diversos editados y creados.</p>
I.E.I N°003	Total	(%)														
5 años (turno mañana)	22	100														
5 años (Turno tarde)	22	100														
Total	128	100														
<p>Muestra: Los alumnos de la I.E. 003 San Martín de Porres de la sección del turno mañana de 5 años, corresponde a una muestra de 22 entre niños y niñas.</p> <p>Tabla 2 <i>Estudiantes de la sección de 05 años, turno mañana.</i></p> <table border="1" data-bbox="205 1243 613 1365"> <thead> <tr> <th>I.E.I N°003</th> <th>Total</th> <th>(%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5 años (Turno mañana)</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>22</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Fuente: Nóminas de aula</i></p>	I.E.I N°003	Total	(%)	5 años (Turno mañana)	22	100	Total	22	100							
I.E.I N°003	Total	(%)														
5 años (Turno mañana)	22	100														
Total	22	100														

Muestreo: Para la selección de la muestra, no se aplicó el muestreo sistemático, lo que implica que la elección se basó según el criterio de las investigadoras. Justificado por los expertos especialistas.	estrategia en el desarrollo de la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023.	en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa. _La influencia del juego como estrategia en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cambio, movimiento y localización en niños de 05 años de la I.E.I. N°003 San Martín de Porres-Tarapoto 2023, es significativa.	O₂ : post test. Ficha de observación que se aplicó a los niños y niñas de la muestra después de la aplicación de los juegos en actividades de aprendizaje de competencias matemáticas.
--	--	--	--

Problemas específicos	Justificación	Variables	Dimensiones	Indicadores/Ítems de la VD: El desarrollo de las competencias matemáticas	Escala de medición
Problema general: (1) ¿Cuánto influye el juego como estrategia en el desarrollo de competencias matemáticas en niños de 05 años de	Conveniencia , los maestros aplican en las aulas de clase, se dice que los niños aprenden mediante el juego (Noa Mayta, Ana Sulema, Rosales, Montes 2025) ; relevancia social , ya	VI: El juego	Dimensiones de la VI: _ Finalidad. _ Campo de acción. _ Funciones. _ Fases.	Resuelve problemas de cantidad: -Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo. -Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar.	Nominal (se pueden evidenciar las categorías) y ordinal(se

como el tamaño, la forma y los números de manera divertida, estimulando así el desarrollo de las competencias matemáticas de manera natural y en su propio ritmo (Ximena Alexandra Chacha Ordoñez 2022)

Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos

Ficha de observación de la variable Desarrollo de Competencias Matemáticas

Leyenda

Escala de respuesta	
Inicio	1
Proceso	2
Logrado	3

Marque con una X lo observado en el niño o en la niña, según si éste se acerca o se aleja de la respuesta “deseada” o pertinente.

Ítem	Dimensiones/Indicadores/Ítems	Inicio 1	Proceso 2	Logrado 3
	Dimensión: Resuelve problemas de cantidad			
01	Traduce cantidades a expresiones numéricas			
02	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones			
03	Usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo			
04	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales			
05	Manifiesta criterios que usó para agrupar.			
	Dimensión: Resuelve problemas de forma , movimiento y localización			
06	Modela objetos con formas geométricas y los transforma			
07	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.			
08	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio			

09	Ubicar objetos en un determinado lugar			
10	Estiman ubicaciones y distancias			

Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumento
CARTA DE PRESENTACIÓN DEL INSTRUMENTO

DE JUICIO DE EXPERTO

SEÑOR: Mg Anibal Fernando Mendo García

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitarle su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **“El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de Inicial”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

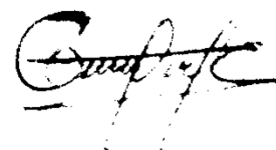
Por lo que conocedoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para nuestra investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Yolanda Torres Armas
Bustamante
DNI N° 47442327



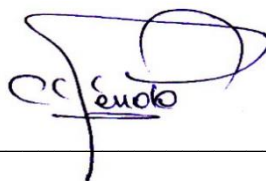
Greysi Solano
DNI N° 77097462

Anexo N° 04: Base de Datos
CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, Aníbal Fernando Mendo García

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de inicial”**, elaborado por las bachiller, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Aníbal Mendo', is written over a horizontal line.

Docente Formador

Aníbal Fernando Mendo García

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Aníbal Fernando Mendo García
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación del Desarrollo de competencias matemática.

Autor (a) del instrumento : Yolanda Torres Armas y Greysi Solano Bustamante

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

INDICADORES				
	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.			
	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.			
	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.			
	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.			
	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.			

	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					
	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					
	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					
	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					
0	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 47 puntos.

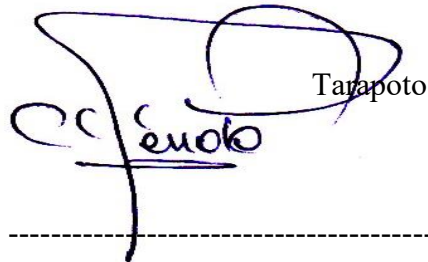
**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)**

III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

.....
 ...

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:



Tarapoto, 20 de diciembre de 2023.

Sello y firma del experto

DE JUICIO DE EXPERTO**SEÑORA: Mg Angélica María Torres Camacho**

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitarle su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **“El Juego como Estrategia para el desarrollo de Competencias Matemáticas en Niños de Inicial”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

Por lo que conocedoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para nuestra investigación.

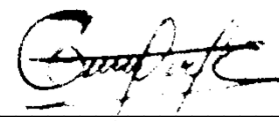
Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Yolanda Torres Armas
Bustamante

DNI N° 47442327



Greysi Solano

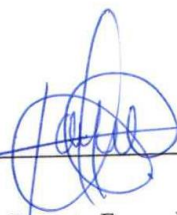
DNI N° 77097462

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, **Angélica María Torres Camacho**

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de inicial”**, elaborado por las bachiller, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Docente Formadora

Mg. Angélica María Torres Camacho

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Mg. Angélica María Torres Camacho
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación del Desarrollo de competencias matemática.
 Autor (a) del instrumento : Yolanda Torres Armas y Greysi Solano Bustamante

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 47 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
 EXCELENTE (5)**

III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

.....
.....
.....
.....

47

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Tarapoto, 20 de diciembre de 2023.



Sello y firma del experto

Mg. Angélica María Torres Camacho

DE JUICIO DE EXPERTO**SEÑORA: Doctora Nery Viena Flores.**

Nos dirigimos a usted con la finalidad de solicitarle su colaboración como experto en la validación del presente instrumento; esta acción permitirá recoger información, a fin de plantear una propuesta en nuestra Tesis Titulada: **“El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de inicial”**, el mismo que está constituido por los ítems relacionados con los aspectos que deseo investigar.

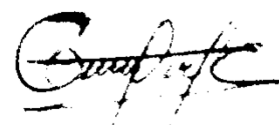
Por lo que condecoras de su amplia trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos por favor tenga a bien emitir su juicio de experto para la validación del instrumento. Su opinión contribuirá un valioso aporte para nuestra investigación.

Agradeciendo anticipadamente su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente,



Yolanda Torres Armas
Bustamante
DNI N° 47442327



Greysi Solano
DNI N° 77097462

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Quien suscribe, **Doctora Nery Viena Flores**

Mediante la presente hago llegar mi visto bueno al instrumento que va ser utilizado para la recolección de datos del trabajo de Tesis Titulado: **“El Juego como Estrategia para Desarrollar Competencias Matemáticas en Niños de inicial”**, elaborado por las bachiller, aspirante al título profesional de profesora de Educación Inicial, reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, y por lo tanto, aptos para ser aplicados en el logro de los objetivos que se plantean en la investigación.

Atentamente,



Docente Formador

Doctora Nery Viena Flores de Yap

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

II. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Nery Viena Flores
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación del Desarrollo de competencias matemática.
 Autor (a) del instrumento : Yolanda Torres Armas y Greysi Solano Bustamante

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 47 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
EXCELENTE (5)

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

II. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Nery Viena Flores
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : EESPPT
 Instrumento de validación : Ficha de observación del Desarrollo de competencias matemática.
 Autor (a) del instrumento : Yolanda Torres Armas y Greysi Solano Bustamante

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					X
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable.				X	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					X
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 47 puntos.

**MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4)
 EXCELENTE (5)**

IV. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable

.....
.....
.....
.....

47



IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Tarapoto, 20 de diciembre de 2023.



Sello y firma del experto

Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UGEL SAN MARTÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 003
CODIGO MODULAR 1095116 - CODIGO LOCAL 481570

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

AUTORIZACIÓN

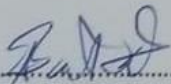
LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "003-SAN MARTIN DE PORRES" DE LA CIUDAD DE TARAPOTO, PROVINICA Y REGIÓN SAN MARTÍN.
QUE SUSCRIBE.....

AUTORIZA:


A **YOLANDA TORRES ARMAS Y GREYSI SOLANO BUSTAMANTE**; estudiantes del X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Tarapoto en la especialidad de Inicial; para la aplicación del instrumento de investigación de la tesis titulada "El juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños" de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 003-SAN MARTIN DE PORRES, Tarapoto, 2023".

Se expide el presente documento para brindar las facilidades correspondientes, tal como lo acredita esté documento.

Tarapoto, 26 de septiembre del 2023



.....
BETTY TORRES YNGA
DIRECTORA
I.E.I N°003-SAN MARTIN DE
PORRES.



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD EDUCATIVA LOCAL SAN MARTÍN
I.E.I N° 003 - TARAPOTO
.....
Prof. Betty Torres Ynga
DIRECTORA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°003-SAN MARTIN DE PORRES- TARAPOTO
EMAIL: - FACEBOOK:

Anexo N° 06: Diseño de estrategias y Sesiones

DESCUBRIENDO MIS CONOCIMIENTOS MATEMÁTICOS DÍA A DÍA EN MIS JUEGOS.



1.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTES: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO
BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

2.- NOMBRE DE LA UNIDAD:

Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

3.- DURACION: 2 semanas del 06 al 17 de noviembre.

4.- SITUACIÓN DEL CONTEXTO:

- Casi en su totalidad, los niños y niñas de 5 años de edad, no descubren determinadas relaciones matemáticas como los criterios de orden de un patrón, secuencia o serie.
- Algunos niños son egoístas y no comparten con sus compañeros.
- Los niños no aprenden bien las matemáticas y no logran hacer los trabajos indicados, por ello se realizará diferentes juegos para el buen aprendizaje y no se observe, rechazo a las matemáticas.

5.- PRODUCTOS:

- Realización de la tabla pollito y otros juegos correctamente de acuerdo a las competencias matemáticas.

6.- SESIONES DE APRENDIZAJE:

FECHA	SESIÓN	NOMBRE DE LAS SESIONES
06/11/2023	Nº 1	- Cuantas patas tienen los animales
07/11/2023	Nº 2	- Conejos a sus madrigueras.
08/11/2023	Nº 3	- Contamos y agrupamos frutas.
09/11/2023	Nº 4	- Delante, detrás, derecha, izquierda aquí estoy
10/11/2023	Nº 5	- Jugamos al pasa rey
13/11/2023	Nº 6	- Formamos secuencias por color.
14/11/2023	Nº 7	- Buscando las figuras geométricas.
15/11/2023	Nº 8	- Formamos secuencias crecientes.
16/11/2023	Nº 9	- Jugamos a agrupar y usamos cuantificadores “muchos”, “pocos”.
17/11/2023	Nº 10	- Ordenamos series decrecientes.

7.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LAS SESIONES:

REA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MAT EMÁ TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”.
MAT EMA TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	-Traduce cantidades a expresiones numéricas.	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a

REA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
		<p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”.</p>
MAT EMA TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<p>-Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.</p> <p>Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.</p>
MAT EMA TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para 	<p>- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que</p>

REA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
		orientarse en el espacio.	muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
MAT EMA TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.
MAT EMA TICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.
MAT EMA TICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para 	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

REA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
		orientarse en el espacio.	
MAT EMA TICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

SESIÓN N° 01**CUANTAS PATAS TIENEN LOS ANIMALES****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **UGEL:** SAN MARTÍN
- 1.2. **I.E.I.:** 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. **DIRECTORA:** BETTY TORRES YNGA
- 1.4. **PROFESORA:** MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. **PRACTICANTE:** YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. **SECCIÓN:** CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATE MATIC A	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba lata. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: "¡Tumbamos 10 latas!"
-Criterio de Evaluación: Cuenta hasta 10 en el juego la búsqueda del tesoro			
Enfoque transversal: - Enfoque de búsqueda de la excelencia.			


3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 Minutos

III

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO DE DURACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar los acuerdos de convivencia y responsabilidad. ○ Realizamos la estrategia de los aplausos matemáticos para mover el cuerpo de la siguiente manera: un plauso y movemos las dos manos, dos aplausos y movemos los dos pies. ○ Seguido de esto mostramos a los niños y niñas un sombrero mágico y preguntamos que creen que habrá el sombrero mágico, también muestra una “Tabla Pollito”, la maestra cuenta 1,2,3 y saca una vaca de su sombrero, perro, gallo, gato, etc. Todo lo que saca, va colocando en la tabla pollito. y ¿Cuántas patas tiene el pollito? <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ Luego sacamos uno por uno los animales de juguete que se puso en la tabla pollito ¿Qué animal observan? ¿Cuántas patas tiene? ¿este gallo cuantas patas tiene? ¿Todos los animales caminaran igual? ○ ¿Todos los animales tendrán la misma cantidad de patas? ¿Por qué? ○ Doy a conocer el propósito de la actividad: Que los niños y niñas conozcan y cuenten cuantas patas tienen los animales. 	<p>Dialogo</p> <p>Papelotes</p> <p>Imágenes</p> <p>Plumones</p> <p>Ula Ula</p>	<p>10min</p> <p>30min</p>

DES ARR OLL O	EVALUACION	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menciono a los niños que realizaremos una actividad y saldremos al patio, para ello recordamos los acuerdos antes de salir. ○ Los niños y niñas se encuentran en el patio la docente colocará en el suelo 2 ulas ulas. ○ Los niños y niñas hacen dos columnas, lo cual será intercalado, un varón y una mujer. ○ Se les hace entrega de animales de juguetes domésticos y salvajes, colocarán en una los domésticos y en la otra los salvajes. ○ Se dice a los niños que cuenten cuantos animales hay en cada ula ula. ○ La maestra dice a los niños que realizaran un juego. presenta el juego. ○ JUEGO: LA BÚSQUEDA DE TESORO. Consiste que los niños y niñas van a buscar las imágenes de animales escondidas en el aula que previamente han sido colocadas cuando nos encontrábamos en el patio. ○ Antes de realizar la búsqueda, también se presenta dos cartulinas de colores. ○ La primera cartulina de color rojo, y la segunda de amarillo. En la cartulina roja van a colocar los animales que tienen cuatro patas, en la segunda cartulina los animales que tienen dos patas. ○ Iniciado el juego, en todo momento debemos realizar el acompañamiento guiándoles. ○ Niños ¿Cuántos animales de 4 patas ya tenemos? Sigán buscando ¿cuántos animales de 2 patas ya encontraron? ○ Cada vez que encuentren irán contando cuantos ya tienen en cada cartulina. 		5min
------------------------	------------	--	--	------

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Se culmina el juego y se invita a los niños que quieran participar para que expongan los animales que hay en las dos cartulinas y cuantas hay en cada lado. 		
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ○ Luego se generan las siguientes preguntas: ○ ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en las dinámicas? ¿Cómo colocaron los animales en las cartulinas? ¿Qué les parece si comentan con su mamá y papá lo realizado? 		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 06/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	CUÁNTAS PATAS TIENEN LOS ANIMALES			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
DESEMPEÑOS	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.			
CRITERIO	Cuenta hasta 10 en el juego la búsqueda del tesoro.			
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO	
1				X
2				X
3				X
4				X
5				X
6				X
7				X
8				X
9				X
10				X
11				X
12				X
13				X
14				X
15				X

16	BRIANNA LIZETH			X
17	ALESSANDRO Kael			X
18	THIAGO GAEL			X
19	WALTER EMILIO			X
20	ANTONELLA CASTEL			X
21	JESUS MATTIAS			X
22	SANDRA		X	

