

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“MARÍA MONTESSORI”**



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA,
MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN, AREQUIPA-2021**

**Trabajo de investigación presentado por
las alumnas:**

Agramonte Robles, Mary Carmen Nancy

Apaza Quispe, Vanesa Mily

Ito Yana, Rosa Nilda

**Para optar el grado académico de Bachiller en
Educación**

Asesora:

Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ

2023

INV 160

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

27%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

47%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

distancia.udh.edu.pe

Fuente de Internet

7%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

3%

3

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

3%

4

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

2%

5

repositorio.umch.edu.pe

Fuente de Internet

2%

6

docplayer.es

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

8

1library.co

Fuente de Internet

1%

9

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

DEDICATORIA

Dedico mis logros y metas a Dios, mi padre celestial quién me acompaña en todo momento y quién me muestra sus propósitos para mi vida.

Rosa

A ti Dios que me ha dado fortaleza en momentos de dificultad, sabiduría y las fuerzas necesarias para seguir adelante.

A mis padres José y Nancy por su amor, sacrificio y apoyo incondicional. A mis hermanos Devora y José Pablo, por no dejar de creer en mí.

Mary Carmen

A Dios quien siempre está conmigo y me da fortaleza y salud para lograr mis objetivos.

A mis padres Julia, Rosil y hermanos Mark y Deysi. Qué son las personas que me han ofrecido el amor y la calidez de la familia a la cuál amo.

Vanesa

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias por acompañarnos en este proceso de capacitación para lograr un objetivo profesional.

Amigos y maestros que nos dieron consejos, ideas, intelectuales y apoyo emocional están seguros de que Dios los llevará a continuar este propósito a través de la perseverancia.

A los maestros de nuestros estudios que confiaban en nuestras habilidades desde el principio y nos dieron su apoyo, experiencia y conocimiento.

Nuestra gratitud por la escuela educativa "María Montessori" porque nos permitió lograr nuestros objetivos académicos y profesionales a través de la primera carrera educativa para todo el aprendizaje y el conocimiento que se adquirió durante estos 5 años.

Agradecemos al Dr. Zulvi Madeleine Torres Ramos por el acompañamiento académico de nuestros objetivos.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es precisar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya. Metodológicamente es una investigación pre experimental, donde se implementó el pretest y el post test para medir los resultados de las estrategias implementadas.

Se utilizó una rúbrica de evaluación como instrumento de recogida de datos y la observación y la encuesta como técnicas de recogida de datos. La muestra incluyó 24 niños de 5 años y un total de 22 niños, 10 niños y 12 niñas. Se utilizó la prueba de Student para analizar los resultados.

Conclusión: el impacto de las estrategias de juego "para desarrollar la capacidad de resolver problemas de forma, movimiento y lugar en niños de 5 años de Socabaya", los resultados muestran que hay diferencias entre el pretest y la prueba. Entonces, la prueba de 36,4% al inicio del estudio, mientras que la tendencia del proceso es 31,8% y el nivel esperado de rendimiento 27,3% corresponde al desarrollo de esta competencia matemática en el post-test a un excelente nivel de 77,3%, mientras que el rendimiento esperado es 13,6% y el análisis termina en un nivel a 9,1%. Estos resultados muestran que existe una diferencia entre las dos pruebas.

Palabras clave: estrategia de juego, juegos de emparejamiento, matemáticas.

ABSTRACT

Evaluation rubric was used as the data collection instrument and observation and survey were used as data collection techniques. The sample included 24 5-year-olds and a total of 22 children, 10 boys and 12 girls. Student's t-test was used to analyze the results.

Conclusion: the impact of the game strategies "to develop the ability to solve problems of form, movement and place in 5 year old children of Socabaya", the results show that there are differences between the pretest and the test. Then, the pretest of 36.4% at the beginning of the study, while the trend of the process is 31.8% and the expected level of performance 27.3% corresponds to the development of this mathematical competence in the post-test at an excellent level of 77.3%, while the expected performance is 13.6% and the analysis ends at a level at 9.1%. These results show that there is a difference between the two tests.

Key words: game strategy, matching games, mathematics.

ÍNDICE GENERAL

Contenido	
INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO MARÍA MONTESSORI	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRAFICOS.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.	3
PLAN DE INVESTIGACION	3
1.1. El Problema de Investigación	3
1.2. Planteamiento del Problema	4
1.3. Justificación del Problema.....	5
1.4. Delimitación	6
1.5. Problemas de la investigación.....	7
1.5.1. Problema General	7
1.5.2. Problemas Específicos.....	7
1.6. Objetivos De La Investigación	8
1.6.1. Objetivo General.....	8
1.1.5.2 Objetivos Específicos.....	8
1.7. Hipótesis De Investigación	9
1.8. Variables de investigación.....	9
1.8.1. Matriz De Operacionalización De Variables.....	11
CAPITULO II	13
2.1. Marco Teórico	13

2.1.1. Antecedentes de la investigación	13
2.2. Marco teórico – científico	18
2.2.1. El aprendizaje de las matemáticas	18
2.2.1.1. Competencia en matemáticas	20
2.2.2. Estrategias Lúdicas	22
2.2.2.1. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje	23
2.2.2.2. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje	24
2.2.2.3. Teoría Del Desarrollo Cognoscitivo De Jean Piaget	25
2.2.2.4. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Vygotsky	26
2.2.2.5. La teoría sociocultural de lev Vygotsky	27
2.2.2.6. Los juegos lúdicos	27
2.2.2.7. Matemática del nivel inicial	30
2.2.2.8. La importancia de las matemáticas en la era anterior a la escuela	31
2.2.2.9. Las habilidades desarrolladas por los niños	31
2.2.2.10. Capacidades que desarrollan los niños y niñas	32
2.2.2.11. Desempeños Show para niños -niños de 5 años	32
2.2.2.12. Ideas de espacio, forma y tamaño	33
2.2.3. Definición de términos básicos	34
CAPITULO III	38
3. Marco metodológico	38
3.1. Población y muestra	38
3.2. Unidad de análisis	38
3.3. Métodos de investigación	38
3.4. Tipo de investigación	39
3.5. Diseño de investigación	39
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.6.1. Validez y confiabilidad	41
CAPITULO IV	43
4.1. Resultados	43
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63

ANEXOS	67
Anexo 1 Cronograma de actividades	68
Anexo 2 Recursos	69
Anexo 3 Presupuesto	70
Anexo 4 Financiamiento	70
Anexo 5: Matriz de consistencia.....	71
Anexo 6: Instrumento de medición	73
Anexo 7: Cuestionario	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto	43
Tabla 2 Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	45
Tabla 3 Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.....	46
Tabla 4 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	48
Tabla 5 Competencia matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pretest.....	49
Tabla 6 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto	50
Tabla 7 Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	51
Tabla 8 Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.....	52
Tabla 9 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	53
Tabla10 Competencia matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pos test	55
Tabla11 Análisis comparativo del pre test y post test de la competencia matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pos test	56
Tabla 12 Comprobación de hipótesis.....	58

ÍNDICE DE GRAFICOS

Gráfica 1 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto	43
Gráfica 2 Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	45
Gráfica 3 Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	46
Gráfica 4 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.....	48
Gráfica5 Competencia matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre test	49
Gráfica 6 Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto.....	50
Gráfica 7 Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra	51
Gráfica 8 Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos	52
Gráfica 9 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.....	53
Gráfica 10 Competencia matemática Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pos test	55
Gráfica 11 Análisis comparativo del pre test y pos test de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pos test	56

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los niños se considera una perspectiva indispensable que debe ser ganancias en aspectos emocionales, físicos y sociales. Se convierte en una proporción y mediador de una experiencia de aprendizaje significativa que hace posible que un niño avance el aprendizaje. (Cruz, 2004: 10). Basado en esto, es muy importante

En el nivel inicial para desarrollar un pensamiento lógico matemático.

En ese caso, verá que el desarrollo del universo se pretende a través de experiencias importantes. Al promover los vínculos lógicos matemáticos con el entorno del niño, los niños en el primer grado han mostrado actividad física a largo plazo debido a la interacción constante del medio ambiente y una encuesta sobre la intuición de los niños. Al causarlo, muestra actividad física a largo plazo. Se dirige a una respuesta que permite el pensamiento concreto y simbólico. Por lo tanto, los maestros son responsables de elegir y desarrollar estrategias que beneficien a los niños. (Cruz: 2004: 12).

"Resolver problemas, movimientos y ubicaciones" se reconoce como un marco matemático básico. Esto permite que la estructuración específica del pensamiento específico sea estructurado. especialmente

Las personas que atienden a los niños antes de la escuela promueven estrategias a través de la recreación, se someten a imágenes, topología y naturaleza eucrid.

El desarrollo de los niños se observa desde una perspectiva indispensable desde un aspecto físico, social y emocional, y los maestros son un árbitro importante.

Para hacer esto, es necesario que un niño de 5 años implemente acciones recreativas destinadas a resolver el problema de la forma, el movimiento y la ubicación. En la ejecución de la acción recreativa organizada. Por lo tanto, a través de este estudio, se espera esta capacidad de los niños de acuerdo con el contexto que lo rodea, lo rodea, lo rodea, lo rodea y lo rodea, además de usar una estrategia para resolver el problema. Se requiere acceder a la escuela etapa con resultados.

CAPÍTULO I.

PLAN DE INVESTIGACION

1.1. El Problema de Investigación

En el contexto internacional, y especialmente en España, se hace referencia a los cambios actuales en la sociedad y la educación infantil en cuanto a la utilidad de las estrategias didácticas en el aprendizaje de las matemáticas, y se anima a los docentes a aplicar estrategias diferentes a las anteriores, como el interés por las lecciones de matemáticas. aparece en una enseñanza diferente. También se menciona que si los centros educativos mantienen la misma estrategia y ritmo y no hay variación, el resultado es el desinterés por los niños y la desmotivación para lograr aprendizajes significativos. Por ello, en los primeros años de vida es necesario centrarse en competencias relacionadas con las matemáticas y la lógica para poder desarrollar muchas habilidades necesarias para el futuro del bebé. (Vela, 2020)

Sin embargo, en América Latina, y especialmente en Colombia, se refleja que la enseñanza de las matemáticas no debe basarse únicamente en definiciones abstractas, sino que debe adaptarse a actividades lúdicas aplicadas en la primera infancia y relacionadas con las condiciones de la vida cotidiana, lo que contribuye . al desarrollo de habilidades cognitivas. experiencia según los intereses de búsqueda, exploración con el niño y su entorno (Martínez, et al., 2018)

A nivel regional, especialmente en la Escuela Primaria Socabaya, se ha demostrado que la problemática alcanza niveles de logro

Un estudio hace referencia al “desarrollo de las habilidades formativas, motrices y de resolución de problemas locales en niños de 5 años en el campo de las matemáticas”. Este problema puede ser causado por algunas experiencias importantes en el contexto, exploración incompleta de los objetos. Además, la razón más importante son las pocas estrategias ridículas que se aplican en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. Con este problema, es probable que los niños tengan dificultades para ubicarse a sí mismos y a los objetos, además de un reconocimiento espacial limitado y una comunicación deficiente sobre el movimiento en su entorno. Y uno de los más importantes es que desarrollan un pensamiento feo y parecido a una máquina.

Por lo tanto, realizar esta investigación se convierte en un aporte científico y práctico, desarrollando estrategias de juego para mejorar la capacidad de resolución de problemas de forma, movimiento y ubicación a través de la experimentación de acuerdo a los ritmos de aprendizaje del niño, lo que permite ampliar y organizar el pensamiento matemático. la resolución de problemas se ve facilitada por experiencias en las que los niños aplican lo que han aprendido de manera práctica en diferentes condiciones de la vida cotidiana.

1.2. Planteamiento del Problema

¿Cómo inciden las estrategias de juego en el desarrollo de habilidades de los niños de 5 años del preescolar Socabaya, resuelven problemas de forma, movimiento y lugar?

1.3. Justificación del Problema

Debido a la importancia de las matemáticas en el día a día de una persona, su entorno presentó una alternativa para que los niños de 5 años desarrollen estrategias lúdicas para el desarrollo de problemas de forma, movimiento y ubicación.

Tenga en cuenta que las estrategias de ocio apoyan la enseñanza proporcionando una variedad de experiencias significativas y promoviendo las matemáticas como un concepto abstracto de comprensión.

Las estrategias didácticas que se utilicen deben estar centradas en las necesidades e intereses del niño para integrarlas en su vida diaria y desarrollar su pensamiento matemático.

Es importante que los niños entiendan y tengan en cuenta los conceptos matemáticos porque los combinan con situaciones y objetos reales que pueden ser cotidianos y donde pueden estar para que aprendan lo que reordenan a través del juego, por lo que esta propuesta es práctica porque las estrategias de entretenimiento son medidas importantes que dan forma al desarrollo social, cognitivo y emocional de los niños, formas e iniciativas y conocimientos a través de la experimentación y manipulación de objetos en los que combinan su proceso. aprendizaje en situaciones matemáticas. Este estudio responde a la necesidad de ampliar el campo de conocimiento en relación con el aprendizaje y pensamiento matemático de los niños, donde interactúan con situaciones reales simuladas, así como con objetos y personas pertenecientes al entorno., a los problemas de la vida cotidiana, a la vida que hay que resolver.

De la misma manera, el uso de estrategias de ocio para el proceso de enseñanza brinda herramientas pedagógicas esenciales porque son sugerencias que influyen en lo que se sabe sobre el pensamiento de los niños porque tienen en cuenta el ritmo de su desarrollo y aprendizaje de los niños. a través

El propósito de esta propuesta es proponer estrategias, para desarrollar la competencia matemática y, por ende, promover las enseñanzas de esta área de la educación como parte integral del proceso creativo. Asimismo, este problema se convierte en desarrollo.

1.4. Delimitación

El tema:	Estrategias lúdicas
Problemática:	"El nivel de desarrollo de la competencia resuelve los problemas de forma, movimiento y ubicación".
Población de estudio:	22 niños
Lugar de estudio:	Socabaya – Arequipa
Año de estudio:	2021
Duración de la investigación:	1 año

1.5. Problemas de la investigación

1.5.1. Problema General

¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya?

1.5.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es el nivel del logro en establece relaciones de medida de situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?
- ¿Cuál es el nivel del logro de se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?
- ¿Cuál es el nivel de logro en el Express utilizando un material específico y se basa en su experiencia, en el que muestra relaciones espaciales y medidas entre personas y objetos antes y después de aplicar estrategias de recreación en niños de la institución de educación primaria de 5 años? . Socabaya - 2021?
- ¿Cuál es el nivel de alcanzar la ubicación, el desplazamiento del espacio y la construcción de objetos con material de concreto antes y después el uso de estrategias de recreación en niños de 5 años de la institución educativa inicial Socabaya -2021?

- ¿Cuál es el nivel de logro del establecimiento de las relaciones entre las formas de objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de aplicar estrategias de recreación en niños de 5 años de la institución educativa inicial Socabaya - 2021?

1.6. Objetivos De La Investigación

1.6.1. Objetivo General

Incrementar significativamente con la estrategia recreativa para el desarrollo de problemas de resolución de competencias en la forma, el movimiento y la ubicación en niños de 5 años desde la institución educativa inicial de Socabaya -2021

1.1.5.2 Objetivos Específicos

- Precisar el nivel del logro en establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.
- Precisar el nivel del logro de se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.
- Precisar el nivel del logro en expresa con el uso de material concreto y dibuja sus vivencias en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos antes y después de la aplicación de las

estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.

- Precisar el nivel del logro de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.
- Precisar el nivel del logro de establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.