SESIÓN N° 02**CONEJOS A SUS MADRIGUERAS****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **UGEL:** SAN MARTÍN
- 1.2. **I.E.I.:** 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. **DIRECTORA:** BETTY TORRES YNGA
- 1.4. **PROFESORA:** MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. **PRACTICANTE:** YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6 **SECCION:** CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”.</p>
Criterio de Evaluación:			
- Establece correspondencia uno a uno en situaciones de juego con diferentes materiales..			
Enfoque transversal:			
- Búsqueda de la excelencia			

3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
--	---

MOMENTO S	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO DE DURACIÓN
INICIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS PROBLEMATIZACIÓN PROPÓSITO GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar los acuerdos de convivencia y responsabilidad. ○ Realizamos los aplausos matemáticos para mover el cuerpo. ○ Mostramos a los niños una caja donde hay 3 osos de peluche y cuatro platos. La niña María estaba jugando a la cocinita y en el momento de servir la comida ella estaba un poco preocupada, porque en la mesa puso 4 platos y solo tenía tres peluches. Ella quiere saber cuántos platos le corresponde a cada oso de peluche ○ ¿niños pueden ayudar a María? ¿Qué pasa si le entrega 2 platos a cada uno? Entonces ¿Cuántos platos le corresponde a cada uno? ○ Menciono que lo que acaban de hacer se llama correspondencia y luego se procede a explicar el término. Doy a conocer el propósito: Hoy vamos “Establecer correspondencia en el juego conejos a sus madrigueras” 	<p>Diálogo</p> <p>caja Papelotes</p> <p>Imágenes</p> <p>peluches</p> <p>Plumones</p> <p>Diálogo</p>	<p>10min</p> <p>30min</p>
DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> • Se recuerda a los niños los acuerdos establecidos para ir de manera ordenada al patio. • Invito a los niños a realizar el siguiente juego. CONEJOS A SUS MADRIGUERAS • La maestra da a conocer las reglas del juego. 		

	<p>EVALUACIÓN</p>	<p>1. En la clase colocaremos puertas con el símbolo de cada madriguera.</p> <p>2. Cada niño tendrá un símbolo que será igual al de su madriguera.</p> <p>3. Cuando la maestra diga conejos a su madriguera, cada conejo deberá buscar su casa o madriguera.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente plantea el siguiente reto del juego: “llevaremos a cada conejo a su madriguera” • La docente pregunta: ¿Qué vamos hacer hoy? ¿Cómo lo vamos a hacer? • Los niños responden a llevar cada conejo a su casa, dando a entender que comprendieron el reto. • Los niños reciben por equipos siluetas de conejos y madrigueras, establecen sus propias estrategias para resolver el reto. • Los niños proceden a hacer correspondencia uno a uno al colocar cada conejo en su madriguera. • La docente menciona que los conejos y las madrigueras tienen símbolos. • Se colocará en algunos equipos más siluetas de conejos y en otras menos madrigueras para que puedan hacer la correspondencia. • La docente recorre los grupos acompañando, registrando y dando retroalimentación según lo necesiten en cada equipo de niños. • La docente pregunta ¿Cuántas casas hay en este equipo? ¿Cuántos conejos hay? ¿Podre poner dos conejos en esta madriguera? ¿Porqué? ¿Podre poner este conejo en esta madriguera? ¿Por qué? 		<p>5min</p>
--	--------------------------	---	--	--------------------

		<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como realizaron sus correspondencias al encontrar las madrigueras de cada conejo. • Se entrega a los niños una ficha de trabajo en donde uniran con una línea cada elemento con en el que le corresponde. • Los niños pegan en la pizarra sus trabajos y verbalizan lo que hicieron mencionando cuantos objetos quedan suetos. <p>Felicizamos a los niños y niñas por el esfuerzo y el logro en la actividad de hoy.</p>		
<p>CIERR E</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ○ Luego se generan las siguientes preguntas: ○ ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Por qué colocaron cada cantidad de frutas en la tarjeta? ¿Cómo se llama lo que hicimos? ¿todos han participado de la tarea grupal? ¿Qué les parece si comentan con su mamá y papá lo realizado. 		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 07/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	CONEJOS A SUS MADRIGUERAS			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
CRITERIO	- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.			
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO	
1	LUANA			X
2	LESLIE THAIS			X
3	BIANCA SOFIA			X
4	BRENDA			X
5	THIAGO ALESSANDRO			X
6	DYLAN ALEXIOS			X
7	KIARA VALERY ALESSANDRA			X
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE			X
9	ADRIAN LENNON			X
10	THIAGO TAYLOR			X
11	LUCAS DANIEL			X
12	SANTIAGO ALEXANDER			X
13	CLAIRE ANTONE			X
14	DYLAN KENAI			X
15	AMI ABIGAIL			X

16	BRIANNA LIZETH			X
17	ALESSANDRO Kael			X
18	THIAGO GAEL			X
19	WALTER EMILIO			X
20	ANTONELLA CASTEL			X
21	JESUS MATTIAS			X
22	SANDRA		X	

NOMBRE:

UNE CON UNA LINEA CADA ANIMAL CON EN EL QUE LE CORRESPONDE.



SESIÓN N° 03**CONTAMOS Y AGRUPAMOS FRUTAS****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **UGEL:** SAN MARTÍN
- 1.2. **I.E.I.:** 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. **DIRECTORA:** BETTY TORRES YNGA
- 1.4. **PROFESORA:** MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. **PRACTICANTE:** YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. **SECCIÓN:** CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**


ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<p>-Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <p>Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: ¡Tumbamos 10 latas!</p> <p>- Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características preceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.</p>
Criterio de Evaluación:			
- Agrupa y cuenta hasta 10 con el material brindado.			
Enfoque transversal:			
- Búsqueda de excelencia.			

3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo.	15 minutos

III	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
------------	---

MO ME NT OS	PROCESOS PEDAGÓGI COS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATE RIALE S Y/O RECU RSOS	TIEM PO DE DURA CIÓN
INI CIO	MOTIVACIÓN SABERES PREVIOS	<ul style="list-style-type: none"> ○ La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar los acuerdos de convivencia y responsabilidad. ○ La docente cuenta a los niños que un día anterior se fue a su chacra a cosechar frutas (naranja, mandarina, manzana, plátano), la docente muestra a los niños las frutas que ha cosechado, luego comenta a los niños que quiere vender solo las naranjas y las manzanas, a un sol cada una, entonces la docente hace las siguientes preguntas: 	Dialogo Papelotes Frutas Imágenes Plumones	10min
	PROPÓSITO	<ul style="list-style-type: none"> ○ Niños para saber cuántas manzanas y naranjas tengo ¿qué debo hacer? ¿Cuántas manzanas tengo? ¿Cuántas naranjas tengo? ¿Cuántas naranjas y manzanas hemos vendido? ○ ¿Niños y niñas solo las frutas podemos contar? <div style="text-align: center;">  </div> <p>La docente menciona el propósito: Niños y niñas el día de hoy vamos a agrupar y contar frutas para relacionarlo en su vida cotidiana.</p>	Diálogo	30min
	GESTIÓN Y ACOMPANIAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menciono a los niños que realizaremos una actividad y 		

DESARROLLO	EVALUACIÓN	<p>saldremos al patio, para ello recordamos los acuerdos antes de salir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La maestra les indica a los niños que realizaran un juego llamado la señora en el mercado, en ese momento saca su bolsa y les dice a los niños que se fue al mercado y trajo muchas frutas. para ello les hace entrega de una fruta a cada niño. ○ Estando ya listos con sus frutas, la docente les dice empecemos con el juego. <p>JUEGO: LA SEÑORA EN EL MERCADO</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La señora del mercado quiere comprar manzanas (salen al frente solo los niños que tienen manzana). ○ La señora del mercado quiere comprar frutas de color verde (salen al frente solo los niños que tienen frutas de ese color). ○ La señora del mercado quiere comprar naranjas (salen al frente solo los niños que tienen naranjas) Cada que se llama se va contando, así sucesivamente. ○ La docente realiza las siguientes preguntas ¿A qué jugamos? ¿cómo nos agrupamos? ¿qué otras cosas podemos agrupar y contar? ¿será que los materiales de salón podemos agrupar y contar? Luego la docente les invita a los niños a agrupar la fruta que tienen en la mano en los círculos correspondientes en la pizarra, después se cuenta cuántas hay Se hace las preguntas correspondientes: ¿se podrá agrupar de otra manera? ¿Cómo podemos agrupar? ¿De qué otra forma se podrá agrupar? ○ Culminando el trabajo de agrupación y conteo se les brindará a los niños y niñas de manera individual una ficha 		5min
------------	------------	---	--	------

		de trabajo donde representarán pintando barras de conteo según la cantidad de cada material que tienen en su mesa.		
CIE RR E		La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. Luego se generan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado de la tarea grupal? ¿Qué cosas contaron? ¿Cuáles fueron las frutas que hemos contado?		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.
Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.
Aula: 5 años
Fecha: 08/11/2023