1.7. Hipótesis De Investigación

-HI: Aplicación de la estrategia recreativa que logra "Desarrollo de problemas de resolución de competencias, movimientos y ubicación en niños de 5 años de instituciones educativas de Socabaya, distrito de Socabaya", Arequipa-2021

-HO: La aplicación de la estrategia de recreación no pudo "desarrollar problemas de resolución de competencias, movimientos y ubicación en niños de 5 instituciones educativas de Socabaya, distrito de Socabaya", Arequipa-2021

1.8. Variables de investigación

- Variable independiente

Estrategias lúdicas

- Variable dependiente

Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Dimensiones

- Situaciones diarias y expresión de uso como "más largo", "más corto
- Colocar objetos en el espacio donde se encuentra
- Espacio y tamaño entre personas y objetos
- Ubicación, transferencia de espacio y construcción de objetos con material de concreto

1.8.1. Matriz De Operacionalización De Variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	Se denominan a las actividades que incluyen juegos educativos, como dramas, juegos de mesa, etc. Enfocados a mejorar los aprendizajes. Según Fajardo (2012) menciona que las estrategias lúdicas que se han utilizado en instituciones estatales se ha encontrado que al implementarlas se desarrollan competencias interpersonales y sociales, que contribuyen al trabajo cooperativo y en la comunicación.	• Juegos organizados • Juegos sensoriales • Juegos motrices	• Armando figuras geométricas • Buscando el tesoro de los piratas • ¿Ahora por dónde voy? • Domino de figuras • Me ubico ¿Dónde estoy?
Competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Se fundamenta para que el estudiante, exprese la ubicación de objetos y de sí mismo en el espacio, e interprete al relacionar características de los objetos con diferentes formas geométricas de distintas dimensiones y así construya, diseñe, utilizando diversas estrategias y procedimientos para un fin. Currículo nacional (2016, p. 80).	-Establece relaciones dadas entre la forma de los objetos que se encuentran en el entorno y la forma geométrica que identifica empleando material concreto. -Establece relaciones en la medida de situaciones	-Un elemento diario con forma geométrica, reconoce y explica. -Las relaciones presidenciales de relaciones de medición "más largas" y "más cortas"

	Asimismo, el estudiante al lograr esta competencia debe orientarse describiendo su ubicación, y de los objetos que le rodean en el lugar que se encuentre, para lo cual deberá comunicarlo a la vez ir relacionando las características y particularidades de cada objeto en sus distintas formas geométricas.	cotidianas empleando expresiones como "es más largo", "es más corto". - 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. -Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en las que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos. -Prueba distintas formas de solucionar una situación determinada que se relaciona con la ubicación construcción del objeto desplazamiento en el espacio a través de materiales concretos.	-Este el lugar mismo y los objetos en su entorno, guían sus movimientos y lo exprese con su cuerpo. -Expresar con materiales concretos o dibujos espaciales y relaciones de medición de manera organizada, lo que indica proporcionalidad. -Ledra diferentes formas de resolver problemas asociados con la ubicación y el desplazamiento y construir objetos con materiales concretos para lograr sus objetivos.
--	---	--	---

CAPITULO II.

2.1. Marco Teórico

2.1.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Chango (2020) en su estudio titulado: “Aplicación de estrategias lúdicas innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Daniel Enrique Proaño”, se centró en el propósito de establecer la relación de las estrategias lúdicas de innovación en la optimización del razonamiento matemático lógico de los niños de 4 y 5 años, dónde se implementó el método deductivo bajo el enfoque mixto, siendo la muestra de investigación 44 niños, de las cuales 22 pertenecen al grupo experimental y los otros 22 al grupo control, evidenciándose una afirmativa influencia de las estrategias lúdicas en la optimización del pensamiento lógico de los niños.

Por su parte, Sislema (2020) en su estudio de título: “Estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje de matemática en los niños de tercer año de EGB de la unidad educativa Tirso de Molina”, se centró en optimizar el procedimiento de enseñanza-aprendizaje por medio de aspectos estratégicos lúdicos, bajo un enfoque cualitativa y un diseño de investigación descriptivo, exploratorio y de categoría aplicada, conformada por un conjunto poblacional de 38 estudiantes que fueron trabajados bajo el método deductivo, dónde como hallazgo principal se estableció que existen dificultades ante el aprendizaje de la matemática, por lo que se hace importante la implementación de estrategias lúdicas para fortalecer el aprendizaje significativo y experiencias creativas en los niños.

Asimismo, Espinoza e Hidalgo (2019) en su estudio: “Estrategias lúdicas para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en el aprendizaje del nivel elemental en la E.G.B Sulima García Valarezo”, propuso de objetivo presentar una guía de estrategias lúdicas, sobre el razonamiento lógico matemático, utilizando el diseño descriptivo, bajo un enfoque mixta, cuya muestra se conformó por 130 niños, obteniendo resultados positivos que demuestran que esta propuesta propicia desarrollo y motivación del razonamiento lógico matemático.

Cuesta (2019) en estudio denominado: “Actividades lúdicas como estrategia para afianzar el pensamiento numérico de niños y niñas del grado tercero del centro educativo rural Madre seca sede concha Media del municipio de Anorí”, señala como objetivo general proponer un plan de acciones lúdicas como lineamiento estratégico del desarrollo del pensamiento numérico, en correspondencia con el aprendizaje de operaciones básicas en niños de tercer grado, utilizando para ello un enfoque cualitativo, cuya muestra se conformó de 26 niños, reflejando como resultado principal la importancia de las actividades lúdicas para un óptimo aprendizaje del pensamiento numérico, conformándose como herramientas fundamentales de apoyo de aprendizaje. Acevedo y Manrique (2019) en su trabajo investigativo: “Estrategias lúdico pedagógicas para el fomento al respeto de normas e instrucciones en niños de 3 a 6 años”, indicaron como objetivo la implementación de estrategias ludo- pedagógicas, basándose en la investigación acción para la recopilación de la información, bajo el enfoque cualitativo cuya muestra corresponde a 92 niños del nivel inicial, reflejando como resultado la necesidad de aplicar un cuadro de caracterización del estado de la circunstancia actual de estrategias lúdicas, las cuales se orientan a la

instrucción y normas referentes a las actividades. Así mismo se presenta una cartilla pedagógica utilizada por los docentes que involucran actividades y estrategias que se relaciona y evidencian un impacto de cambio y significativo en los niños frente a la propuesta presentada, demostrando interés por la transformación de su contexto.

A nivel nacional

Sánchez (2020) representa una investigación llamada "material educativo estructurado para el desarrollo de competencias para resolver problemas en el movimiento y la ubicación", donde se propone establecer beneficios significativos de materiales estructurados utilizando métodos y diseños experimentales. Que aprendieron de 3 a 5 años enfatizó que los materiales didácticos tenían un impacto significativo y positivo en la "competencia para resolver problemas, movimientos y ubicaciones".

Huallpa (2019) En su nombre: "Situaciones entretenidas para mejorar las competencias matemáticas" muestran objetivos generales de un conjunto selectivo de 44 niños de instituciones educativas, es interesante que el uso de situaciones recreativas optimice la capacitación satisfactoria y las competencias matemáticas en los niños.

Burga (2018) presentando sus estudios: "Juega para el desarrollo de capacidades matemáticas en niños de 4 años", donde propuso como objetivo

Un conjunto experimental de población formada de 55 niños de una institución educativa, indicada en una muestra de 7 niños de 4 años, donde se reflejaron en sus conclusiones de que las didácticas lúdicas son herramientas alternativas

y efectivas para satisfacer la competencia matemática.

Ramos (2019) En su estudio: "Estrategias de entretenimiento para el desarrollo de representaciones matemáticas", esto se incrementó como un objetivo común para presentar una propuesta innovadora para manuales estratégicos juguetones matemáticos como parte de un estudio de acciones: esta es la población. de 17 niños del Instituto, donde la aplicabilidad concluye estrategias juguetones matemáticas y su impacto positivo en el desarrollo de las matemáticas y la resolución de problemas cotidianos para el desarrollo del aprendizaje.

Díaz (2018) presentó su estudio: "El uso de un programa de juego lúdico para mejorar la capacitación en matemáticas en niños de 4 años", cuyo propósito era implementar un programa lúdico para optimizar la capacitación matemática utilizada para este diseño previamente experimental , que utiliza una prueba preliminar y una prueba posterior, para comparar los resultados en la población, que se formaron a partir de 13 niños de la institución educativa, concluyendo que la implementación del programa ha optimizado significativamente la capacitación de las matemáticas, desde entonces, Desde entonces, desde entonces, desde entonces, desde entonces, desde entonces, desde entonces, ya que se ha basado en el contexto del estudio, cumpliendo el objetivo central, que fue el desarrollo de habilidades y cualidades con la ayuda de una estrategia lúdica para la enseñanza de las matemáticas

A nivel regional

Claverías y Huamani (2020) presentaron su investigación titulada: "Aplicación del programa Pensa-MMES para desarrollar el pensamiento matemático", dada la efectividad del programa de estrategia recreativa en niños para el desarrollo del pensamiento matemático, utilizando un diseño experimental cuasi, donde prefiere Pruebas y pruebas posteriores a la prueba aplicadas a un conjunto de muestras de 47 niños de las primeras instituciones educativas, demuestra que los niños logran optimizar sus procesos de pensamiento matemático, por lo tanto, el programa de estrategia recreativa que se aplica muestra su efectividad en este contexto.

Mamani (2020) presenta su estudio titulado: "Programa de estrategia breve y logro de las competencias del área matemática", se convierte en un objetivo general para mostrar la eficiencia del programa de estrategia para lograr competencias matemáticas, utilizando diseño experimental cuasi, bajo ese nivel cuantitativo y explicación, que se establece en población formada a partir de 42 niños de instituciones educativas estudiadas, lo que demuestra que el programa de estrategia recreativa es totalmente eficiente y efectivo en el desarrollo de competencias matemáticas en los niños.

Colque y Quispe (2019) realizaron un estudio titulado: "Aplicación de estrategias de recreación con materiales concretos en la resolución de problemas aritméticos", cuyo objetivo es determinar que la estrategia recreativa optimiza el logro de aprendizaje, para esto, con el enfoque de nivel cuantitativo del nivel aplicado de su investigación, bajo el diseño experimental del cuasi, en un conjunto de 28 estudiantes, se demostró como resultado de la estrategia recreativa

Son una herramienta efectiva para lograr el logro del aprendizaje para resolver problemas aritméticos.

Quispe y Aguilar (2018) en su investigación: "Aplicación de estrategias recreativas para fortalecer el aprendizaje en el campo de las matemáticas", que se propone como un objetivo para implementar estrategias recreativas en el campo de las matemáticas, para este estudio se centró en una perspectiva cuantitativa, Desde el tipo de explicación y el nivel descriptivo, todo bajo el diseño preexperimental, en una población de 20 estudiantes de instituciones educativas estudiadas, donde el interés de los estudiantes en las matemáticas se concluyó después de usar un aspecto estratégico divertido que también mejoró sus académicos de rendimiento.

Condorpasa y Mendoza (2018) se refieren a su investigación llamada "Ideas espaciales en el aprendizaje de las matemáticas geométricas", el objetivo principal es interpretar la forma en que las ideas espaciales benefician el aprendizaje matemático, para este enfoque cuantitativo y el tipo de investigación aplicada bajo Diseño experimental: experimental, para esto, un diseño no experimental no experimental y nivel descriptivo, el conjunto de muestras es de 28 5 años de niños donde estos niños tienen dificultades para transferir espacial.

2.2. Marco teórico – científico

2.2.1. El aprendizaje de las matemáticas

Según Minedu (2015, p. 11), declaró que las matemáticas son el principal actor en el que diversas actividades de personas, sociales, familiares y cultura. El uso de las matemáticas conduce a la comprensión del mundo en lo que se hace vivo.

El propósito de las matemáticas en el plan de estudios de educación básica es guiar los pensamientos y acciones de acuerdo con diferentes circunstancias donde los estudiantes intervienen, en función de sus intereses. Además, le permite llevar a cabo un proceso deductivo, en las habilidades y actitudes necesarias para la evaluación de cuantificación, medición, gestión y fenómenos que forma parte de la realidad.

El Minedu (2015, p.13) está cementado en varios estudios científicos sobre contextos sociales, psicológicos, cognitivos y antropológicos, que se enfatizan que los estudiantes logran el aprendizaje matemático y con un alto nivel de importancia cuando se relacionan con la práctica y los juegos.

Esta perspectiva se centra en resolver problemas reales, con el objetivo de promover el aprendizaje y la enseñanza en función del enfoque de problemas dado en diferentes contextos. Este enfoque alcanza una mayor relevancia, porque motiva el desarrollo de "en" aprendizaje ", a través de la resolución de problemas" para ". (Minedu, 2015, p.13)

Los aspectos más relevantes de esta perspectiva:

- La resolución de problemas debe llevarse a cabo bajo una situación desafiante, bosquejar en un entorno diferente, ya que se desarrollará en estudiantes de matemáticas críticas pensando a través de los intereses y competencias del conocimiento matemático, dando significado y valores con funciones matemáticas en diferentes circunstancias en diversas circunstancias en diversas circunstancias en diversas circunstancias en varias circunstancias contexto.
- Problemas: los enfoques de resolución de beneficios y apoyan varios escenarios con el objetivo de desarrollar habilidades y competencias matemáticas en los estudiantes.
- La forma principal de aprendizaje matemático es a través de la resolución de problemas, por lo tanto, los estudiantes construyen su propio conocimiento matemático con el objetivo de mejorar los procesos que promueven conceptos y experiencias.
- La base del problema de acuerdo con los desafíos y las necesidades relevantes debe estar relacionada con las investigaciones alternativas por parte de los estudiantes.
- Resolver problemas matemáticos implica la adquisición del conocimiento en varios niveles de capacidad para encontrar varias alternativas para problemas reales lo que los estudiantes deben resolver para su aprendizaje.

2.2.1.1. Competencia en matemáticas

En la capacitación básica, se organiza una competencia matemática regular en función de los contextos en los que la idea afirma que las matemáticas se desarrollan como una herramienta para la vida, y Comprensión e interpretación de los fenómenos sociales y naturales de la realidad.

En este sentido, a nivel nacional y en muchos países latinoamericanos se encuentra la organización curricular, que se asocia con habilidades matemáticas, en las que se determinaron numerosas y diferentes alternativas y definiciones para cada circunstancia. (Minedu, 2015)

El desarrollo de esta competencia se refiere a una acción matemática y un procedimiento de pensamiento de acuerdo con las circunstancias esenciales, en la que el número de alternativas diferentes propuestas tiene en cuenta la construcción de variables y la implementación de los medios de cálculo para evaluar y solucionar ciertos problemas. (Minedu, 2017, p. 20).

Esta competencia está relacionada con el proceso y el proceso de pensamiento cuantitativo en circunstancias regulares que conducen a la interpretación, la igualdad de comprensión y desigualdad y se desarrollan paso a paso. Esto pasa de la función del logro de esta competencia bajo la implementación en circunstancias reales de que esta competencia es desarrollada por cuatro capacidades de competencia matemática que se relacionan entre sí, que la expresión y los pensamientos del estudiante en la formación de modelos utilizan lenguaje matemático, Las estrategias y

procesos permiten el pensamiento lógico. (Minedu, 2015)

Propiedades según su forma y su interrelación aplicando este conocimiento resolviendo varios problemas en diferentes contextos.

Esta competencia desarrollada por medio de cuatro capacidades matemáticas que se interrelacionan para mostrar la manera de actuar y pensar en el estudiante, involucrando esquemas que expresan en un lenguaje geométrico, utilizando representaciones variadas que interpretan atributos específicos.

El niño necesita enfrentarse a sí mismo y expresar la ubicación y el objeto del contexto espacial. Esto se debe a que al observar e interpretar, se asocian las diferencias entre los objetos de varias formas geométricas. Además, es necesario ejecutar varios cálculos de medición, usar dispositivos, estrategias y procedimientos para la estructura, medición, para representar varias formas geométricas y objetos de diseño.

Además de la explicación de la trayectoria y la ruta, la información se recopila, lo interpreta, la evalúa y el uso de sistemas de lenguaje geométrico, lo que lleva al desarrollo avanzado de la recopilación de información para valor.

2.2.2. Estrategias Lúdicas

La estrategia recreativa es una herramienta y un significado que hace posible aumentar las acciones de aprendizaje y requiere beneficios para situaciones problemáticas que surgen. Cuando el maestro usa varias estrategias, la transformación se lleva a cabo en estructura y contenido material, para facilitar la comprensión y el contenido de aprendizaje (Palomino, 2019).

El maestro debe planificar la estrategia recreativa para ser utilizada dinámicamente, de modo que conduzca a la intervención del estudiante, debe tenerse en cuenta que un juego divertido se entiende como un aspecto del desarrollo individual, de acuerdo con un aspecto constructivo. (Palomino, 2019).