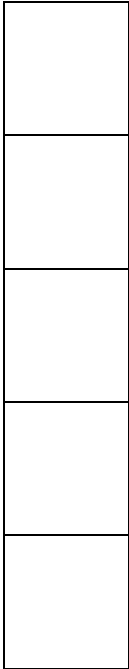






SESIÓN DE APRENDIZAJE	Contamos y agrupamos frutas			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
DESEMPEÑOS	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.			
CRITERIO	Agrupa y cuenta hasta 10 con el material brindado.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA			X
2	LESLIE THAIS			X
3	BIANCA SOFIA			X
4	BRENDA			X
5	THIAGO ALESSANDRO			X
6	DYLAN ALEXIOS			X
7	KIARA VALERY ALESSANDRA			X
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE			X
9	ADRIAN LENNON			X
10	THIAGO TAYLOR			X
11	LUCAS DANIEL			X
12	SANTIAGO ALEXANDER			X
13	CLAIRE ANTONE			X
14	DYLAN KENAI			X
15	AMI ABIGAIL			X

16	BRIANNA LIZETH			X
17	ALESSANDRO Kael			X
18	THIAGO GAEL			X
19	WALTER EMILIO			X
20	ANTONELLA CASTEL			X
21	JESUS MATTIAS			X
22	SANDRA		X	

“PINTAMOS LO QUE CONTAMOS”

FECHA:

- Pinta la cantidad de cuadros en la barra de conteo, según la cantidad de frutas.

<p>-</p>  <p>-</p> 	<p>0-</p>  <p>-</p>	<p>0-</p>  <p>-</p>
		

SESIÓN N° 04**DELANTE, DETRÁS, DERECHA, IZQUIERDA AQUÍ****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTE: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATE MATIC A	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio 	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.
Criterio de Evaluación:			
- Señala las ubicaciones delante, detrás, cerca, lejos, en los juegos que realiza.			
Enfoque transversal:			
- Búsqueda de la excelencia.			

	<p>PROPÓSITO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> Luego pregunto a los niños ¿Dónde estaba la profesora? ¿Dónde está ubicado el pollito verde? ¿Cuál pollito está más cerca del pollito amarillo? ¿Qué podemos aprender con esta canción? <p>Se presenta el propósito del día: Hoy vamos a señalar las ubicaciones delante, detrás, derecha izquierda de nuestros compañeros en el juego congelados.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se recuerda a los niños los acuerdos establecidos para ir de manera ordenada al patio. Invito a los niños a realizar el siguiente juego. <p style="text-align: center;">JUEGO DE CONGELADOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Doy la instrucciones del juego. 1. Nos desplazaremos en diferentes direcciones. 2. Cuando escuchan en la musica la palabra congelados todos nos quedamos quietos en nuestros lugares si hacer movimiento alguno. 3. A solicitud de la maestra cada niño indicará su posición. Seguidamente la maestra realiza preguntas: niños ¿Dónde está ubicada Briana? ¿Dónde está ubicada Amy? ¿Quién esta a la derecha de Kael? ¿Quién estaba detrás de Rebeca? La maestra escucha sus respuestas de los niños. Después del juego realizo las siguientes preguntas: ¿A qué jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Qué ubicaciones señalamos en el juego? Se invita a los niños a regresar formando equipos para trabajar. Seguidamente invitamos a los niños al salon para trabajar en pequeños equipos. 	<p>Limpiatipo</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Imágenes</p> <p>Tijera</p> <p>Goma</p>	<p>30min</p> <p>5min</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta a los niños material concreto: tablero y fideo de diferentes colores. • Los niños se organizan y establecen sus propias estrategias para que jueguen con los materiales. • Los niños lanzan los fideos para describir su ubicación en el tablero, por ejemplo ¿Dónde está el fideo verde? Esta delante del amarillo y al lado del rojo. • La docente puntualiza que podemos encontrar diferentes ubicacioness como delante, detrás, derecha izquierda. • La docente va deteniéndose en los grupos para plantearles preguntas y retroalimentar según lo que necesitan. • ¿Les gusto el juego? ¿Cómo lo hicieron? ¿Hubo alguna dificultad? ¿Qué ubicaciones encontraron en este grupo? • Se entrega a los niños una ficha de trabajo en donde recortaran y pegaran a la niña detrás de la cama y al niño delante, al oso encima de la cama, al perro lejos y al gato cerca • Los niños pegan en la pizarra sus trabajos y verbalizan lo que hicieron mencionando las posiciones de las imágenes antes mencionado. • Luego los niños exponen sus trabajos si ellos lo desean. • Felicitamos a los niños y niñas por el esfuerzo y el logro en la actividad de hoy. 		
CIER RE		<ul style="list-style-type: none"> • Se dialoga y evalúa a los niños y niñas sobre la actividad que hicieron para lograr el propósito, realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? 		

		¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué les gustó de la actividad?		
--	--	---	--	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

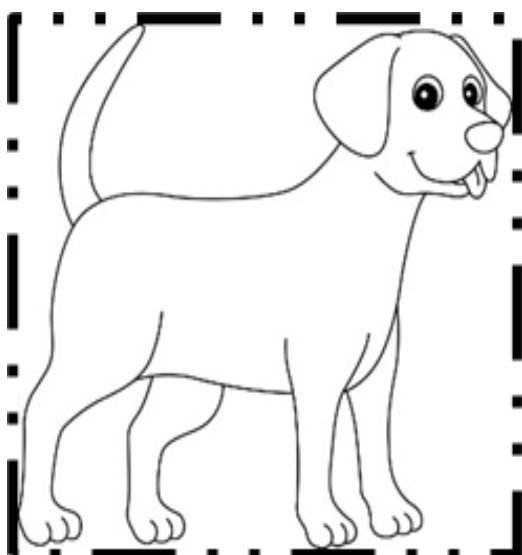
Aula: 5 años

Fecha: 09/11/2023

MAPA DE CALOR				
SESIÓN DE APRENDIZAJE	DELANTE, DETRÁS, DERECHA, IZQUIERDA AQUÍ ESTOY			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 			
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. 			
CRITERIO	Señala las ubicaciones delante, detrás, cerca, lejos, en los juegos que realiza.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA			X
2	LESLIE THAIS			X
3	BIANCA SOFIA			X
4	BRENDA			X
5	THIAGO ALESSANDRO			X
6	DYLAN ALEXIOS			X
7	KIARA VALERY ALESSANDRA			X
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE			X
9	ADRIAN LENNON			X
10	THIAGO TAYLOR			X
11	LUCAS DANIEL			X

12	SANTIAGO ALEXANDER			X
13	CLAIRE ANTONE			X
14	DYLAN KENAI			X
15	AMI ABIGAIL			X
16	BRIANNA LIZETH			X
17	ALESSANDRO Kael			X
18	THIAGO GAEL			X
19	WALTER EMILIO			X
20	ANTONELLA CASTEL			X
21	JESUS MATTIAS			X
22	SANDRA		X	

FICHA DE TRABAJO Fecha: 09-11-2023.



SESIÓN N° 05**JUGAMOS AL PASA REY****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **UGEL:** SAN MARTÍN
- 1.2. **I.E.I.:** 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. **DIRECTORA:** BETTY TORRES YNGA
- 1.4. **PROFESORA:** MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. **PRACTICANTE:** YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. **SECCION:** CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. <p>Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.</p>
Criterio de Evaluación:			
- Usa cuantificadores más que y menos que en el juego que realiza.			
Enfoque transversal:			
- Enfoque de búsqueda de la excelencia.			

3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

III	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
------------	---

MO ME NT OS	PROCE SOS PEDAG ÓGICO S.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATE RIALE S Y/O RECU RSOS	TIEM PO DE DURA CIÓN
	MOTIV ACIÓ SABER ES	Invito a los niños y niñas a sentarse en semicírculo, enseguida les recuerdo las normas de convivencia. . Pregunto a los niños ¿De qué hablamos la clase anterior? Escuchamos las respuestas de los niños. Se muestra una caja sorpresa que contendrá una corona de rey.	Caja sorpresa	10min

INI CIO	PREVI OS PROBL EMATI ZACOÓ N PROPÓ SITO	<p>Luego pregunto a los niños ¿Qué creen que hay en la caja? ¿Cómo podemos descubrirlo? Escuchamos las respuestas de los niños. Se invita a los niños a sacar lo que hay en la caja.</p> <p>¿De quién será esta corona? ¿Cuántas coronas hay? ¿Cuántos reyes necesitaremos? ¿Muchos o pocos reyes? ¿Qué se colocan los reyes en su cabeza?</p> <p>Luego la docente plantea: ¿Cómo podríamos saber cuántos niños participarán en el juego? ¿Habrá muchos o pocos niños?</p> <p>La maestra presenta el propósito del día: Hoy vamos a señalar los cuantificadores más que y menos que al realizar el juego Jugamos al Pase Rey.</p>	Corona s de Rey Buffer Dialogo 	
DES AR RO LL O	GESTI ÓN Y ACOMP AÑAMI ENTO	<p>Se recuerda a los niños los acuerdos establecidos para ir de manera ordenada al patio. Invito a los niños a realizar el siguiente juego.</p> <p style="text-align: center;">JUEGO: QUE PASE EL REY.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Doy las instrucciones del juego. . Cada rey elegirá una forma geométrica (rectángulo o cuadrado). Se tomarán de las manos a modo de puente, los demás niños se formarán haciendo un tren. •Luego el tren pasa por el puente. •El niño que elija la forma se ira colocando detrás del rey indicado. <p>. Después del juego realizo las siguientes preguntas ¿A qué jugamos? ¿Cómo jugamos? ¿Dónde hay más y menos niños?</p> <ul style="list-style-type: none"> •Se invita a los niños a regresar formando equipos para trabajar. •Seguidamente invitamos a los niños al salón para trabajar en pequeños equipos. •Presento un soporte de una casita, piedritas de colores y palitos. Luego pregunta: ¿Qué podríamos hacer con estas piedritas de colores y palitos? ¿Cuántas piedritas de colores tenemos en este grupo? ¿Cuántos palitos tenemos en este grupo? •Escucho sus respuestas de los niños. 	Soporte de una casita, piedrita s de colores y palitos. Goma	30min

	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> •La docente frente a las respuestas puntualiza que en la casita en un grupo hay más y en el otro hay menos. . Después entrega a cada equipo el soporte de una casita, piedritas de colores, palitos y otros materiales que hay en nuestros sectores para que vayan manipulando, agrupando y cuantificando. . Los niños se organizan y establecen sus propias estrategias para que jueguen con los materiales y puedan representar en la casita dando a conocer los cuantificadores más que y menos que. . La docente va deteniéndose en los grupos para plantearles preguntas y retroalimentar según lo que necesitan. ¿Qué hicimos para saber dónde hay más y menos? ¿Qué otras cosas más podemos agrupar? ¿Para qué nos servirá conocer los cuantificadores más y menos? •Se entrega a los niños una ficha de trabajo en donde representarán en este caso de forma gráfica la manera del como trabajaron para conocer los cuantificadores. •Los niños pegan en la pizarra sus trabajos y verbalizan lo que hicieron mencionando los cuantificadores más que, menos que. . Luego los niños exponen sus trabajos en forma voluntaria y la docente va retroalimentando. Felicitamos a los niños y niñas por el esfuerzo y el logro en la actividad de hoy. 		5min
CIE RR E		<p>Se dialoga y evalúa a los niños y niñas sobre la actividad que hicieron para lograr el propósito, realizamos las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó la actividad? ¿para qué nos servirá lo que aprendimos en el proyecto? ¿Qué actividades les gustó más? ¿Cómo se comportaron?</p> <p>Felicitamos a todos por el trabajo realizado</p>		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 10/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	JUGAMOS AL PASA REY			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. <p>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.</p>			
CRITERIO	Usa cuantificadores más que y menos que en el juego que realiza.			
ESTUDIANTES	LOGRO	PROCESO	INICIO	
1	LUANA			X
2	LESLIE THAIS			X
3	BIANCA SOFIA			X
4	BRENDA			X
5	THIAGO ALESSANDRO			X
6	DYLAN ALEXIOS			X
7	KIARA VALERY ALESSANDRA			X
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE			X
9	ADRIAN LENNON			X
10	THIAGO TAYLOR			X
11	LUCAS DANIEL			X

12	SANTIAGO ALEXANDER			X
13	CLAIRE ANTONE			X
14	DYLAN KENAI			X
15	AMI ABIGAIL			X
16	BRIANNA LIZETH			X
17	ALESSANDRO Kael			X
18	THIAGO GAEL			X
19	WALTER EMILIO			X
20	ANTONELLA CASTEL			X
21	JESUS MATTIAS			X
22	SANDRA		X	

FECHA:

COMPLETA LA CASITA DEL MÁS Y EL MENOS, RECUERDA ESCRIBIR EL NÚMERO QUE CORRESPONDE.

$+$		$-$	

Nombre.....

SESIÓN N° 06**FORMAMOS SECUENCIAS POR COLORES****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTE: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
<p>Criterio de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica el criterio establecido en cada secuencia y pega los materiales en la maceta con los colores que corresponde. 			

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Enfoque transversal: - Enfoque de búsqueda de la excelencia.			


3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

III	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
------------	---

MOM ENTO S	PROCESO S PEDAGÓ GICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATE RIALE S Y/O RECU RSOS	TIEM PO DE DURA CIÓN
INICI O	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>o La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para recordar lo acuerdos de convivencia y responsabilidad.</p> <p>- En un papelote, presentamos la siguiente canción.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>MIS COLORES: Mis amigos los colores me divierten de verdad, con ellos pinto los dibujos que realizo sin parar, rojo, azul y amarillo me convierto en un martillo, rojo, azul y amarillo es ese pajarillo</p> </div> <p>Luego de escuchar la canción, preguntamos a los niños:</p> <p>- ¿De qué trata la canción? ¿cuáles son los colores que se mencionan? ¿qué orden tienen los colores en la canción?</p> <p>- El día de hoy vamos a establecer secuencias por color.</p> <p>- Pegamos una secuencia en un papelógrafo para que los niños y las niñas lo observen. La docente irá nombrando los elementos de la secuencia, por ejemplo, triangulo rojo, triangulo azul, triangulo rojo.</p> <p>- Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué triangulo seguirá después del triángulo rojo? Niños lo que están observando se llama secuencia, la maestra explica. ¿Qué es una secuencia? ¿Cuál es la secuencia que observas?</p> <p>- Propósito: Que los niños y niñas identifiquen y decoren las macetas siguiendo secuencias por color.</p>	<p>Papelote</p> <p>figuras geométricas.</p> <p>Temperas</p> <p>Piedritas</p> <p>Cartulinas</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>Palitos</p> <p>Macetas</p> <p>Silicona</p>	<p>10min</p> <p>30min</p> <p>5min</p>