El concepto de juego es muy amplio, porque, basado en la comunicación, la producción, los sentimientos y las expresiones, el método de jugar muestra actividades de capacitación que son apropiadas para la edad de los estudiantes, el contenido curricular y los valores educativos deseados para proporcionar.

Los humanos tienen una serie de emociones orientadas a recreativas y un entretenimiento agradable hacen que griten, disfruten, ríen, incluso lloren como fuente de emociones, por lo tanto, para las estrategias recreativas es una forma efectiva que se propone optimizar el ambiente agradable en los estudiantes que están inmersos. En el proceso de aprendizaje del proceso, esto está tratando de lograr el conocimiento que previamente se determinó a través del juego y un mejor rendimiento que este en la clase lograda

2.2.2.1. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

Jugueteón implica el juego considerando las relaciones con el medio ambiente y el auto-reconocimiento, basado en una experiencia satisfactoria. La relevancia de este juego según Palomino (2019) se expresa en elementos potenciales que están interrelacionados con el pensamiento creativo, abstracto e innovador.

Si no, optimiza las habilidades cooperativas y comunicativas, además de la calidad de comprensión del problema y presentando diversas soluciones. Play -Min proporciona imaginación emocional y curiosidad con cognitivo de tal manera que este procedimiento facilita la internalización de la información obtenida al evitar el aprendizaje y las advertencias repetidas.

Sea, es necesario refutar la cultura que solo juega el juego y lo que es útil para el entretenimiento y la recreación, porque la investigación ha demostrado que jugar el juego se forma como una estrategia de aprendizaje efectiva que mejora la estructura mental de los niños y, por lo tanto, Las habilidades son y hay y porque porque esas son sus habilidades y, por lo tanto, sus habilidades, experiencia y experiencia y su experiencia y las habilidades en la implementación de una acción, porque fuera de la actividad de placer motiva a los niños a proporcionar resultados de aprendizaje más óptimos para producir más.

De la misma manera, Ramos (2019) muestra que el juego es importante para cuánto requiere las acciones cognitivas y la maduración de su inteligencia que desarrolla la calidad del aprendizaje en errores, oportunidades para mejorar y promover el trabajo del equipo, así como a través de recreativos Las actividades, los vínculos sociales se refuerzan y porque el desarrollo de la calidad de la generosidad, la bondad, la gloria y la comprensión se vuelven fundamentales para el trabajo en equipo.

2.2.2.2. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje

Es necesario que el docente realice acciones innovadoras en cada momento proporcionando un contexto enriquecedor en donde no se den acciones rutinarias, sino que se planifiquen actividades estimulantes utilizando adecuadamente los materiales y el recurso que tiene a su alcance, para lograr que el alumnado se encuentre motivado al aprendizaje.

Una forma adecuada de optimizar estas ideas de actividades lúdicas se basa en la investigación de experiencia significativa dadas en otras naciones. En tal sentido. Se han realizado programas en las aulas que permiten enriquecer su práctica demostrando como los estudiantes muestran mayor interés por el contenido y por ende el mismo se convierte en duradero, significativo y divertido (Suyana, 2017).

Por lo tanto, se puede señalar que el aprendizaje dependerá en gran forma en la manera en que se le presente a los estudiantes ventajas para conformar tal conocimiento, de allí que la lúdica juega un rol fundamental en esta construcción por lo que no debe obviarse ni dejar de lado su importancia en el aprendizaje motivando a docente a indagar más sobre la manera de implementarla.

2.2.2.3. Teoría Del Desarrollo Cognoscitivo De Jean Piaget

La teoría cognitiva de Piaget señala que los niños en la primera infancia identifican los aspectos que conforman a su mundo por medio de acciones físicas realizadas a través del juego, donde adquieren el conocimiento sin estar consciente de ello, por su interacción con el entorno que los rodea.

No obstante, a mayor edad llevan a cabo operaciones cognitivas mentales pues tienen la madurez necesaria para ello utilizando un sistema de lenguaje o símbolo, al intercambiar ideas con sus pares , donde coinciden con algunos patrones conductuales siendo mucho más independientes el desarrollo del pensamiento espacial de acuerdo a esta teoría es de la siguiente forma:

NIVEL 1 SENSOMOTOR 0 - 24 meses aprox.	NIVEL 2 PREOPERATORIO PRELÓGICO 2 - 7 años aprox.	NIVEL 3 OPERACIONES CONCRETAS 7 - 12 años aprox.	NIVEL 4 OPERACIONES FORMALES Adolescencia
Apreciación inicial de las trayectorias observadas en los objetos. Capacidad eventual para encontrar el rumbo a seguir entre diversos sitios.	Al aparecer la función simbólica aparece la capacidad para representar mentalmente o crear imágenes mentales. Así, los niños pueden imaginar una escena o evento sin tener que estar allí. Los lineamientos burdos o esquemas de acciones que ya se habían realizado ahora son internalizados y transformados en imágenes mentales.	Capacidad para ejercer manipulación activa de imágenes y objetos en el ámbito espacial. El niño ahora puede apreciar cómo ve los objetos alguien que está colocar en algún otro sitio. El niño puede indicar como verían una escena alguien sentado en otra parte de la sala o como vería un objeto si se le rotara en el espacio. Esta habilidad esta aun restringida a eventos y situaciones concretas.	El joven puede manejar la idea de espacios abstractos o reglas formales que gobiernan el espacio.

2.2.2.4. Teoría del Desarrollo Cognoscitivo de Vygotsky

En la teoría de Vygotsky, se enfatiza que la interacción social de los niños es muy relevante y el entorno en el que interactúa. Se sabe que los niños se están hundiendo en varias actividades diarias, por lo que es imposible Comprenda cómo se desarrolla el niño si se desconoce el contexto en el que se desarrolla.

La justificación no es un factor innato, pero es una consecuencia de la adaptación cultural y las acciones comunitarias en las que se desarrolla todos los días. La actividad social tiene la consecuencia de que los niños combinan sus entornos culturales de pensamiento que dependen de la escritura, el lenguaje y las expresiones corporales. Por lo tanto, el desarrollo cognitivo ocurre al analizar la situación y muestra los resultados de la interacción social (Huamán, 2020).

2.2.2.5. La teoría sociocultural de lev Vygotsky

Se considera a la aproximación, que se explica la enseñanza sustentada en los juegos caracterizada básicamente en el comienzo conductual conceptualizado de las ideas las acciones del niño, ocurren fuera de una percepción directa o circunstancia imaginaria. La naturaleza del ego estriba básicamente con una circunstancia hipotética que modifica la conducta del niño orientándolo a redefinir sus acciones y proceder por medio de la imaginación, lo básico es que se logre la naturaleza social del juego a través del representado por el niño contribuyendo a ellos en sus funciones superiores psicológicas (Franco, 2011:64).

2.2.2.6. Los juegos lúdicos

Son pautas pedagógicas llevadas a cabo a través de juegos que consisten en acciones divertidas que fomentan la física de la estimulación de juegos como el que el placer del niño es diferente porque el juego tiene un efecto diferente. (Fiesta, 2018).

Por su parte, Fiesta (2018) presenta una categorización de juegos propuesta

por Díaz en 1993) presentada a continuación:

Juegos sensoriales

Mejor a los distintos sentidos que posee el ser humano es caracterizado por su pasividad, así como impulsar el predominio de los sentidos de forma perceptual.

Juegos motrices

Pretenden alcanzar la madurez de los movimientos sensoriomotor.

Juegos organizados

Fortalecen los canales emocionales y sociales pueden utilizarse implícitamente en la enseñanza.

A) Metodología de los juegos lúdicos

- 1. INICIO:** Son reveladas las acciones a realizar en las sesiones de aprendizaje con acciones motivadoras que inician la sesión.
- 2. DESARROLLO:** Se lleva a cabo la acción propuesta con el recurso necesario para ello y que se adecua a trabajar en el juego organizado.
- 3. CIERRE:** Se llevan a cabo las acciones que consolidan el aprendizaje y la implementación de una ficha que valora el logro obtenido.

B) Propósito de los juegos lúdicos en matemáticas

El propósito principal del juego lúdico es optimizar los valores y la competencia del área matemática, sobre todo para adquirir habilidades y destrezas de resolución de problemas de movimiento, forma y localización, facilitando así el conocimiento adquirido por los niños, a través del juego para ejecutarlos se realiza actividades de exploración fortalecimiento del conocimiento y la organización del juego.

C) Importancia del juego

El juego se revista de gran importancia ya que es la actividad principal dónde a través del cual el niño realiza la mayoría de sus acciones en los primeros años de vida tal y como lo indica un Montessori y Piaget.

A través del juego el niño observa e identifica lo que se relaciona con el contexto de forma espontánea y libre, el infante relaciona el conocimiento previo con sus vivencias, llevando a cabo un proceso de aprendizaje individual básico para su crecimiento en el medio en el que se desarrolla.

E) Características del juego

Huamán (2020) sugiere las siguientes propiedades del juego: aspectos característicos básicos que el juego debe cumplir:

- Actividad que tiene su empresa:

El juego como tal no puede ser un propósito u objetivo extrínseco, ya que sus impulsos son intrínsecos y el niño lo disfruta. De hecho, el juego es más para disfrutar del medio que se dice que un cierto esfuerzo orientado al propósito es naturalmente productivo.

Acción espontanea: Es una acción totalmente espontanea tanto en la fase hedonista y de satisfacción personal, así como en la fase de reforzamiento de valores al avanzar una prueba señalada.

- Aspectos característicos secundarios:
 - Acción normada.
 - Mucho más usual al juego del adulto.

2.2.2.7. MATEMÁTICA DEL NIVEL INICIAL

En el proceso de exploración, se tratan en los objetos que hacen las conexiones que utilizan la agrupación, el orden y la implementación

correspondiente de sus propios criterios. Del mismo modo, los niños están obteniendo gradualmente una comprensión óptima de las conexiones de competencia "resolución de problemas, forma y lugar" entre el espacio y el cuerpo, otros temas y objetos que están en su espacio. También determinan compuestos mucho más complejos que conducen a la resolución de los conflictos cognitivos en términos de movimiento, forma y lugar.

La cercanía de los niños con matemáticas en este segundo ciclo es cada vez más después del desarrollo de sus pensamientos y gradualmente la madurez de los niños afectivos, neurológicos, físicos y emocionales, además de las condiciones en las que se convierten en la organización del contexto. conduce a esto. Debido a los aspectos de las características de los niños en esta fase, las condiciones de aprendizaje deben llevarse a cabo (Programa Curricular Nacional, 2016).

2.2.2.8. LA IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS EN LA ERA ANTERIOR A LA ESCUELA

Durante el proceso inicial de la educación se pretende que el niño desarrolle varias habilidades, destrezas, competencias y conocimientos que serán el cimiento para lograr su desarrollo académico y social

En el área lógica matemática qué es una de las más importantes del aprendizaje y dónde los educadores y padres hacen mayor énfasis, pues se considera una materia importante para el desenvolvimiento del niño, pero que no es muy atractiva para él, por considerarlo *complicada*, de allí entonces la importancia de optimizar el pensamiento lógico, la comprensión de una manera de lenguaje y la interpretación de la realidad.

La accesibilidad a definiciones matemáticas necesita de un proceso prolongado de atracción que se da inicio en la educación inicial donde se construyen las nociones básicas de ellos.

2.2.2.9. COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”

En las primeras etapas, los niños desarrollan competencia y soluciones de ubicación y forman un problema en la ubicación.

Coloque en otra posición, muévase de cierto lugar a otro lugar, coloque un objeto en una ubicación específica para que se pueda reconocer la distancia y la ubicación. Cuando una mesa o maestro está en el lado del tablero. También usan las expresiones que se refieren a los movimientos que realizan y comprenden los síntomas en la parte posterior, hacia adelante, y lateral. Del mismo modo, al observar varios elementos que son parte del medio ambiente y las cosas en estilo Manipura. (Programa Curricular Nacional, 2016).

2.2.2.10. LAS HABILIDADES DESARROLLADAS POR LOS NIÑOS:

- Modela objetos con formas geométricas, y sus transformaciones.
- Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.
- Usa estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio.

2.2.2.11. DESEMPEÑOS SHOW PARA NIÑOS -NIÑOS DE 5 AÑOS

- Establece relaciones dadas entre la forma de los objetos que se encuentran en el entorno y la forma geométrica que identifica empleando material concreto.
- Establece relaciones en la medida de situaciones cotidianas empleando expresiones como "es más largo", "es más corto".
- 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.
- Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en las que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.
- Prueba distintas formas de solucionar una situación determinada que se relaciona con la ubicación construcción del objeto desplazamiento en el espacio a través de materiales concretos. Elige una forma adecuada de alcanzar su propósito explicando el porqué de su utilización.

2.2.2.12. IDEAS DE ESPACIO, FORMA Y TAMAÑO

A) NOCIÓN DE ESPACIO

Es reconocida por la direccionalidad es una definición asociada a la perspectiva de dirección, qué es la ruta que lleva a cabo el cuerpo al moverse sobre la tendencia a la guía o meta que le propicia la dirección a algo o alguien.

Características de la direccionalidad:

- a) No hay dirección.
- b) Se puede perder fácilmente.
- c) Para lograr su propósito, debe lidiar con dibujos, líneas o números.

B) NOCIÓN DE FORMA

Se define como un diagrama que establece un método que se conoce como geométrico que se conoce como geométrico que permite a los niños conectar el objeto ambiental con este tipo de persona básica. (Huamán, 2020)

C) NOCIÓN DE MEDIDA

El concepto de medición es el paso que requiere desarrollo y desarrollo del curso y curso basado en la impresión sensorial hasta alcanzar la medición convencional.

Los niños ensamblan el aprendizaje ejecutando una comparación, usan la parte del cuerpo para identificar la diferencia entre el tamaño y la distancia, y establecer el valor medido utilizando objetos físicos y no convencionales.

2.2.3. Definición de términos básicos

- ✓ **Currículo a nivel nacional:** este es un documento marco que incluye pautas de educación básica para que los estudiantes aprendan de los avances desde el principio hasta el fin de las habilidades educativas y la educación básica general. Aquí es donde se determina el desarrollo de nivel esperado. Una función para evaluar cada uno de ellos en un estándar objetivo.
- ✓ **Competencia:** "Para lograr un propósito específico en una situación relevante, las personas necesitan combinar una serie de habilidades para actuar en un sentido ético relevante".
- ✓ **Ejecución:** esta es una implementación de juegos organizacionales en la sesión de educación.
- ✓ **Estrategia.** Son procesos y regulaciones que apoyan y apoyan el aprendizaje de los estudiantes al configurar como resultado de los procesos de planificación que forman el establecimiento de resultados específicos. Un elemento que necesita funcionar bajo una propuesta única. (Zilberstein Torunkha J., 2014)
- ✓ **Estrategia de aprendizaje:** todos estos son aspectos relacionados con el logro de fines educativos. Esta es una predicción antes del proceso de fijación del sujeto, que es una participación activa en la educación, y logra el cambio de personalidad al comenzar la

identificación real del desarrollo y conducir a situaciones deseables. Condiciones de todo el sistema entre los estudiantes y alcanza el propósito de el nivel más alto. (Veramuenzz, M.I., 2004)

- ✓ **Evaluación:** propone una estrategia aprendida en sí misma, lleva a los estudiantes a mejorar el proceso, fortalecer el rendimiento, superar las dificultades, construir una relación positiva con los estudiantes y aprender su propio aprendizaje. Proporcionar una retroalimentación descriptiva para promover.
- ✓ **Juego:** es una actividad jugada por todos los humanos porque todos los humanos necesitan disfrutar de los problemas de la vida diaria porque son sociales y biológicas.
- ✓ **Juego de lúdico:** somos responsables de desarrollar la disciplina de cooperación y creatividad entre los participantes.
- ✓ **Playful** es un adjetivo que se refiere a juegos, diversión y entretenimiento. Las acciones lúdicas son el tiempo libre, con el objetivo de escapar de la vida cotidiana y las preocupaciones para liberar la tensión y ganar el placer del entretenimiento y la alegría en otras ventajas. (Cañizales, T., 2014)
- ✓ **Nivel de logro:** explique el estado de los objetivos de aprendizaje establecidos. Proporcione información sobre maestros, estudiantes y familias sobre el desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje.