	EVALUACIÓN			
DESARROLLO		<p>La docente muestra unas imágenes de unas macetas decoradas, luego pregunta: ¿niños que observan? ¿Qué les parece estas macetas? ¿Las macetas que tenemos acá en el jardín son iguales? ¿Qué les parece si las decoramos? Pero para ello les propongo decorar con</p>  <p>materiales de la naturaleza. Lo haremos a través de un juego.</p> <p>JUEGO: SOMOS PEQUEÑOS RECOLECTORES DE LA SELVA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra hace entrega de una bolsa a cada niño, salimos al parque con los niños y vamos recolectando piedras pequeñas, hojas, palitos, flores, etc. - Ya en el aula se pregunta a los niños ¿Qué cosas recogieron del patio? Niños a las cosas que recogieron los vamos a pintar y después lo pegarán en las macetas ¿creen que todo lo que recogieron nos servían para decorar? ¿Qué pasaría si pegamos las flores y hojas? - La maestra anima a seleccionar y pintar las piedritas y palitos que recolectaron. - Luego de pintar, se invita a los niños a formar grupos para pegar en las macetas, se explica que deberán pegar siguiendo una secuencia, niños ¿recuerdan la canción de los colores? En la canción, los colores tenían un orden, entonces, si el grupo de Camila pega dos piedritas de color azul y dos de color rojo, ¿Qué 		

		color de piedritas continuarán? Así sucesivamente se irá preguntando en todos los grupos.		
CIERRE		<p style="text-align: center;">Metacognición:</p> <p>- Preguntamos a los niños: ¿Qué hicimos? ¿Cómo completaste las secuencias? ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en las dinámicas? ¿Cómo pegaron las piedritas? ¿Qué les parece si comentan con su mamá y papá lo realizado?</p>		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 13/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	FORMAMOS SECUENCIAS POR COLORES			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
DESEMPEÑOS	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
CRITERIO	Identifica el criterio establecido en cada secuencia y pega los materiales en la maceta con los colores que corresponde.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA		X	
2	LESLIE THAIS		X	
3	BIANCA SOFIA		X	
4	BRENDA		X	
5	THIAGO ALESSANDRO		X	
6	DYLAN ALEXIOS		X	
7	KIARA VALERY ALESSANDRA		X	
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE		X	
9	ADRIAN LENNON		X	
10	THIAGO TAYLOR		X	
11	LUCAS DANIEL	X		
12	SANTIAGO ALEXANDER	X		
13	CLAIRE ANTONE	X		

14	DYLAN KENAI	X		
15	AMI ABIGAIL	X		
16	BRIANNA LIZETH	X		
17	ALESSANDRO Kael	X		
18	THIAGO GAEL	X		
19	WALTER EMILIO	X		
20	ANTONELLA CASTEL	X		
21	JESUS MATTIAS	X		
22	SANDRA	X		

SESIÓN N° 07**BUSCANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTE: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto. Ejemplo: la niña Karina elije un cubo, explora el entorno y dice que un dado y una caja de cartón se parecen a la forma que eligió del cubo
Criterio de Evaluación:			
- Los niños y niñas participan, relacionan e identifican las figuras geométricas.			
Enfoque transversal:			
- Enfoque de la búsqueda de excelencia.			

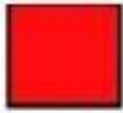



3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

III

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTO S	PROCESOS PEDAGÓGICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATERIALES Y/O RECURSOS	TIEMPO DE DURACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>Se motiva con una canción de las figuras geométricas que dice así: las figuras geométricas tú las puedes descubrir....</p> <p>¿De qué trataba la canción? ¿Cuáles eran esas figuras geométricas?</p> <p>- Se presenta a los niños tarjetas de 4 figuras geométricas, círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Cuadrado</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Triángulo</p> </div> </div> <hr/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Círculo</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Rectángulo</p> </div> </div> <p>- ¿Qué figuras geométricas son? ¿Cuántos lados tienen? ¿Qué objetos del aula tienen formas geométricas? ¿Cómo nos podemos dar cuenta? Los niños responden.</p> <p>- Se explica el propósito. Que los niños y niñas identifiquen las figuras geométricas con objetos de su entorno.</p>	<p>Cinta</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>Siluetas</p> <p>Cartulina</p> <p>Sillas</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>imágenes</p>	<p>10min</p> <p>30min</p>

	EVALUACIÓN			5min
DESARROLLO		<p>- Animamos a los niños a jugar con los bloques lógicos. Pedimos que los manipulen y señalen sus características más resaltantes</p> <p>- JUEGO: ADIVINA ADIVINADOR</p> <p>Previamente colocamos debajo de cada uno en las sillas una figura geométrica: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo. Indicamos a los niños a buscar debajo de las sillas, explicamos que vamos a hablar una canción y cuando diga, adivina, adivinador, me parezco a una paleta, tendrán que salir los círculos a bailar porque se parece a una paleta y después de bailar tendrán que mencionar otras cosas que se parezcan a la figura de círculo. Y así sucesivamente hasta que salgan los triángulos igual solo saldrán los triángulos así lo haremos con las otras formas del cuadrado y rectángulo motivamos a los niños a bailar la canción las figuras geométricas y relacionar con cosas del entorno.</p>		



- La docente resalta las figuras, pega en la pizarra un papelote con los dibujos de las cuatro figuras geométricas.
- Forma grupos de 5 integrantes y entrega imágenes que se relacionan con las figuras geométricas.
- Bien niños seguimos con nuestro juego adivina adivinador. observen sus imágenes y adivinen con cuál de las figuras se relacionan y salgan a pegar en donde corresponde.
- Reflexionamos junto con los niños sobre lo realizado para saber cómo son las figuras que aprendieron: ¿Qué hicieron? ¿Qué utilizaron?

**CIER
RE**

- La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado.
- Luego se generan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en las dinámicas? ¿fue fácil adivinar sobre las cosas que se parecen a las figuras? ¿Qué les parece si comentan con su mamá y papá lo realizado?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 14/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	BUSCANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	<p style="text-align: center;">“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”</p> <ul style="list-style-type: none"> Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 			
DESEMPEÑOS	- Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.			
CRITERIO	- Los niños y niñas participan, relacionan e identifican las figuras geométricas.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA		X	
2	LESLIE THAIS		X	
3	BIANCA SOFIA		X	
4	BRENDA		X	
5	THIAGO ALESSANDRO		X	
6	DYLAN ALEXIOS		X	
7	KIARA VALERY ALESSANDRA		X	
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE		X	
9	ADRIAN LENNON		X	
10	THIAGO TAYLOR		X	
11	LUCAS DANIEL	X		

12	SANTIAGO ALEXANDER	X		
13	CLAIRE ANTONE	X		
14	DYLAN KENAI	X		
15	AMI ABIGAIL	X		
16	BRIANNA LIZETH	X		
17	ALESSANDRO Kael	X		
18	THIAGO GAEL	X		
19	WALTER EMILIO	X		
20	ANTONELLA CASTEL	X		
21	JESUS MATTIAS	X		
22	SANDRA	X		

SESIÓN N° 08**FORMAMOS SECUENCIAS CRECIENTES****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. **UGEL:** SAN MARTÍN
- 1.2. **I.E.I.:** 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. **DIRECTORA:** BETTY TORRES YNGA
- 1.4. **PROFESORA:** MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. **PRACTICANTE:** YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. **SECCION:** CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**


ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	-Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
Criterio de Evaluación:			
- Identifica la secuencia en el al observar el video y al momento de realizar el juego.			
Enfoque transversal:			
- Enfoque de búsqueda de excelencia.			


3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO

RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

II	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
-----------	---

MO ME NT OS	PROCESO S PEDAGÓ GICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATER IALES Y/O RECUR SOS	TIE MPO DE DUR ACIÓ N
INI CIO	MOTIVAC IÓN PROBLE MATIZAC IÓN SABERES PREVIOS PROPÓSITO	<p>Invitamos a los niños y niñas a ver un video:</p> <p>https://www.google.com/search?q=videos+cortos+para+ense%C3%B1ar+tama%C3%B1os&oq=videos+cortos+para+ense%C3%B1ar+tama&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBwgCECEYnwUyBggAEEUYOTIHCAEQIRigATIHCAIQIRifBdIBCT</p>  <p>IwOTY1ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#fpstate=ive&vld=cid:9f100e0b,vid:VRPVBZgxh0Q,st:0</p>	Video Ficha Colores	10mi n
	GESTIÓN Y ACOMPA ÑAMIENT O	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos a los niños: ¿de qué trató el video? ¿Cuántos ositos tiene Lara? ¿Cómo se llaman los tres ositos? ¿Quién era el pequeño? ¿Quién era el mediano? ¿Quién era el más grande? si queremos ordenarlos ¿Cómo lo haríamos? ¿Puedes formar una cadena de telas por tamaño? ¿Cómo lo harían? - Propósito: hoy continuaremos secuencias, teniendo en cuenta el criterio de tamaño en el juego, la Reyna manda. 		30mi n

DESARROLLO	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Niños se van a formar en dos columnas una de mujeres y otra de varones, pero lo harán del más pequeño al más grande y de forma ordenada y caminando saldremos para realizar un juego. <p style="text-align: center;">JUEGO: LA REYNA MANDA</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Se explica a los niños que jugaremos a hacer secuencias por el tamaño utilizando nuestro cuerpo - Forman tres grupos tallándose de tamaño: pequeño, mediano y grande. - Una vez que se tallaron decimos que nuestra secuencia será por tamaño, de pequeño y grande. - Los niños medianos esperarán - La Reyna manda que formen una secuencia de pequeño a grande. - La Reyna manda que hagan secuencia de pequeño a mediano. - Finalmente, la Reyna manda que hagan secuencia de mediano a grande. - Luego, la Reyna dice que utilicen los tres tamaños para hacer una secuencia, los niños lo realizan. - La maestra indica que se deben formar en columnas, así como lo hicieron para salir, ahora lo harán para volver al aula. - Pedimos a los niños que saquen su juguete favorito que se pidió el día anterior y formamos grupos de 4. 		5min
------------	------------	--	--	------

		Les decimos que con los integrantes de su grupo deben comparar el tamaño de sus juguetes y ordenarlos.		
CIE RR E		<p>Metacognición:</p> <p>¿Qué hicieron para saber que juguete es el más grande?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ○ Luego se generan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en las dinámicas? ¿De qué trató el juego? ¿Qué les parece si comentan con su mamá y papá lo realizado? 		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 15/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	FORMAMOS SECUENCIAS CRECIENTES			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
DESEMPEÑOS	. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.			
CRITERIO	Identifica la secuencia en el al observar el video y al momento de realizar el juego.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA		X	
2	LESLIE THAIS		X	
3	BIANCA SOFIA		X	
4	BRENDA		X	
5	THIAGO ALESSANDRO		X	
6	DYLAN ALEXIOS		X	
7	KIARA VALERY ALESSANDRA		X	
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE		X	
9	ADRIAN LENNON		X	
10	THIAGO TAYLOR		X	
11	LUCAS DANIEL	X		
12	SANTIAGO ALEXANDER	X		
13	CLAIRE ANTONE	X		

14	DYLAN KENAI	X		
15	AMI ABIGAIL	X		
16	BRIANNA LIZETH	X		
17	ALESSANDRO Kael	X		
18	THIAGO GAEL	X		
19	WALTER EMILIO	X		
20	ANTONELLA CASTEL	X		
21	JESUS MATTIAS	X		
22	SANDRA	X		

SESIÓN N° 09**JUGAMOS A AGRUPAR Y USAMOS CUANTIFICADORES****“MUCHOS”, “POCOS”.****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTE: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.

**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION:**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. • Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.
Criterio de Evaluación:			
- Utiliza el conteo para mencionar la cantidad y los compara con los demás mencionando donde hay muchos y donde hay pocos.			

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Enfoque transversal:			
- Enfoque de búsqueda de la excelencia.			

3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I	ACTIVIDADES DE RUTINA
----------	------------------------------

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

II	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
-----------	---

MO ME NT OS	PROCESO S PEDAGÓ GICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATER IALES Y/O RECUR SOS	TIEM PO DE DURA CIÓN
----------------------	----------------------------------	--------------------------	---------------------------------------	-------------------------------

		<p>JUEGO: DIME COMO ERES Y TE DIRÉ EN QUE GRUPO ESTÁS.</p> <p>La maestra invita a los niños a salir al patio, explica las reglas del juego: se deben agrupar teniendo en cuenta una característica en común entre todos los integrantes, por ejemplo: los que usan lentes, las que tienen trenzas en el cabello, los que tienen zapatillas de color blanco, etc. Para posteriormente comparar cantidades, en que grupo hay muchos y donde hay pocos.</p> <p>De regreso, en el aula la docente pregunta: ¿Qué tuvieron en cuenta para agruparse? ¿Cómo supieron que grupo debían formar? ¿todos los grupos tenían la misma cantidad de niños?</p>		
<p>CIE RR E</p>		<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ○ Luego se generan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en las dinámicas? ¿Qué tuvieron en cuenta para agruparse con sus compañeros? ¿Qué pasó con el barco? ¿Te gusto las dinámicas de agrupación de colores? 		

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje:	Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.
Practicante:	Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.
Aula:	5 años
Fecha:	16/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	JUGAMOS A AGRUPAR Y USAMOS CUANTIFICADORES “MUCHOS”, “POCOS”.			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
DESEMPEÑOS	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.			
CRITERIO	Utiliza el conteo para mencionar la cantidad y los compara con los demás mencionando donde hay muchos y donde hay pocos.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA	X		
2	LESLIE THAIS	X		
3	BIANCA SOFIA	X		
4	BRENDA	X		
5	THIAGO ALESSANDRO	X		
6	DYLAN ALEXIOS	X		
7	KIARA VALERY ALESSANDRA	X		
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE	X		
9	ADRIAN LENNON	X		
10	THIAGO TAYLOR	X		
11	LUCAS DANIEL	X		
12	SANTIAGO ALEXANDER	X		
13	CLAIRE ANTONE	X		
14	DYLAN KENAI	X		
15	AMI ABIGAIL	X		
16	BRIANNA LIZETH	X		
17	ALESSANDRO KAEL	X		
18	THIAGO GAEL	X		

19	WALTER EMILIO	X		
20	ANTONELLA CASTEL	X		
21	JESUS MATTIAS	X		
22	SANDRA	X		

SESIÓN N° 10**ORDENAMOS SERIES DECRECIENTES****1.- DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN
- 1.2. I.E.I.: 003 SAN MARTIN DE PORRES
- 1.3. DIRECTORA: BETTY TORRES YNGA
- 1.4. PROFESORA: MARIA MENDOZA ESPINOZA
- 1.5. PRACTICANTE: YOLANDA TORRES ARMAS, GREYSI SOLANO BUSTAMANTE
- 1.6. SECCION: CARIÑOSITOS 5 AÑOS.


**2.- APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA SESION**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
Criterio de Evaluación:			
- Usa objetos u cosas para ordenar según su tamaño de forma decreciente			
Enfoque transversal:			
- Enfoque de búsqueda de la excelencia.			

3. SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:

I ACTIVIDADES DE RUTINA			
MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	ESTRATEGIAS	TIEMPO
RECEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recepción y bienvenida a los niños y niñas se les espera con alegría, se les recibe afectuosamente, mostrándoles cariños. ▪ Control de asistencia. 	Control de asistencia.	15 minutos
ACTIVIDADES PERMANENTES	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entonan la canción del saludo ▪ Oración ▪ Control del tiempo y el calendario, ▪ Recuerdan las normas de convivencia, recuerdan los valores, salen a contar la noticia del día y entonan algunas canciones. 	Calendario Canciones Foto del tiempo	15 minutos