- ✓ **Concepto espacial:** el contexto de un niño desarrolla y necesita experimentarlo porque es necesario comprender todos los elementos que lo componen porque necesita reconocerlo por el desplazamiento que realiza.

- ✓ **Concepto de formato de forma:** definido como un método en el que se determinan objetos como las figuras. Esto se conoce como geométrico en forma de un número básico que está relacionado con el contexto en un número básico.

- ✓ **El concepto de medición de referencia:** el concepto de mediciones son los pasos que requieren el desarrollo y el curso de esta revisión académica basadas en la impresión sensorial hasta que se alcanza la medición convencional.

- ✓ **Plan:** es aprender a desarrollar, diseñar e imaginar recursos con actividades, estrategias y educación. Plan de educación inicial (p.7)

Pensamiento lógico matemático: explique la situación que los estudiantes demuestran sus objetivos de aprendizaje establecidos. Proporcione información sobre maestros, estudiantes y familias sobre el desarrollo de habilidades relacionadas con el aprendizaje.

CAPITULO III.

MARCO METODOLÓGICO-

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

Para el estudio de la presente investigación, la población estuvo conformada por 24 niños que conforman en la edad de 5 años de la institución educativa Socabaya, Arequipa.

3.1.2. Muestra

La muestra tiene un tipo no probable y proyectos intencionalmente, esto permite el uso de estrategias de ocio que mejoran la competencia para resolver problemas en la forma, el movimiento y la ubicación, y consta de 22 niños de la institución educativa inicial Socabaya.

3.2. Unidad de análisis.

Sexo	N° de estudiantes
Niños	10
Niñas	12
Total	22

3.3. Métodos de investigación

Para el desarrollo de esta investigación, el método antes experimental tenía que usarse con el que se realizan intentos para publicar investigaciones, la causa y el efecto asociados con un solo grupo que está expuesto a este grupo

Se manejan una variable experimental y una sola variable y están en contraste

con los resultados iniciales y finales, es decir, un grupo de control A y un publicado.

El tipo de investigación es experimental en la que hay tipologías que, según Campbell y Stanley (1970), dividiendo los diseños experimentales en tres clases: a) creencias, b) experimentos "puros" y c) cuasixperimentos. (Metodología de investigación, página 140)

Determinación para este estudio de investigación esto antes del diseño experimental, ya que las estrategias de ocio se usaron en proyecciones para mejorar las habilidades de resolver problemas, movimiento y ubicación de un solo grupo.

3.4. Tipo de investigación.

En el trabajo de investigación para esta tesis, el tipo de investigación se usó como antes del diseño experimental, ya que las estrategias de ocio se usaron en proyecciones para mejorar las habilidades de resolver problemas, movimiento y lugar de un solo grupo, que es el grupo experimental.

Además, se proyecta el trabajo de investigación aplicado, lo que le permite mejorar y analizar la competencia en relación con la solución de problemas, movimientos y ubicación en niños de 5 años de la institución educativa

3.5. Diseño de investigación.

El diseño para el presente estudio es la prueba y la prueba posterior porque examina un solo grupo.

Supongamos que una evaluación inicial y la evaluación final de la misma variable dependen de la aplicación que se llevó a cabo en el grupo experimental. Se analiza el tratamiento experimental para reconocer el progreso generado. Hernández-Sampieri, R. y Torres, C. P. M. (2018). Metodología de investigación (p.141).

GE: 01 **X** 02

G.E = Grupo Experimental

X = Es la aplicación de la Variable de interés sobre el grupo de experimento
(Estrategias lúdicas)

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La tecnología utilizada para el procesamiento y la recopilación de datos tuvo que usarse. Es un instrumento relevante para determinar el nivel de construcción de una competencia porque contiene criterios de evaluación. Ministerio de Educación. Ministerio de Educación. (RVM-N ° 033-2020, p. 14)

Es un recurso generalmente muy valioso para este tipo de estudios porque registra datos y trata la información recopilada y se concentra en plasmar de una manera práctica y precisa, como la información sobre la variable analizada. Y para evaluar el alcance del rendimiento que se logró en el proceso de desarrollo de la competencia, se determinó una escala cuantitativa de la siguiente manera:

NIVEL DE LOGRO	
Escala	Descripción
4	LOGRO DESTACADO Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.
3	LOGRO ESPERADO Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
2	EN PROCESO Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
1	EN INICIO Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

La observación es una técnica que tiene como enfoque observar objetivamente al estudiante, así como distintos fenómenos y hechos que generan distintas acciones y situaciones con un enfoque de determinar la información vital para la investigación

La encuesta se utilizó para obtener información con la finalidad de poder analizar el contexto real desde la perspectiva del docente de aula y al conjunto de la población estadística que se estudia ya que los niños presentan distintos hechos y características específicas que se tienen que dar a conocer según sea la opinión.

3.6.1. Validez y confiabilidad

Para la realización de la valides y confiabilidad se realizó mediante el software estadístico SPSS versión 24 y se usó el Alfa de Cronbach, así como la validación de expertos.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,964	10

CRITERIOS DE CONFIABILIDAD DE VALORES

- No es confiable si sale -1 a 0
- Baja confiabilidad 0.01 a 0.49
- Moderada confiabilidad de 0.5 a 0.75
- Fuerte confiabilidad 0.76 a 0.98
- Alta confiabilidad 0.9 a 1

Los resultados encontrados manifiestan una proyección fuerte en la confiabilidad del instrumento, ya que el valor hallado es de $\alpha=0.964$ la cual da a conocer que el instrumento es viable y confiable para su utilización

CAPITULO IV.

4.1. Resultados

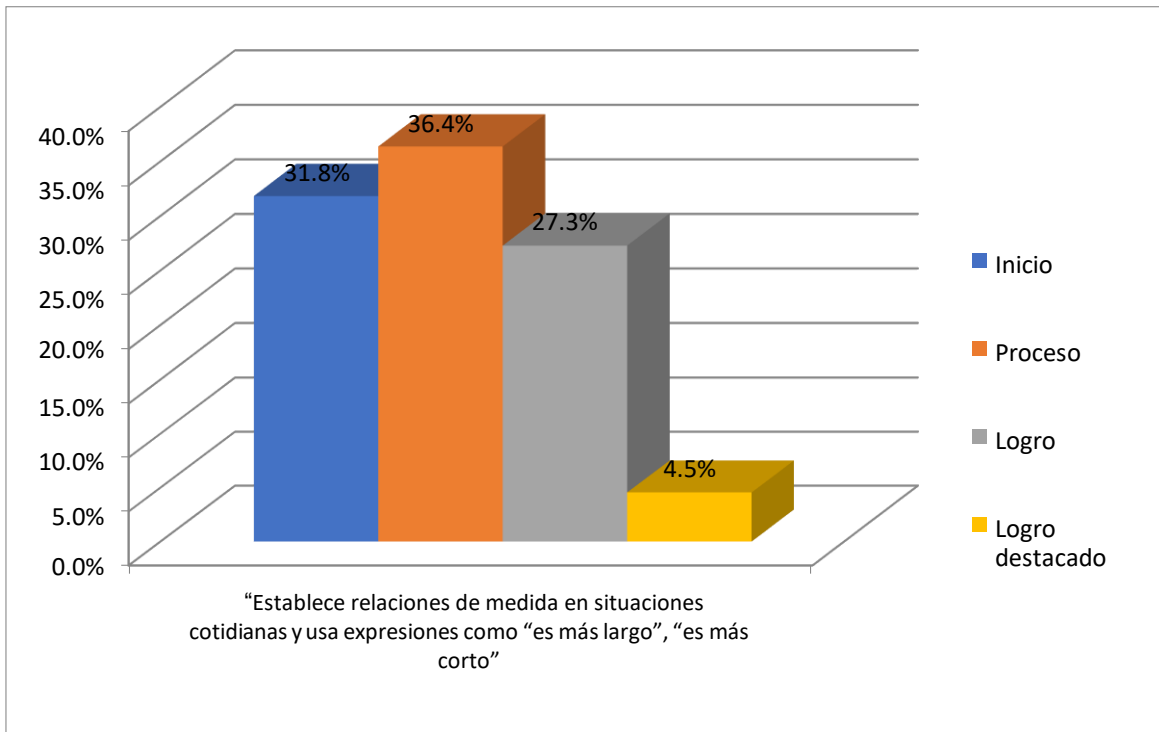
Además, se presentan los resultados obtenidos con una estrategia de juego para el desarrollo, las competencias resuelven problemas en la forma, el movimiento y la ubicación en niños de 5 años de las primeras instituciones educativas de Socabaya.

La muestra consta de 22 niños de 5 años desde el nivel inicial.

Tabla 1 “ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”

	Pre test	
	f	%
Inicio	7	31.8
Proceso	8	36.4
Logro esperado	6	27.3
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

Gráfica 1 “ Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.



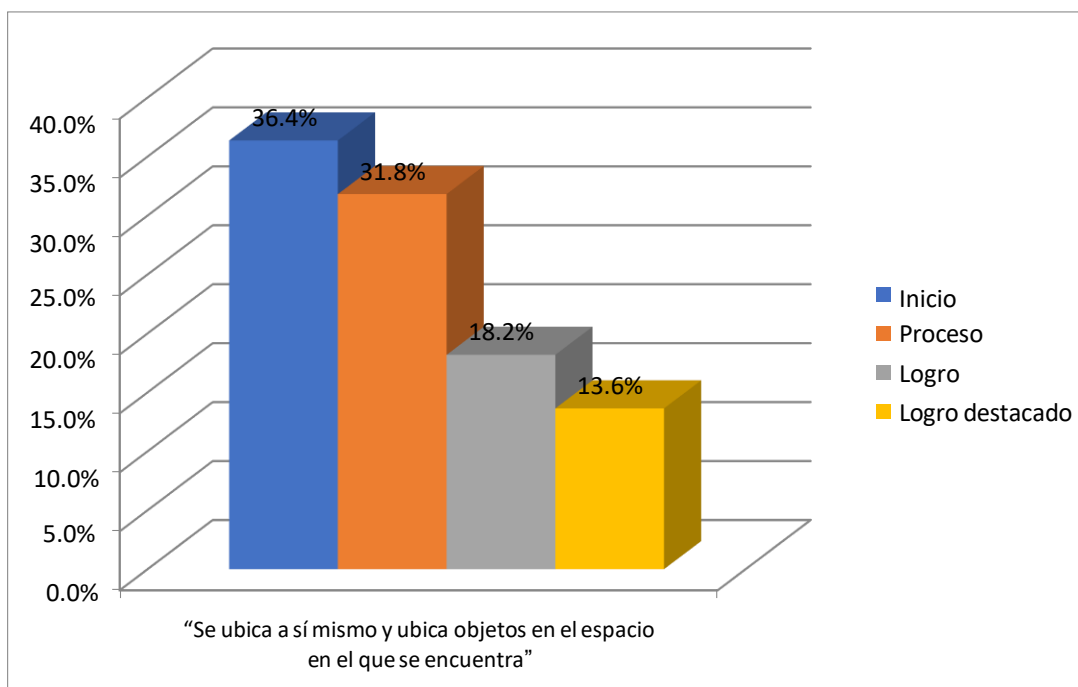
Interpretación

En el análisis, "la medición de la relación se establece en situaciones cotidianas y utilizando expresiones como" más larga ", " más corto ", se puede ver que los resultados muestran el nivel inicial del 31.8%, mientras que en el nivel de proceso presentado es un Tendencia con 36, 4, mientras que la tendencia de rendimiento esperada viene con 27.3% y solo 4.5% a un nivel de logro extraordinario

Tabla 2 “Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra”

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	7	31.8
Logro esperado	4	18.2
Logro destacado	3	13.6
Total	22	100.0

Gráfica 2 “Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra”



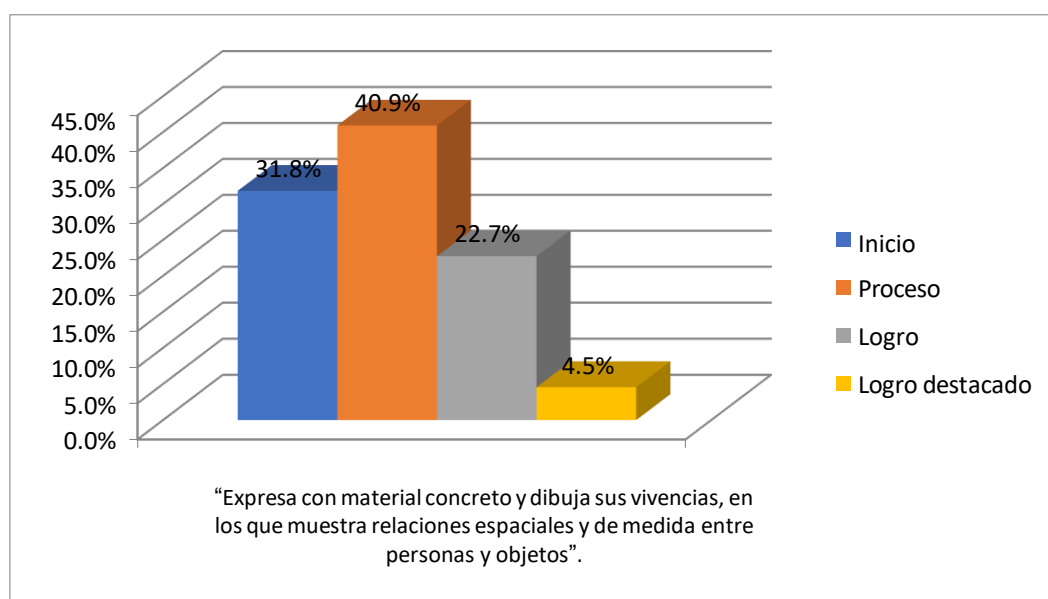
Interpretación

En el "análisis" se encuentra y coloca objetos en el espacio donde está ", los resultados se encuentran manifestando la tendencia al principio con 36.4%, luego está en el nivel de proceso con 31.8% y con una tendencia positiva existe una esperada. Nivel de logro con 18.2% y logros extraordinarios con 18.6%.

Tabla 3 Expresa con el uso de material concreto y dibuja sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos

	Pre test	
	f	%
Inicio	7	31.8
Proceso	9	40.9
Logro esperado	5	22.7
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

Gráfica 3 “Expresa con material concreto y dibuja sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos”



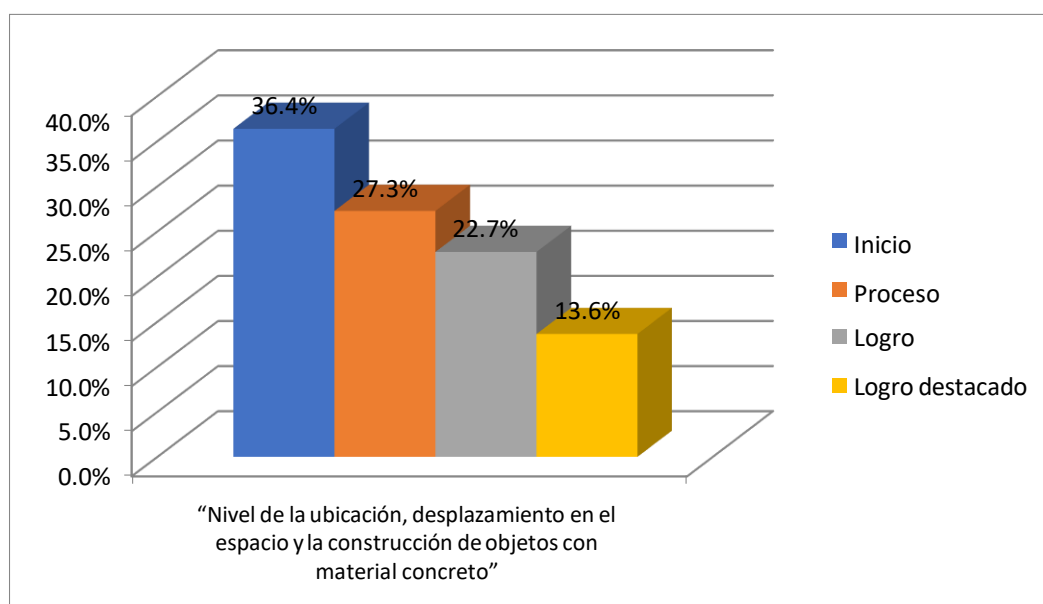
Interpretación

En el análisis de "si se expresa con materiales e imágenes específicos de su experiencia, donde muestra una relación espacial y una medición entre persona y objeto", los resultados encuentran una tendencia a comenzar con el 31.8%, mientras que el nivel de proceso viene con 40.9% y Nivel de análisis Los logros esperados con 22.7% y logros extraordinarios con 4.5% valorados.

Tabla 4 Nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	6	27.3
Logro esperado	5	22.7
Logro destacado	3	13.6
Total	22	100.0

Gráfica 4 “Nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto”



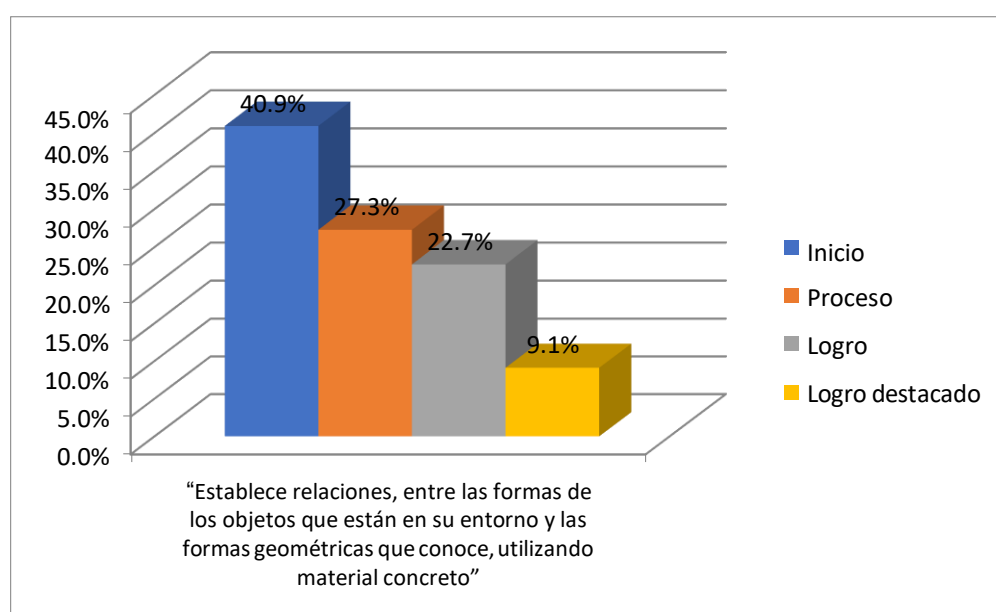
Interpretación

En el análisis del "nivel de ubicación, el desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con materiales concretos" se puede ver que la mayoría de los niños tienen un nivel inicial de 36.4, mientras que las tendencias en el nivel de proceso con 27.3% y en el logro esperado de la escala es 22.7 % y, en última instancia, el logro esperado con 13.6 %.

Tabla 5 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto

	Pre test	
	f	%
Inicio	9	40.9
Proceso	6	27.3
Logro esperado	5	22.7
Logro destacado	2	9.1
Total	22	100.0

Gráfica 5 “Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto”.



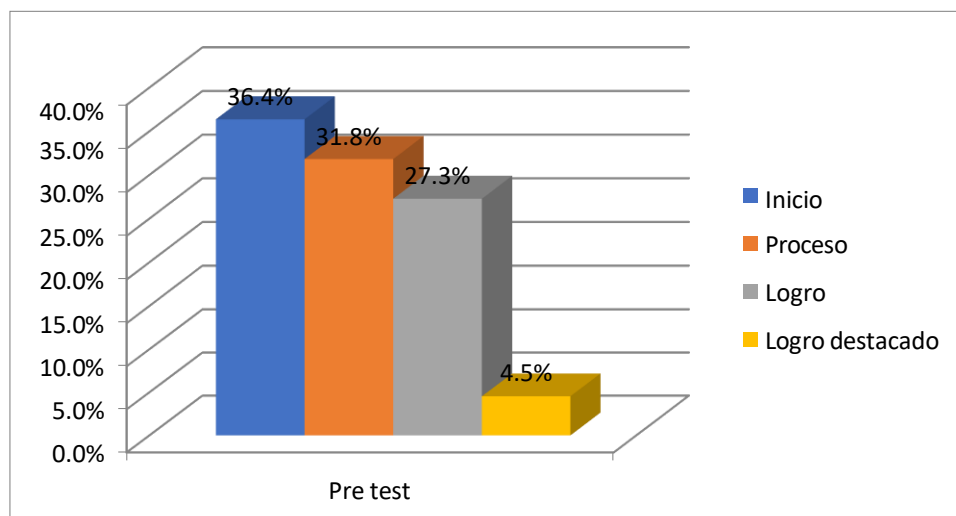
Interpretación

En el análisis de si "establecer relaciones, entre las formas de los objetos en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando materiales concretos", los resultados encontraron un nivel inicial de tendencias con 40.9%, mientras que las alternativas en el proceso con 27.3% y con el nivel esperado de logro con el 9.1%.

Tabla 6 Competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre test.

	Pre test	
	f	%
Inicio	8	36.4
Proceso	7	31.8
Logro esperado	6	27.3
Logro destacado	1	4.5
Total	22	100.0

Gráfica 6 “Competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el pre test”.



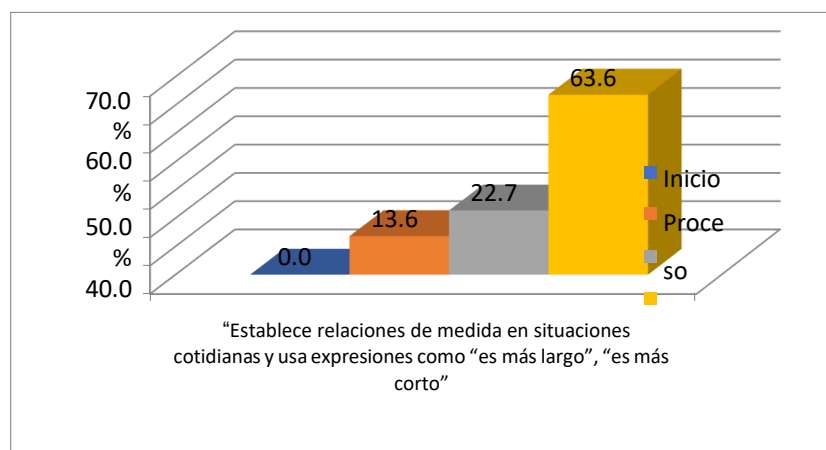
Interpretación

En el análisis de "competencias matemáticas, resolvió el problema de la forma, el movimiento y la ubicación" en la prueba previa, los resultados encontraron un nivel inicial de tendencias con 36.4%, mientras que la tendencia del proceso se proyectó con 31.8% y la proyección esperada del nivel de logro estuvo representado en un 27.3 % y las tendencias de logro extraordinarias están representadas en un 4,5 %.

Tabla 7 “Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	3	13.6
Logro esperado	5	22.7
Logro destacado	14	63.6
Total	22	100.0

Gráfica 7 “Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”.



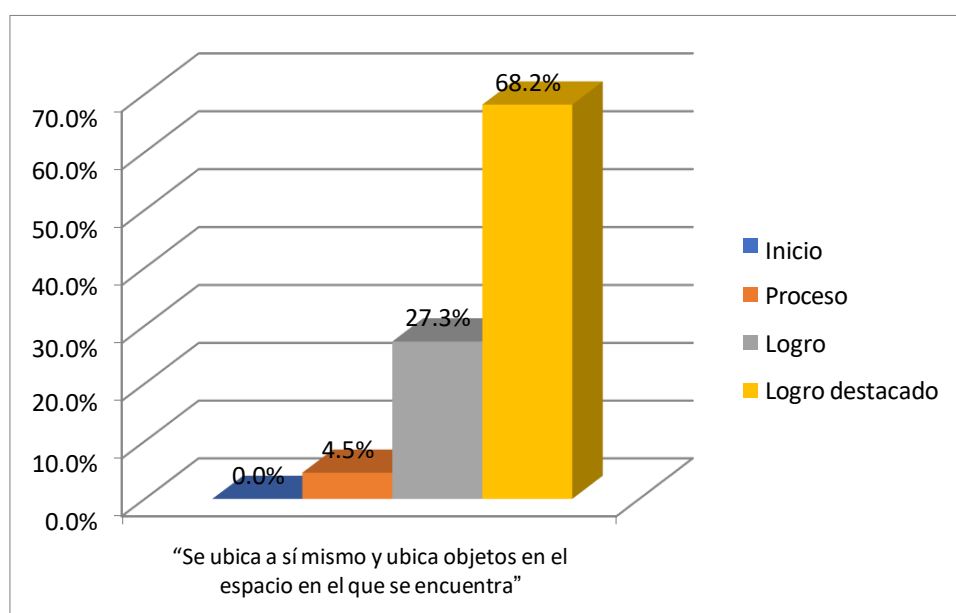
Interpretación

Un análisis que utiliza expresiones como "más largo" y "corto" en situaciones cotidianas, indica que el resultado es el logro de nivel destacado en el nivel después de la prueba. El 63.6 % de los resultados esperados son del 22.7 %, con un índice menor del 13.6 %, pero el nivel de inicio ha desaparecido por completo y ha desaparecido por completo.

Tabla 8 “Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra”

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	1	4.5
Logro esperado	6	27.3
Logro destacado	15	68.2
Total	22	100.0

Gráfica 8 “Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra”



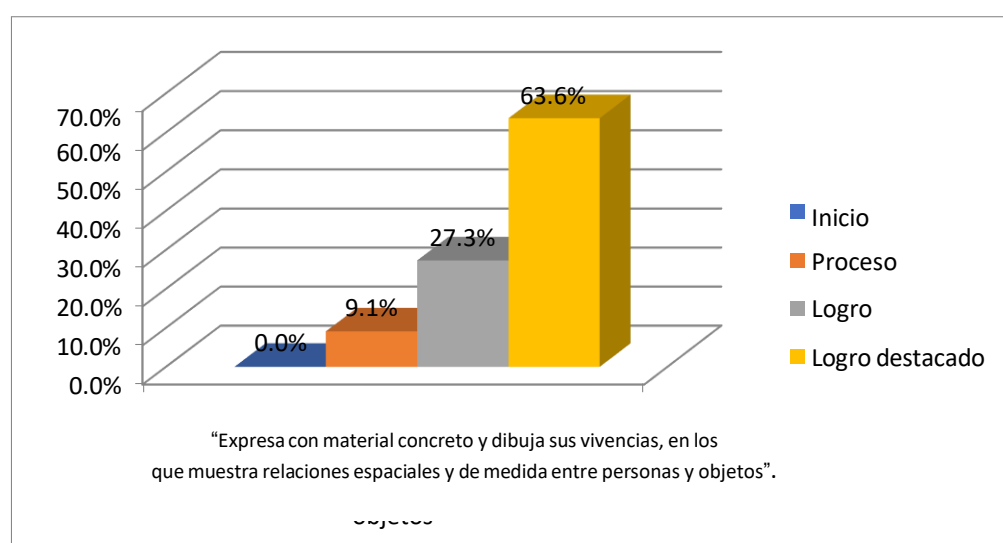
Interpretación

"Según un análisis de si colocar un objeto en el espacio donde se coloca y se coloca en el espacio donde se coloca, el resultado es el 68.2 % del logro de nivel destacado, y el pronóstico de logro esperado es del 27.3 %. El índice indica en 4.5 %, pero el nivel de inicio ha desaparecido por completo, lo que indica la efectividad de la estrategia recreativa del niño.

Tabla 9 Expresa con material concreto y dibuja sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro esperado	6	27.3
Logro destacado	14	63.6
Total	22	100.0

Gráfica 9 Expresa con material concreto y dibuja sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos



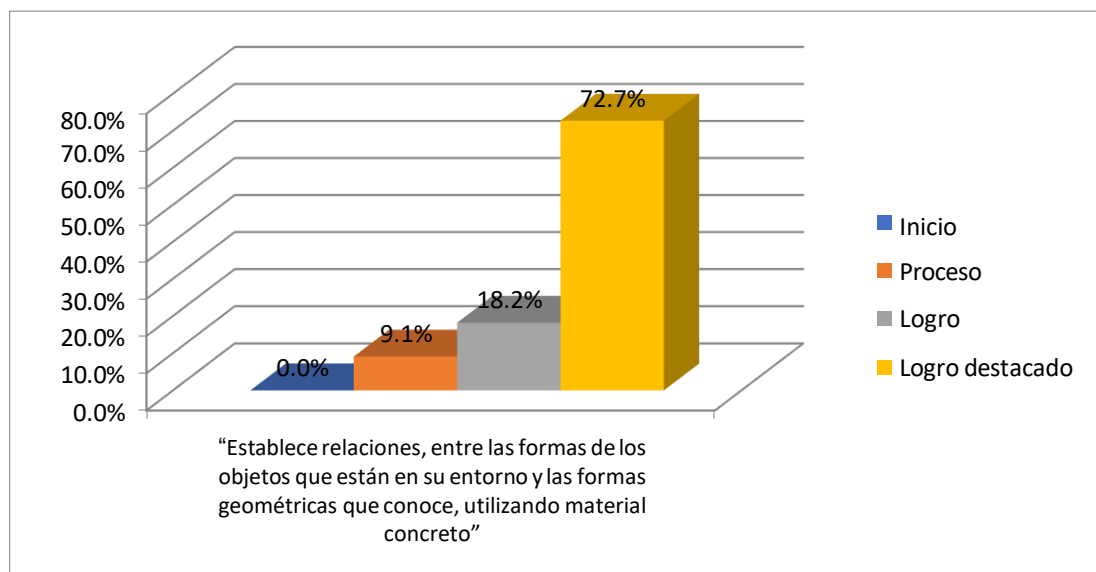
Interpretación

"Un análisis de si está representado por materiales específicos y atrae experiencia, o si indica una relación espacial y de medición entre las personas y los objetos, el resultado muestra un logro de nivel destacado del 63.6 %, logro esperado, 27.3.7 %, WAS WAS, WAS, WAS. procesado en 9.1 % en el índice menor, y en su lugar aclaró la efectividad de la estrategia recreativa de los niños y desapareció por completo.