III	MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE
------------	---

MOM ENTO S	PROCESO S PEDAGÓ GICOS.	ACTIVIDADES ESTRATÉGICAS	MATER IALES Y/O RECUR SOS	TIE MPO DE DUR ACIÓ N
INICI O	MOTIVA CIÓN PROBLE MATIZAC IÓN SABERES PREVIOS PROPÓS ITO GESTIÓN Y ACOMPA ÑAMIENT O	<p>La docente presenta a los niños una poesía sobre la familia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan las normas antes de empezar con la lectura. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Una familia, linda familia, la que me quiere, la que me cuida. Una esperanza, un sol que brilla, todo mi mundo es mi familia.</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> - Repetimos la poesía en forma grupal. - ¿de qué trató la poesía? - Mostramos a los niños, figuras de los miembros de la familia y preguntamos: ¿Quién es el más alto? ¿Quién es el más bajo? ¿Puedes ordenarlos del más alto al más bajo? - En su familia ¿quién es el más alto? - El día de hoy ordenaremos series decrecientes con los materiales brindados. 	<p>Papelote</p> <p>Siluetas de los miembros de la familia</p>	<p>10mi n</p> <p>30mi n</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>EVALUACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Niños ¿recuerdan la clase que jugamos a ordenar del pequeño al más grande? Hoy vamos a jugar a ordenar, pero del grande al más pequeño. <p>Luego indicamos que jugaremos:</p> <p>JUEGO: “TUMBA LATAS”.</p> <p>Indicamos a los niños formar un círculo y explicamos el juego, les decimos que tendrán que tumbar las latas, con una pelota, siempre y cuando las latas estén ordenadas de forma decreciente para eso en las latas estarán pegadas la imagen de cada uno de los integrantes de la familia que vieron en el inicio de la clase en la motivación.</p> <p>Lo cual también las latas serán de diferentes tamaños de acuerdo al personaje de la familia, como por ejemplo quien es el más alto de la familia el papá y el papá estará en la lata más alta y así con los demás personajes de la familia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega las latas y se pide a un voluntario para ordenar las <div data-bbox="507 1104 1177 1332" data-label="Image"> </div> <p>latas y empezar con el juego, se explica que al primero que le caiga la pelota por el cuerpo, tendrá que volver a armar las latas y el continuar con el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego la maestra pide a los niños que se formen en fila, por tamaño del más alto al más bajo e invitamos a recorrer un pequeño circuito en el patio y volvemos al aula en ese orden. - Aplicación de lo aprendido: repartimos una ficha de trabajo y pedimos a los niños y niñas que, realicen una seriación por tamaño: del más grande al más pequeño. 	<p>Latas</p> <p>Ficha</p> <p>Almohaditas</p>	<p>5min</p>
--------------------------	--------------------------	--	--	--------------------

CIERR E		<p>Entregamos a cada grupo almohaditas de colores y de distintos tamaños, indicamos que jueguen libremente. Pedimos que realicen seriaciones por tamaño</p> <p>Metacognición: ¿Cómo seriaste los objetos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ La docente junto con los niños evalúa el trabajo realizado. ○ Luego se generan las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿todos han participado en el juego? ¿Cómo colocaron las latas? ¿Qué lata pusieron primero? 		
--------------------	--	--	--	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

MAPA DE CALOR

Experiencia de Aprendizaje: Descubriendo mis conocimientos matemáticos día a día en mis juegos.

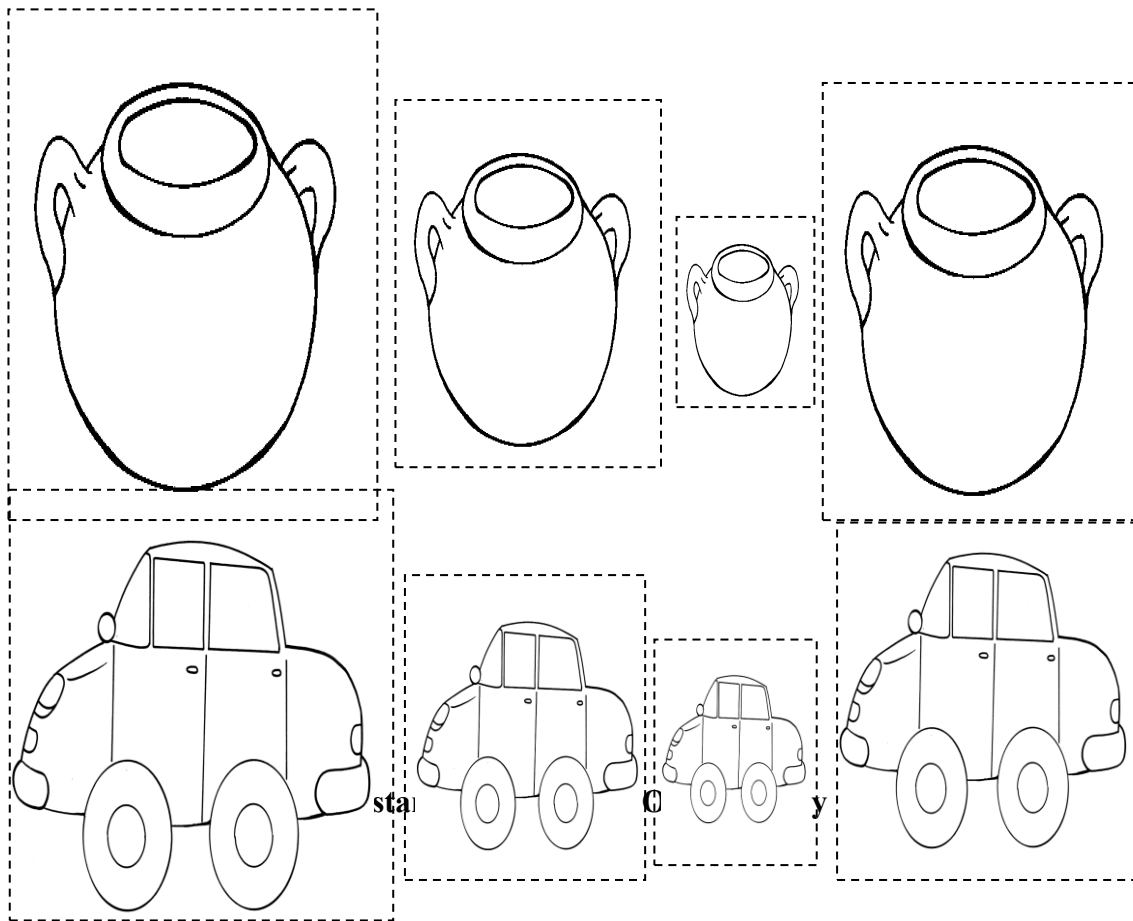
Practicante: Greysi Solano Bustamante, Yolanda Torres Armas.

Aula: 5 años

Fecha: 17/11/2023

SESIÓN DE APRENDIZAJE	ORDENAMOS SERIES DECRECIENTES.			
ÁREA	MATEMÁTICA			
COMPETENCIA / CAPACIDAD	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD			
DESEMPEÑOS	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 			
CRITERIO	Usa objetos u cosas para ordenar según su tamaño de forma decreciente.			
ESTUDIANTES		LOGRO	PROCESO	INICIO
1	LUANA		X	
2	LESLIE THAIS		X	
3	BIANCA SOFIA		X	
4	BRENDA		X	
5	THIAGO ALESSANDRO		X	
6	DYLAN ALEXIOS		X	
7	KIARA VALERY ALESSANDRA		X	
8	GIAN ALEXANDRA CAMILE		X	
9	ADRIAN LENNON		X	
10	THIAGO TAYLOR		X	
11	LUCAS DANIEL	X		
12	SANTIAGO ALEXANDER	X		
13	CLAIRE ANTONE	X		
14	DYLAN KENAI	X		
15	AMI ABIGAIL	X		

16	BRIANNA LIZETH	X		
17	ALESSANDRO Kael	X		
18	THIAGO GAEL	X		
19	WALTER EMILIO	X		
20	ANTONELLA CASTEL	X		
21	JESUS MATTIAS	X		
22	SANDRA	X		

FICHA DE TRABAJO**RECORTA Y PEGA DEL MÁS GRANDE AL MÁS PEQUEÑO.**

Anexo N° 08: Constancia de Revisión de Abstract.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: " **El juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en niños de inicial**" - " **Play as a Strategy for Developing Mathematical Competencies in Early Childhood Education**" de las autoras **Greysi Solano Bustamante y Yolanda Torres Armas**, ex alumnas de la **ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de número de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords), representativa de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 08 de diciembre de 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'C. Navarro', is written over a horizontal dotted line.

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.

Anexo N° 09: Constancia de Revisión Ortográfica**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"**

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: "*El juego como estrategia para el desarrollo de competencias matemáticas en Niños de Inicial*", de las autoras: **Greysi Solano Bustamante y Yolanda Torres Armas**, ex alumnas de la **Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"**. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. La coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 08 de diciembre de 2025

A handwritten signature in blue ink is written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to be the name of the reviewer.

Anexo N° 10: Evidencias Fotográficas.