Tabla 10 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro esperado	4	18.2
Logro destacado	16	72.7
Total	22	100.0

Gráfica 10 Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto



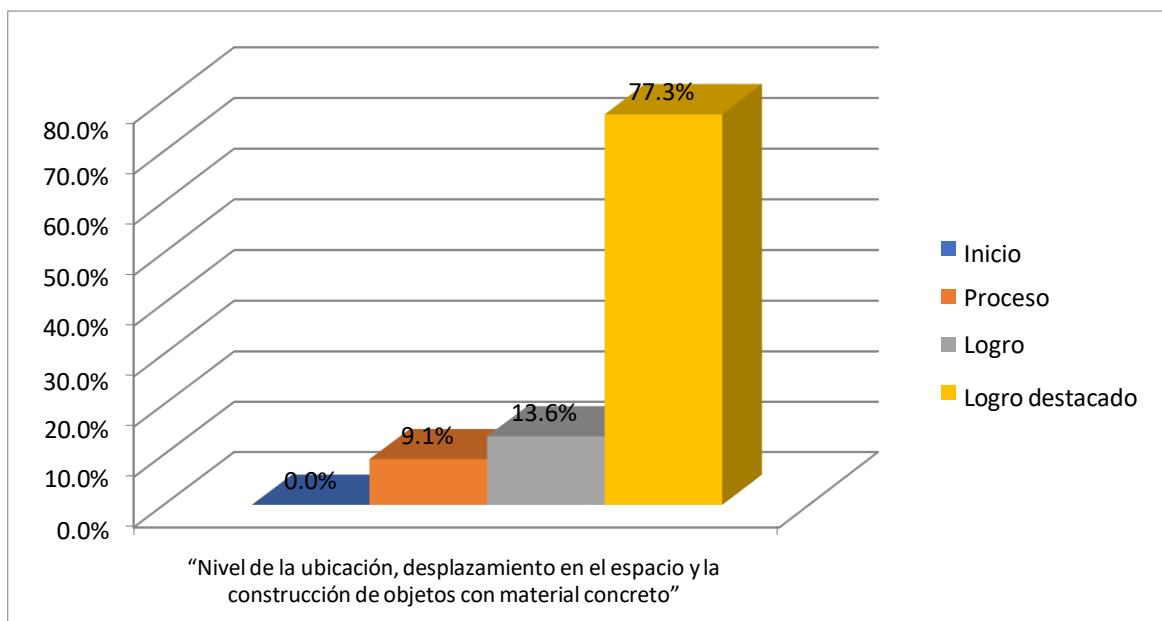
Interpretación

Énfasis en "si establecer una relación, el análisis entre el formato del entorno en el medio ambiente y la forma geométrica que conoce", el resultado es una tendencia del 72.7 %. Aunque el nivel está indicado, la predicción de rendimiento esperada es del 18.2 %, y El índice menor tiene un proceso de 9.1 %, y en cambio el nivel inicial para aclarar la efectividad de la estrategia de recreación del niño se elimina por completo

Tabla 11 Nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	2	9.1
Logro esperado	3	13.6
Logro destacado	17	77.3
Total	22	100.0

Gráfica 11 Nivel de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto



Interpretación

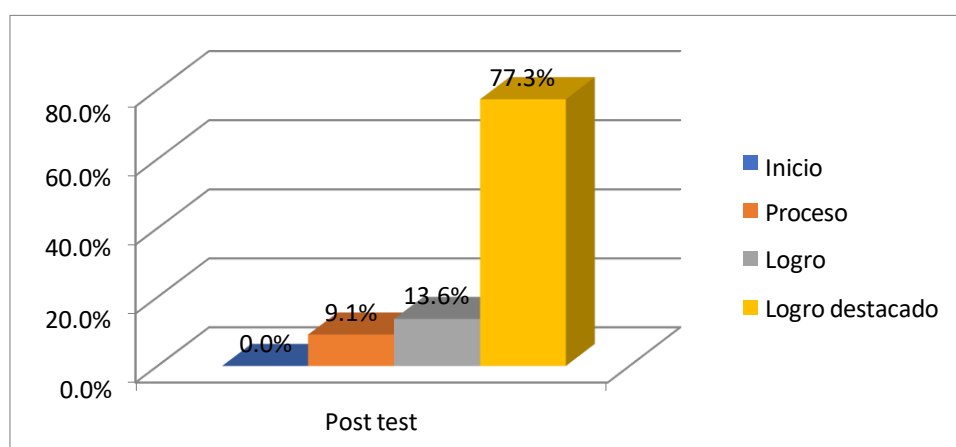
Según el análisis del nivel de "posición, desplazamiento del espacio y construcción de objetos utilizando materiales específicos", la mayoría de los niños tienen un

excelente nivel de logro en 77.3 %, pero el logro esperado. Puede ver que hay un nivel. Aunque es del 13.6 %, el nivel de proceso y la escala menor son del 9.1 %, y no hay políticos al nivel de inicio.

Tabla 12 Competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el post test

	Post test	
	f	%
Inicio	0	0
Proceso	2	9.1
Logro esperado	3	13.6
Logro destacado	17	77.3
Total	22	100.0

Gráfica 12 Competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el post test.



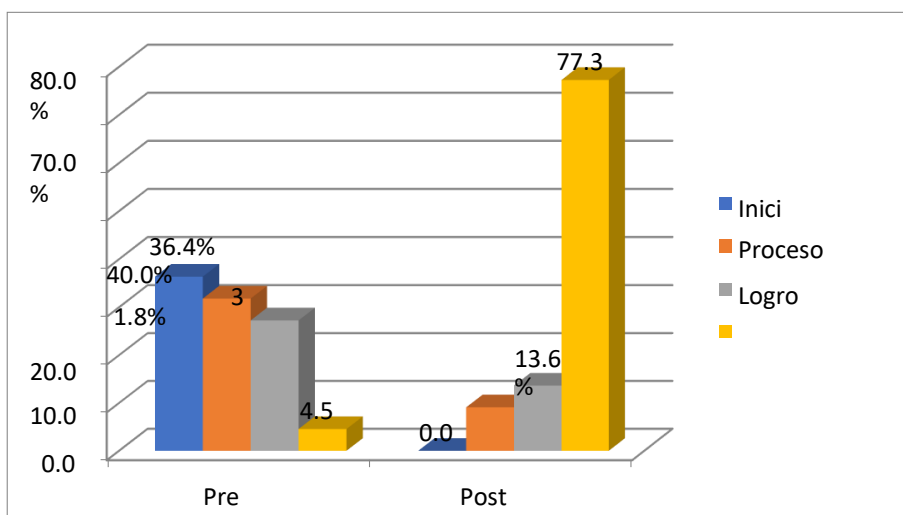
Interpretación

Los resultados mostraron la tendencia positiva en la prueba posterior a que el desarrollo de la competencia matemática resuelve el problema de la forma, el movimiento y la posición. El análisis finaliza a un nivel de proceso del 9.1 %, y la tasa de ocurrencia estadística no se muestra en el nivel de inicio.

Tabla 13 Análisis comparativo del pre test y pos test de la competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización en el post test.

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	36.4	0	0.0
Proceso	7	31.8	2	9.1
Logro esperado	6	27.3	3	13.6
Logro destacado	1	4.5	17	77.3
Total	22	100.0	22	100.0

Gráfica 13 Análisis comparativo del pre test y pos test “competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización” en el post test



Interpretación

En el análisis de las habilidades matemáticas, la prueba antes del problema de la forma, el movimiento y las posiciones muestra los resultados del 36,4 %, y la tendencia del proceso es del 31,8 % en un nivel. De los logros esperados, el 4.5 % representado en 27.3 % debido a la tendencia de resultados destacados, y en la prueba posterior, las tendencias positivas en el desarrollo de la competencia matemática están en forma, movimiento y problemas de ubicación. Resulta que se resuelve . La prueba posterior mostró que el resultado fue del 77.3 %, lo que mostró

un alto nivel, pero el logro esperado fue del 13.6 %, el análisis terminó en 9.1 %y al principio 0 %en el nivel. Probar en el nivel. Mayor tasa de estrategia de recreación para el desarrollo de la competencia matemática en niños de 5 años.

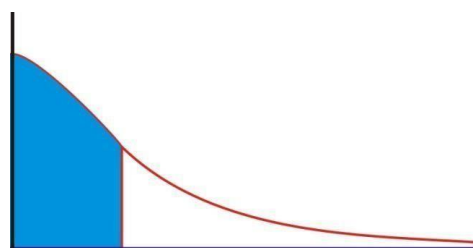
Tabla 14 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

	Diferencias relacionadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Post experimental - Pre experimental	1,478	0,730	0,152	1,162	1,794	9,705	19	0,000

Fuente: Base de Datos

Gráfico N.º 9

Gráfico N.º 1 Ubicación del valor de la T Student



1,717

9,705

COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Grados de libertad	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01
18	1,063	1,323	1,721	2,080	2,518
19	1,061	1,321	1,717	2,074	2,518
20	1,060	1,319	1,714	2,069	2,518
21	1,059	1,318	1,711	2,064	2,492
22	1,058	1,318	1,708	2,060	2,485

INTERPRETACIÓN

$H_0 = p > 0.05$

La aplicación de estrategias de juego no desarrolla competencia, resuelve los problemas de forma, movimiento y ubicación de los niños de 5 años de la institución educativa Socabaya de la zona de Socabaya, Arequipa-2021.

Valor p hallado = $0.00 < 0.05$ se rechaza la hipótesis nula.

$H_1 = p < 0.05$

La aplicación de estrategias de juego logra desarrollar la habilidad de los niños de 5 años de la institución educativa Socabaya del distrito de Socabaya de Arequipa-2021 para resolver problemas de forma, movimiento y ubicación.

El valor significativo encontrado es $p=0,00$ menor que el parámetro límite $p < 0,05$ y mostró la diferencia entre las etapas de pre y post prueba.

De igual forma, el valor del estadístico t de Student es $t = 9.705$ y el valor de corte de 19 gl es 1.717 mayor que el valor encontrado.

CONCLUSIONES

En primer lugar. - El predominio de las estrategias de juego “desarrolla la habilidad de los niños de 5 años de la escuela primaria Socabaya para resolver problemas de forma, movimiento y ubicación”, muestran los resultados en el pretest, que indica “la creación de relaciones de medida en todos los días de la vida”. situaciones”. y utilizan expresiones como "es más largo", "es más corto", el número de niños en la línea de base 31.8%, en proceso 36.4%, logro esperado 27.3% y logro excelente 4, 5% muestra una diferencia significativa con la línea de base en posttest 31,8%, en proceso 36,4%, logro esperado 27,3% y logro excelente 4,5%, estos resultados muestran que si existe diferencia entre ambas pruebas. En segundo lugar - De igual forma, según el nivel de logro de los niños “ubicándose y colocando objetos en el espacio”, tiene un 36,4% en la prueba inicial, un 31,8% en el proceso, el logro esperado. Con 18.2% y 13.6% logro sobresaliente, se evidencia diferencia significativa en post-test 0.0%, en proceso 4.5%, logro esperado 27.3% y logro sobresaliente 68.2%. En tercer lugar. - En la práctica, al definir el nivel de desempeño de los niños “expresa utilizando material concreto y dibuja sus experiencias, donde muestran relaciones espaciales y dimensionales entre personas y objetos”, en el pre-test se encuentran al mismo nivel al inicio. 31,8%, en proceso 40,9%, cumplimiento esperado 22,7 % y 4.5% para logro excelente, se evidencia diferencia significativa en posttest al inicio 0.0%, proceso 9.1%, logro esperado 27.3% y logro excelente 63.6%. un cuarto - Además, el nivel de actividad de los niños “colocar objetos con material concreto, moverse en el espacio y construir”, en la

prueba preliminar se encuentran en el nivel inicial 36.4%, en proceso 27.3 %, logro esperado 22.7% y logro excelente 13.6%, se evidencia diferencia significativa tras línea base 0.0%, en proceso 9.1%, logro esperado 13.6% y logro excelente 77.3 % Quinto. – Así, en el pre-test, el nivel de logro relacionado con “hacer conexiones entre las formas de los objetos y las formas geométricas de su entorno” es 40,9% en la línea de base, 27,3% en proceso, logro esperado. 22.7% y logro excelente 9.1% pero se aprecia una diferencia significativa en postest inicial 0.0%, proceso 9.1%, logro esperado 18.2% y logro enfatizado 72.7%. Finalmente, se demostró la efectividad de las estrategias de juego en el desarrollo de la competencia matemática a través de un análisis estadístico basado en una herramienta de recolección de datos.

RECOMENDACIONES

1. El director de la institución educativa debe combinar varios planes de trabajo para que los docentes puedan utilizar el juego como herramienta pedagógica, en beneficio de los niños, e implementar diferentes estrategias de juego para lograr esta “forma competitiva, resolviendo problemas de movimiento y colocación. “, por la eficiencia que muestra, aprendiendo en beneficio de los niños.
2. Se alienta a los maestros de primaria a fomentar el aprendizaje a través de estrategias de juego matemático para que puedan lograr logros significativos en los niños.
3. De igual manera se recomienda implementar oportunidades de juego que desarrollen aspectos cognitivos, sociales y emocionales para lograr una educación integral de los bebés y que les permita ser competentes en las diversas situaciones difíciles que se les presenten.
4. Es importante incluir en las actividades de aprendizaje diversos juegos de acuerdo al entorno del niño y respetando su ritmo de aprendizaje, lo cual es fundamental para los niños, porque significa que tienen una actitud reflexiva y resolutiva hacia el campo de la investigación. Matemáticas
5. Desde pequeños los padres deben incentivar y apoyar las diversas actividades y juegos escolares que realizan los niños para desarrollar y comprender las matemáticas, lo cual es útil para el niño además de participar en los procesos de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Burga, L. (2020). Juego didáctico para el desarrollo de habilidades matemáticas de niños de 4 años - I.E. 712, Bambamarca, 2018. [Tesis, Universidad de San Pedro].
2. Campbell, D. y Stanley, J. (1970). Diseño experimental y cuasi-experimental. Canizales, T. (2014). Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con dificultades de aprendizaje. Maracaibo: Universidad de Pedagogía Libertador experimental.
3. Chango Taípe, M.E. (2020). Aplicación de estrategias de juego innovadoras para el desarrollo del pensamiento lógico matemático de niños y niñas de 4-5 años de la unidad educativa “Daniel Enrique Proaño” en el curso 2019-2020 [estudios de premaestría].
4. Claverias, L., Huamani, S. (2020). La aplicación del programa de juego “Pensa-Mats” desarrolla el pensamiento matemático de niños y niñas de 4 años de la escuela primaria Cayma Arequipa-2019 [Tesis, Universidad Católica de Santa María].
6. Colque, P., Quispe, E. (2019). La aplicación de estrategias de juego para resolver problemas aritméticos con material específico para mejorar los resultados de aprendizaje de estudiantes de cuarto grado A de educación primaria de la institución Américo Garibaldi Gherzi, 2018 [disertación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
7. Condorpusa, G. y Mendoza, R.M. (2018). Conceptos de espacio en el aprendizaje de la matemática geométrica en niños y niñas de 5 años de la Escuela Primaria N° 464 Progreso de Wanchaq.
5. Cruz, L. M. (2004). Tipos de aprendizaje, su uso en las clases modernas de educación física. México: Lineamientos Educativos.
6. Cuesta Moreno, M. E. (2019). La actividad lúdica como estrategia fortalece el pensamiento numérico de los niños y niñas de tercer grado del centro educativo rural Madre seca de Concha Media, municipio de Anor.
7. Díaz, S.M. (2018). La implementación de un programa de juegos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en la escuela primaria No. 2033 Virgen de La Puerta Ochhape Cascas puente 2018 para niños de cuatro años.
8. Espinoza, C. e Hidalgo, E. (2019). Estrategias de juego para desarrollar el pensamiento lógico matemático en la escuela primaria.
9. E.G.B Sulima García Valarez, Pre-Maestría en Investigación en Innovación y Gestión Educativa. Universidad Indoamericana de Tecnología. Manualmente:

10. Fiesta, M. (2018). Juegos didácticos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales de niños de primaria [Tesis académica, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/638>
11. Francés, K. (2011). Los niños en edad preescolar y el pensamiento matemático. Barcelona. Montañas.
12. Hernández-Sampieri, R. y Torres, C. PM (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4). México^ en D. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
13. Cazador, B. (2019). Situaciones de juego para mejorar las habilidades matemáticas en el II periodo de educación básica No. 560 Sicuani, Canchis, Cusco, 2018 [, Universidad César Vallejo].
14. Huamán, J. (2020). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de niños de 4 años de la escuela primaria N° 1371 A.H. Túpac Amaru Fase II - Piura, 2018. [Tesis, Universidad Católica de Los Ángeles de Chimbote].
15. Mamá, J.O. (2020). Programa para lograr estrategias cortas y habilidades matemáticas para niños de 4 años de primaria Santa María Goretti-2019.
16. Martínez A., Torres, A. Jaramillo, M., Pérez, D. (2018). Propuesta de protocolo para las habilidades lógico-matemáticas de niños de 4 a 7 años. Revista de ciencia de signos fonológicos.
17. Metodología de la investigación. Publicado por McGrawHill. Fernandez Collado, C., Baptist Pike, P. kaj Hernandez Sampieri, R. (2014, lk 140). 22. KAEVANDAMINE (2015). rutas de aprendizaje
18. SE HA IDO (2016) <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculonacional-2016> MINEDU. (2019). El diseño en la educación básica
19. Ministerio de Educación. (2016). Currículo de educación básica Ministerio de Educación. (2020) [https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-](https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legal/422385-033-2020-minedu)
20. legal/422385-033-2020-minedu MINSA. (2016). Proyecto de educación. KIE.
21. Palomino, R. (2019). ES DECIR. Interpretación estética de la naturaleza por estudiantes de grado III utilizando el método de dibujo fractal. Técnico Agrícola INA-30 de Sicuan [Tesis, Escuela Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito].
22. P.N. Quispe y Aguilar, K.L. (2018). Aplicación de estrategias de gamificación para potenciar el aprendizaje matemático de los estudiantes Sexto grado de la Escuela Primaria Virgen del Rosario, Cerro Colorado-2017.
23. Ramos, J. (2019). Estrategias de juego para el desarrollo de conceptos matemáticos [Tesis, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
24. Sánchez G. (2020). Materiales didácticos estructurados para el desarrollo de la solución de forma, movimiento y ubicación de los problemas de los estudiantes de

la Institución Educativa Distrito Raimondi Nro. 455 [Tesis, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

25. Sislema, S. (2020). Estrategias de juego en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas para niños del tercer año de la EGB de la unidad educativa Tirso de Molina, periodo escolar 2018-2019 en la ciudad de Ambato. Tesis antes de completar el programa de maestría en educación primaria.
26. Suyana, G. (2017). El dibujo expresivo y su efecto en el desarrollo de la inteligencia espacial de estudiantes de 9 y 10 años de cuarto grado de la Escuela Primaria Simón Bolívar del Cusco [, Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito].
27. Vela, M.D.P.S. (2020). La importancia de la competencia lógico-matemática en estudiantes de posgrado de educación infantil. números, 103
28. Vera-Muñoz, M.I. (2004). Enseñanza-aprendizaje virtual: Principios de un nuevo paradigma de enseñanza y aprendizaje. En La formación de la ciudadanía: TIC y nuevos problemas (p. 13). Asociación de Profesores Universitarios de Didáctica de las Ciencias Sociales.
29. Zilberstein, J. y Olmedo, S. (2014). Aprende estrategias de un desarrollador didáctico. Atenas, 3 (27), 42-52.

ANEXOS

Anexo 1 Cronograma de actividades

TIEMPO ACTIVIDADES	2021											
	Mes 1		Mes 2				Mes 3				Mes 4	
Elección de temas recopilación	X	X										
Diseño del proyecto y preparación del instrumento			X	X								
Ejecución				X	X	X	X					
Procesamiento de datos							X	X	X	X		
Elaboración del informe											X	X

Anexo 2 Recursos

a) Recurso Humano:

Tesistas.

Bienes Disponibles

MATERIALES DE EQUIPO	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Fichas de investigación	Unidad	6	20	120.00
Material bibliográfico	Unidad	6	10.00	60.00
Material de oficina	Unidad	2	10.00	20.00
Papel bond	Millar	2	20.00	40.00
Utilería	Varios	4	30.00	120.00
TOTAL				360.00

b) Servicios Disponibles

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Movilidad	Horas	80	1.00	80.00
Luz	Horas	100	1.00	100.00
Internet	Horas	150	1.00	150.00
Fotocopias	Horas	100	1.00	100.00
TOTAL				430.00

Anexo 3 Presupuesto

a) Servicios No Disponibles

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	S/.
Viáticos	Días	20	4.00	80.00
TOTAL				80.00

b) Presupuesto Total

DESCRIPCIÓN	UNIDAD	S/.
Bienes	Varios	310.00
Servicios	Varios	510.00
TOTAL		820.00

Anexo 4 Financiamiento.

Recursos propios 100%

Anexo 5: Matriz de consistencia

TÍTULO: Estrategias lúdicas para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la institución educativa inicial Socabaya, Arequipa

AUTORAS:

Agramonte Robles Mary Carmen

Apaza Quispe Vanesa Mily

Ito Yana Rosa

ESPECIALIDAD: Educación inicial

ORIENTACIÓN	PROBLEMAS	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	
ENFOQUE	GENERAL	GENERAL	GENERAL	Estrategias lúdicas	-Juegos organizados -Juegos sensoriales -Juegos motrices	DISEÑO DE INVESTIGACION	
Cuantitativo	¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021?	Hi: La aplicación de las estrategias lúdicas logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños de 5 de la institución educativa Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa-2021	Incrementar significativamente con las estrategias lúdicas el desarrollo la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya - 2021			Diseño de <u>pre prueba/pos</u> prueba con un solo grupo Este segundo diseño se diagramaría así: G 01 X 02	
PARADIGMA	ESPECIFICOS	Nula	ESPECIFICOS			TECNICA DE RECOLECCION DE DATOS	INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE DATOS
Positivista	•¿Cuál es el nivel del logro en <u>establece</u> relaciones de medida de situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?	Ho: la aplicación de las estrategias lúdicas no logra desarrollar la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización <u>en los</u> niños de 5 de la institución educativa	•Precisar el nivel del logro en <u>establece</u> relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.	Competencia resuelve problemas de forma,	Situaciones cotidianas y usa expresiones como "es más largo", "es más corto	Observación	Rubrica
TIPO						Encuesta	
						POBLACION	MUESTRA

	•¿Cuál es el nivel del logro de se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021? •¿Cuál es el nivel del logro en expresa con el uso de material concreto y dibuja sus vivencias en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?	Socabaya, distrito de Socabaya, Arequipa- 2021	•Precisar el nivel del logro de se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021. •Precisar el nivel del logro en expresa con el uso de material concreto y dibuja sus vivencias en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021. •Precisar el nivel del logro de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021. •Precisar el nivel del logro de <u>establece</u> relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021.	movimiento y localización	Ubica objetos en el espacio en el que se encuentra Espaciales y de medida entre personas y objetos Ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto	Institución Educativa Inicial Socabaya TECNICA DE MUESTREO	22 niños TECNICA DE ANALISIS ESTADISTICO
Pre experimental							
ALCANCE O NIVEL							
Longitudinal	•¿Cuál es el nivel del logro de la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021? •¿Cuál es el nivel del logro de <u>establece</u> relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Socabaya – 2021?					Grupo establecido La muestra se tomó un aula completa como grupo experimental	Estadística descriptiva, el estadígrafo usado la t Student , para comprobar la hipótesis

Anexo 6: Instrumento de medición

Instrumento de medición

RUBRICA DE EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN

DATOS INFORMATIVOS	
I.E.I:	
NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO/NIÑA:	EDAD:
NOMBRE DEL EVALUADOR:	FECHA:

COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN			PUNTAJE
Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas, reconociendo y explicando con facilidad las similitudes	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas, reconociendo con facilidad las similitudes	Relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas que conoce, reconociendo con dificultad las similitudes	No relaciona elementos cotidianos con las formas geométricas que conoce
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio
Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	Expresa la relación de medida “es más largo y “es más corto” con elementos cotidianos sin equivocarse	Expresa la relación de medida “es más largo y “es más corto” con elementos cotidianos realizando la comparación con posibles errores	Establece la relación de medida con elementos cotidianos ni usa expresiones “es más largo y “es más corto”.	No establece la relación de medida en elementos cotidianos ni usa expresiones “es más largo y “es más corto”
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio

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. Expresa con material concreto y dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida entre personas y objetos.	Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con facilidad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”, orienta sus movimientos al desplazarse. Lo expresa con su cuerpo o algunas palabras sin equivocarse.	Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con facilidad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” y orienta sus movimientos al desplazarse. Lo expresa proponiendo experimentación.	Se ubica a sí mismo y objetos de su entorno, expresando con dificultad relaciones espaciales como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”, “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado” Y lo expresa sin proponer experimentación.	No se ubica a sí mismo ni a objetos en el espacio, muestra dificultades al establecer relaciones espaciales y tampoco lo expresa, no propone experimentación.
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio
	Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con facilidad, de manera organizada y demostrando proporcionalidad.	Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con facilidad y de manera organizada	Expresa con material concreto o dibujos relaciones espaciales y de medida con dificultad y de manera desorganizada	No expresa con material concreto o dibujos sus vivencias, en los que muestra relaciones espaciales y de medida
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio

Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice porque lo uso.	Prueba de manera acertada diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto, elige una manera para lograr su propósito sin equivocarse y dice porque lo uso.	Prueba con facilidad diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto, prueba una manera para lograr su propósito y cambia si es necesario, dice por qué lo usó.	Prueba con dificultad diferentes formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento y construye objetos con material concreto solicitando ayuda para lograr su propósito.	No propone formas para resolver un problema relacionado a la ubicación y desplazamiento, ni propone construir elementos objetos de manera libre.
	4 Logro destacado	3 Logro esperado	2 En proceso	1 Inicio
				TOTAL

Anexo 7: Cuestionario

CUESTIONARIO

DOCENTE ENTREVISTADO:

El presente cuestionario lo realizamos con la finalidad de conocer la planificación y desarrollo referente al área de matemática relacionado a la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización:

1. ¿Qué estrategias lúdicas considera importante para el aprendizaje?

Bueno, en lo presencial las estrategias lúdicas se utilizaban mucho más porque había la apertura de los espacios en la institución educativa y el uso de los materiales que tenemos era lo mejor , pero en esta forma de trabajo virtual son limitadas, únicamente las realizamos cuando hacemos actividades psicomotrices o cuando enviamos algún juego que puedan hacerlo en familia, dada la coyuntura es el problema actual en el que vivimos y que realmente no podemos ver la realidad de cómo es que el niño desarrolla las actividades lúdica en el hogar.

2. ¿Qué tipo de actividades ha desarrollado en relación a la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización?

Si ya se ha realizado a nivel de aula lo que es las sesiones de reconocimiento de las figuras geométricas bidimensionales estamos recién en esta actividad, hasta el momento no se ha desarrollado del todo las actividades son mínimas con respecto a esta competencia.

3. ¿Cuál es la mayor problemática que ha observado al desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización?

Son varias cosas, primeramente los padres no utilizan las actividades cotidianas como parte del conocimiento de los niños, si ellos realmente pudieran conocer la importancia de esto y cómo se van desarrollando estas actividades matemáticas de manera natural, en el niño, lo harían pero bueno el problema es que no se está proponiendo actividades que

puedan desarrollar esta competencia, se les sugiere algunas actividades que pueden hacer pero ellos no ven el trasfondo de la enseñanza para sus niños, entonces sí es una problemática grande en este momento las matemáticas porque se necesita de material concreto, cosas necesarias para que el niño puede explorar manipular, comparar, describir, por eso hay mucha debilidad en este momento en cuanto el desarrollo en sí de la matemáticas, en el trabajo virtual.

4. ¿Qué alternativas de solución propondría para mejorar el nivel del logro de esta competencia?

Actividades del hogar, actividades cotidianas, por ejemplo, para lo que es medición se les puede decir no a los niños que en el huerto de su casa midan a dos manos de diferencia para que siembren la otra plantita, dentro de las actividades cotidianas, pero el problema es el tiempo que tienen los papitos y la forma en cómo dar este conocimiento a los niños, entonces primero sería lo que es actividades cotidianas luego se podría hacer en las actividades de sesiones, en las que pudiéramos ver de pronto el uso del material de acuerdo al contexto o de acuerdo a lo que el niño tenga su alcance o si se le puede proporcionar directamente sería lo mejor. Porque en sí el niño necesita comparar, tocar y a veces el material que se le solicita los padres no cumplen con algunas características que se le solicita en relación a las matemática entonces habría que estudiar bien, el estándar y las competencias para poder determinar qué actividades sencillas como juegos donde los padres puedan entender y puedan ayudar a los niños a resolver estos problemas matemáticos que se presentan en la vida cotidiana.

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____
INSTITUCION EDUCATIVA: _____
CARGO QUE DESEMPEÑA: _____
INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____
AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Agramonte Robñes Mary Carmen Nancy
Apaza Quispe Vanesa Mily
Ito Yana Rosa Nilda

I. ASPECTOS DE EVALUACION

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacionales.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

II. OPINION DE APLICABILIDAD

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

III. PROMEDIO DE VALORACION

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____
INSTITUCION EDUCATIVA: _____
CARGO QUE DESEMPEÑA: _____
INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____
AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Agramonte Robñes Mary Carmen Nancy
Apaza Quispe Vanesa Mily
Ito Yana Rosa Nilda

II. ASPECTOS DE EVALUACION

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
	SUB TOTAL					
	TOTAL					

III. OPINION DE APLICABILIDAD

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

IV. PROMEDIO DE VALORACION

AREQUIPA FECHA DE MES DEL 2021

FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

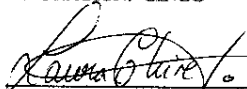
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**
 INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**
 CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **CUESTIONARIO A LA DOCENTE**
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **ROSA NILDA ITO YANA**
 ASPECTOS DE EVALUACION
 MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					4	40
TOTAL						44

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El cuestionario a la docente, elaborada con la finalidad de conocer la planificación y uso de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la competencia matemática objeto de la investigación, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que las preguntas planteadas consideran aspectos vinculados con indicadores de la investigación y responden al objetivo específico de la investigación.

III. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO



Arequipa, 24 de julio del 2021

Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
 DNI 29717085
 CPP N° 0699
 Cel 964914813

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

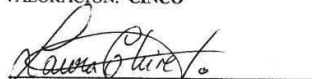
APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **CHIRE TUNQUE, LAURA TERESA**
 INSTITUCION EDUCATIVA: **ISTP "MARÍA MONTESSORI"**
 CARGO QUE DESEMPEÑA: **DOCENTE**
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: **CUESTIONARIO A LA DOCENTE**
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **ROSA NILDA ITO YANA**
 ASPECTOS DE EVALUACION
 MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					X
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					X
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					X
SUB TOTAL					4	40
TOTAL						44

II. OPINION DE APLICABILIDAD

El cuestionario a la docente, elaborada con la finalidad de conocer la planificación y uso de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la competencia matemática objeto de la investigación, en mi opinión es factible de ser aplicado, debido a que las preguntas planteadas consideran aspectos vinculados con indicadores de la investigación y responden al objetivo específico de la investigación.

III. PROMEDIO DE VALORACION: CINCO



Arequipa, 24 de julio del 2021

Mgter. LAURA TERESA CHIRE TUNQUE
 DNI 29717085
 CPP N° 0699
 Cel 964914813

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

“ARMANDO FIGURAS GEOMETRICAS”

Edad: 5 años

1. Propósito de Aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Establece relaciona entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce utilizando material concreto.

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Los niños reconocen las diferentes figuras geométricas (cuadrado, círculo, triángulo, rectángulo) creando diversos objetos con estas figuras.

3. Materiales

- Goma
- Hojas bond
- Hojas con figuras geometricas: cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo

4. Secuencia Didáctica

	PROCESOS PEDAGOGICOS
	DESPERTAR EL INTERES: Canción mostrando todas las figuras geométricas en paletas cuadrado, triángulo, rectángulo y círculo. SABERES PREVIOS: ¿Qué figuras se nombran en la canción? ¿tú crees que hay objetos en tu casa que tengan formas? PROBLEMATIZACION: ¿Podemos juntar las figuras geométricas y armar algo? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN:
INICIO	

	Hoy vamos armar diversos juguetes, animales, objetos utilizando el círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO Te gustaría jugar con las figuras geométricas. Se les presenta el juego con las figuras geométricas y los niños nombran que figuras se utilizó para ese objeto. ¿Qué observas? ➤ ¿Qué figuras se está utilizando para formar esta casita? ➤ ¿En qué parte está él ...? Ahora que hemos observado cada uno van a crear un objeto utilizando las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) • Se pide a los padres que entreguen los materiales. Niños ahora con los círculos, triángulos, cuadrado rectángulo de todos los tamaños que tienen, vamos a crear y formar diferentes figuras. Preguntas de interacción: ¿Qué piensas hacer con esas figuras? ¿Qué figuras geométricas estas usando? En el acompañamiento a cada niño se le pregunta: ¿Qué estas formando? ¿Qué figuras geométricas estas usando? • Si acaban primero se les dice que pueden crear otros objetos.
DESARROLLO	
CIERRE	EVALUACIÓN ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te gusto crear con las figuras geométricas? ¿Tuviste alguna dificultad?

“En busca del tesoro”

Edad: 5 años

Propósito:

Con el desarrollo de esta actividad los niños y niñas podrán buscar estrategias y soluciones para alcanzar el propósito y percibir el entorno que les rodea, así como sus desplazamientos, a través de esta experiencia lo expresarán a sus compañeros y familia.

1. Propósito de Aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	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.

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Los niños expresan la ubicación de objetos en relación a sus desplazamientos al dibujar en un mapa.

3. Materiales

- 1/2 pliego de cartulina
- Lápiz
- Colores
- 1 fruta preferida del niño o niña

4. Secuencia Didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos
INICIO	DESPERTAR EL INTERÉS: La maestra se presenta vestida como una pirata y pregunta: SABERES PREVIOS: ¿Quién soy? ¿Ustedes saben que hacen los piratas como yo? ¿Qué me falta para ubicar el tesoro? PROBLEMATIZACION:

	¿Cómo podríamos llegar a ubicar mi tesoro escondido? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN El día de hoy jugaremos a ser piratas en busca de un tesoro
DESARROLLO	La maestra les dirá a los niños que ahora van a jugar a buscar el tesoro La maestra explica el juego, les menciona que deberán escuchar atentamente para seguir las pistas que conducen hacia el tesoro. Pero para jugar recordaremos las normas: 1. Escuchar atentos las pistas 2. Desplazarse caminando, sin correr. 3. Durante el juego mantener los micrófonos apagados, pero las cámaras deberán estar encendidas. 4. Tener la compañía de un adulto quien nos seguirá con la cámara sin intervenir ni corregir. Luego la docente indicara las pistas a seguir para encontrar el tesoro escondido. “Mis pequeños piratas están listos para encontrar nuestra búsqueda del tesoro ¡Empecemos! Y tengo aquí el mapa del tesoro y veremos que pistas nos indica: 1. La primera pista nos dice: “Estoy en la cocina y en otros lados del hogar, conmigo te sientas al comer y estudiar” (silla) Ahora que ya sabes que es, dirígete allí 2. La segunda pista nos dice: “Es una caja muy oscura, cuando la prendes te diviertes mirando tus programas favoritos” (televisor) Ahora que ya sabes que es, dirígete allí 3. La tercera pista nos dice: “Cuando tienes sueño soy tu mejor amiga, me utilizas de noche para tu cuerpo descansar y muchos sueños abrigar” (La cama) Ahora que ya sabes que es, dirígete allí. 4. La cuarta pista nos dice: “Tengo orejas y no te escucho, tengo comida y no me la puedo comer, sirve para cocinar y muchas comidas preparar” (una olla con tapa) donde encontrarán el tesoro (una fruta o un juguete de preferencia del niño) Ahora que ya sabes que es, dirígete allí ¿Qué encontraste? (preguntar a 4 niños) • Guarda el tesoro que encontraste para después de acabar nuestra clase. • Ahora, solicitamos a los padres que entreguen la cartulina, el lápiz y colores. • Se les indica a los niños que dibujaran el recorrido que hicieron para encontrar el tesoro. Realizamos las preguntas de interacción ¿Cómo vas a dibujar? ¿Qué recorrido hiciste para encontrar el tesoro? ¿Cuál fue la primera pista?, ¿Podrás dibujarlo? • Cuando el niño termine de dibujar le preguntamos, muéstrame tu dibujo ¿Qué recorrido realizaste para encontrar el tesoro? Escuchamos y anotamos las respuestas Se les indica a los niños que después de dibujar, envíen una foto.
CIERRE	EVALUACIÓN ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿tuviste alguna dificultad?

“Juguemos al domino con objetos y figuras”

Edad: 5 años

1. Propósito

Los niños y las niñas mediante esta actividad lúdica podrán crear posibilidades de relación lo que le permitirá distinguir características de objetos en relación a las figuras geométricas, a través del uso de material concreto.

2. Propósito de Aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Los niños y las niñas relacionaran objetos de su entorno con formas bidimensionales

3. Materiales

- Cartulina
- Goma
- Tijera
- Hoja impresa con las imágenes referentes a objetos y figuras geométricas, deberán los padres pegar esta impresión en una cartulina del mismo tamaño.

4. Secuencia Didáctica

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS
	DESPERTAR EL INTERES:

INICIO	La docente dice a los niños, vamos a jugar “Simón pide”, pero antes les mencionara que deben ir caminando a buscar lo que se les pida, lo importante es encontrar el objeto, no el que trae rápido. La docente menciona: “Simón pide traer objetos con forma de ...” las nombrara alternadamente (Circulo, cuadrado, triangulo y rectángulo). SABERES PREVIOS: ¿Qué objetos trajiste? ¿A qué figura geométrica se parecen? PROBLEMATIZACION: ¿Qué objetos podrías relacionar con las figuras geométricas? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: El día hoy vamos a jugar al domino con objetos y formas geométricas
DESARROLLO	La docente les dice que vamos a jugar el “Domino de figuras geométricas”, muestra en un PPT una ficha de domino con la imagen de las figuras geométricas indicando que es la ficha de inicio, y les explica el juego. (Participarán 20 niños) Primero: vamos a colocar una ficha que sea igual a una de las imágenes de la primera ficha. Si ya colocó la ficha entonces pasa su turno al siguiente niño o niña. Y se les pregunta: ¿Qué figura crees que continua? ¿Porqué? (Participaran todos los niños) • Se irá formando una cadena de dominós y solo se podrá colocar fichas que encajen con las figuras de un lado de la cadena. A continuación, la docente les pregunta: ¿Cada uno de ustedes podrían elaborar su juego de domino? ¿Cómo lo podemos hacer? ¿Qué necesitaremos? ¿Cómo son las fichas del domino? • Tener listas las fichas, para mostrar al niño (tarjetas cortadas) Niños recuerden que cada ficha cuenta con dos objetos, así como jugamos en el ppt • Se pide a los padres que entreguen la hoja impresa pegada en cartulina con las imágenes de objetos y figuras geométricas Después de recortar, la docente indica que deberán observar y elegir una ficha de inicio Preguntas de interacción: ¿Cuál tarjeta vas colocar primero? ¿Qué figura continua? ¿Por qué? ¿Qué objeto se parece a la figura? Ahora busca la figura y continua con el juego. • A los niños que han terminado se les solicitara que jueguen solos o con su familia Enviar un video jugando el juego
CIERRE	RETROALIMENTACION /EVALUACION ¿Qué hicimos hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Te gusto la actividad?

“AHORA POR DONDE VOY”

Edad: 5 años

Propósito:

Con el desarrollo de esta actividad se propondrá situaciones significativas, propiciando la reflexión acerca de lo realizado, generando ideas mediante la exploración. Utilizarán diversos modos de medir; y, comparar de forma directa comparando objetos de igual, menor, mayor longitud y distancias utilizando unidades no convencionales.

1. Propósito de Aprendizaje

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”

2. ¿Qué me da cuenta del logro de la competencia del niño?

Expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que".

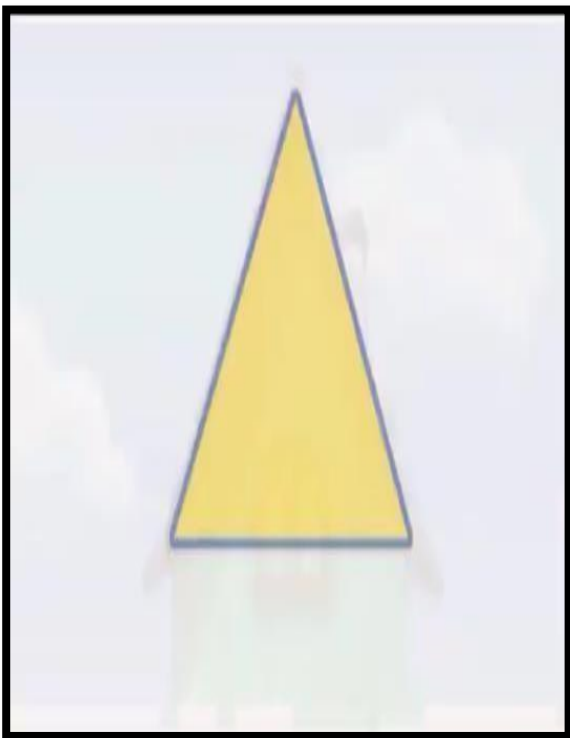
3. Materiales:

- hoja bond
- Lápiz
- 2 gusanos de 2cm de ancho, uno de 8 cm de largo y otro de 10 cm de largo (puede tejerlos)
- 2 cintas de 3cm de ancho, uno de 12 cm de largo y otro de 14 cm de largo.
- 2 lápices (un lápiz, largo y el otro corto)
- 2 reglas (una larga y otra corta)
- 1 caja mediana de cartón.
- fideos.
- sorbetes
- palitos de fósforos

4. Secuencia Didáctica

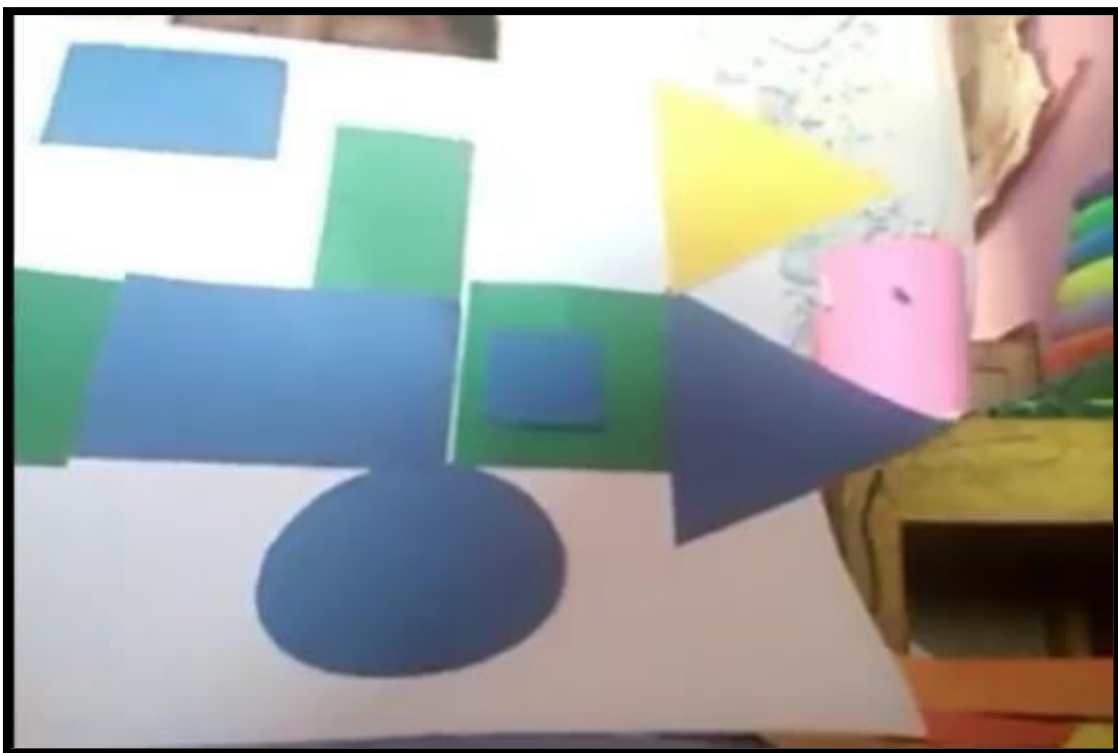
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS
INICIO	DESPERTAR EL INTERES: La maestra se presenta y comenta que hará un numero de magia, muestra un sombrero con una varita mágica y pide a los niños estar muy atentos: Niños veamos que hay dentro de este sombrero (saca un gusano que es corto) ¡un gusano! Lo vamos a observar muy bien,” Abracadabra patas de cabra” (y desglosamos el gusano para que este más largo) Se los mostramos a los niños. Luego presentamos un globo y dentro un lápiz, preguntamos ¿Que abra adentro? Contamos 1,2,3 (reventamos el globo y se observa un lápiz corto) Por último, les mostramos nuestras manos y les decimos...nada por aquí ...nada por allá...y a la cuenta de tres (sacamos un tela larga de la manga) SABERES PREVIOS: ¿Cómo era el primer gusano que mostro el mago? ¿Qué saco después el mago? ¿Cómo era el lápiz que salió del globo? ¿Cuál de los tres objetos era el más largo? PROBLEMATIZACION: ¿Cómo sabes cuál de los objetos es más largo y más corto? PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: El día hoy compararemos objetos largos y cortos
DESARROLLO	Mostramos una imagen en PPT, se les indica: vamos a ir a la tienda y tenemos tres caminos: El de color azul (es largo), el de color amarillo (es corto) y el tercero nos llevara al parque y preguntamos: ¿Ahora por qué camino iras a la tienda? ¿Por qué? ¿de qué color es el camino que elegiste? Si el niño dice que ira por el camino que va al parque se le pregunta: ¿Por qué elegiste ese camino? - Solicitamos a los padres de familia entregar la caja con los materiales y enfocar la cámara hacia el niño. Niños ahora que tenemos todas nuestras cajas, vamos a sacar el par de cintas de tela que se encuentran ahí solo eso. ¿Cómo son esas cintas? (si el niño responde correctamente entonces, se le pide que saque los demás objetos para que pueda compararlos.) ¿Notas alguna diferencia entre ellas? Si el niño aun no responde se hace las siguientes preguntas ¿y en qué se diferencia? ¿Cuál es más larga y corta? ¿Y cómo te das cuenta que es largo y corto? - Así realizamos con cada niño que tenga su material - Ahora solicitamos los materiales: sorbetes, fideos, palitos de fosforo Y con esos materiales pedimos a los niños que construyan un camino largo y un camino corto. Preguntas de interacción: ¿Con que material harás el camino largo? ¿Cómo será este camino? Y el camino corto, que vas a construir ¿será igual que el camino largo? ¿Por qué? Enviaran una foto del dibujo terminado.
CIERRE	EVALUACION ¿Qué aprendimos hoy? ¿Tuviste alguna dificultad? ¿Te gusto la actividad?

EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

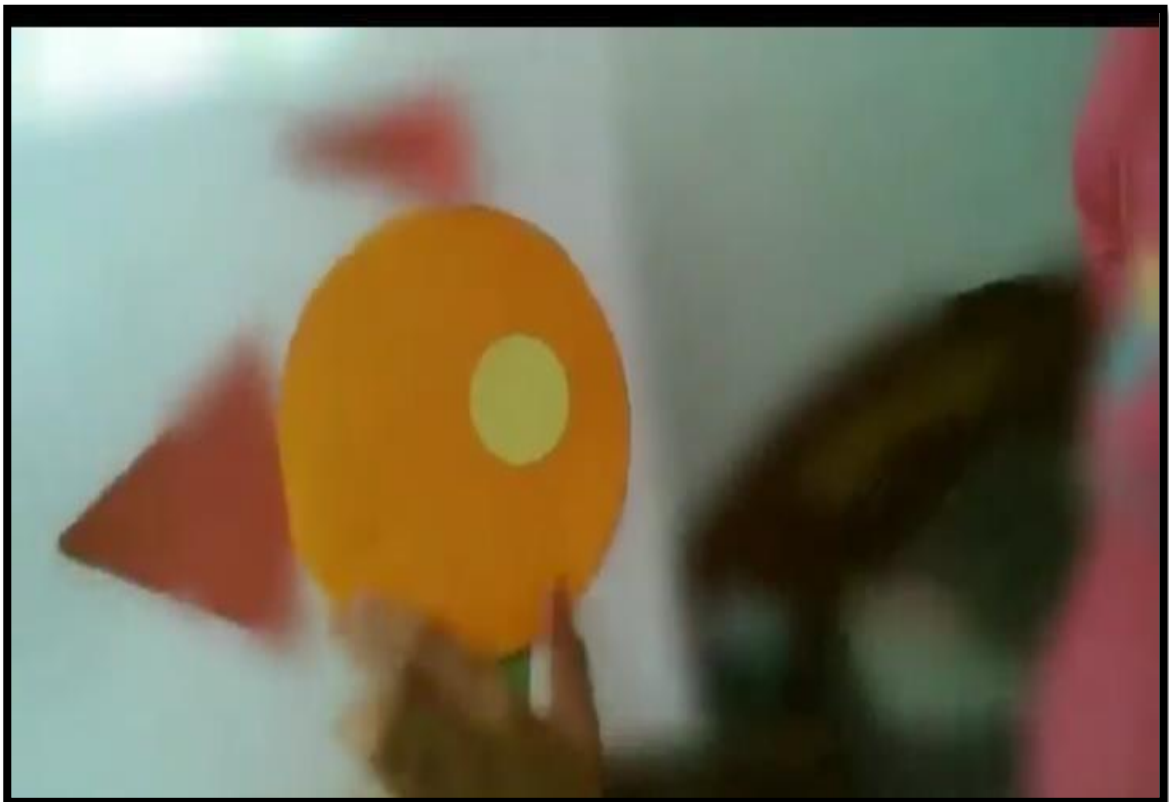












EN BUSCA DEL TESORO



