

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADO
PEDAGÓGICO**

“ESCUELA DE GERENCIA EDUCATIVA”



TESIS

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE PROFESORA DE EDUCACIÓN
INICIAL**

**LA DIDÁCTICA Y EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°351, LOS OLIVOS,
2023**

PRESENTADO POR:

SUSSAN ELIZABETH SILVA VARGAS

LIMA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios por permitirme lograr una de nuestra más grande meta y a nuestros padres a mi hija, hermanos y esposo quienes fueron quienes me apoyaron para culminar mi carrera profesional a pesar de las adversidades que se me presentaron y alentarme a no rendirme.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer primeramente a Dios por darnos vida y salud, a nuestros padres a los maestros y maestras que forjaron en nuestros conocimientos.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

Cumpliendo con las disposiciones vigentes por el Reglamento de Estudios de Investigación del Instituto Superior Pedagógico Privado “Escuela de Gerencia Educativa” (R.D. N°014 – IESPPEGE – 2022), presento ante ustedes y someto a vuestro criterio profesional la evaluación de la tesis titulada: La didáctica y el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351, Los Olivos, 2023.

La cual ha sido elaborado con la finalidad de aportar a la investigación científica y a la comunidad educativa, así mismo poder obtener el título de Profesora de Educación Inicial.

La tesis se ha elaborado tomando en cuenta los pasos y procedimientos del método científico y las orientaciones generales, que establece para los trabajos de investigación en el instituto.

Los resultados que se obtengan en la presente investigación, beneficiarán no solo a la comunidad educativa N°351 – Los Olivos, donde se llevó a cabo el estudio, sino a todas aquellas que deseen servirse de la experiencia, con lo cual el trabajo habrá logrado con creces su cometido.

La autora

RESUMEN

El presente estudio tuvo por objetivo explicar la influencia de la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

Se consideró un enfoque cuantitativo y tipo de investigación aplicada. Asimismo, el diseño fue experimental, en tanto la población consistió de 23 niños y niñas distribuidos en un grupo de control y otro grupo experimental. En la recolección de datos se consideró una guía de observación de entrada y de salida compuesta de ítems, con una escala de medición evaluación politómica, y como método de análisis de datos se utilizó la prueba U Mann Whitney, la misma que fue procesada con el software Spss v. 27.

Los resultados obtenidos evidenciaron un incremento dado que en la fase de pretest solo un 4.3% de los niños y niñas se encontraron en el nivel de logro. Sin embargo, luego de aplicarse la propuesta de didáctica, basada en los métodos lúdicos, por proyectos y deductivo, se produjo un incremento en la fase de posttest, obteniéndose un 65.2% de niños y niñas ubicados en el nivel de logro, esta diferencia se corroboró con la obtención de un valor ($Z = -3.710 < -1.96$) por lo que se evidencia diferencias significativas que fue de 60.9% entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$

Palabras clave: Didáctica, Área de Matemática

ABSTRACT

The objective of this study was to explain the influence of didactics in the area of mathematics in 4-year-old children of the educational institution N°327 Los Olivos 2023.

A quantitative approach and type of applied research were considered. Likewise, the design was experimental, as the population consisted of 23 boys and girls distributed in a control group and another experimental group. In data collection, an entry and exit observation guide composed of items was considered, with a polytomous evaluation measurement scale, and the Mann Whitney U test was used as a data analysis method, which was processed with the Spss v. software 27.

The results obtained showed an increase given that in the pretest phase only 4.3% of the boys and girls were at the achievement level. However, after applying the didactic proposal, based on playful, project-based and deductive methods, there was an increase in the post-test phase, obtaining 65.2% of boys and girls located at the achievement level, this difference was corroborated by obtaining a value ($Z = -3.710 < -1.96$) so that significant differences were evident, which was 60.9% between the categorical scores during the pretest and posttest phases, obtaining a value $p = 0.001 < 0.05$

Keywords: Didactics, Mathematics Area

ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS	x
INTRODUCCION	11
CAPÍTULO I	13
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
CAPÍTULO II	20
2.5.1 Variable 1º: La Didáctica	42
2.5.1.1 Definición conceptual	42
2.5.2 Variable 2º: Matemática	43
2.5.2.1 Definición conceptual	43
MINEDU (2016) Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.	43
2.5.2.2 Definición operacional	43
Escala de medición	44
Logrado	44
9 – 12	44

En proceso	44
5 – 8	44
En Inicio	44
CAPITULO III	45
METODOLOGÍA EMPLEADA	45
CAPITULO IV.....	50
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	50
4.1 Presentación y descripción de resultados	51
4.2 Contrastación de hipótesis	54
4.3 Discusión.....	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
ANEXOS	72

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Operacionalización de la variable la didáctica	44
Tabla 2. Operacionalización de la variable área de matemática	45
Tabla 3. Población de niños y niñas de 4° años IE N°351	50
Tabla 4. Muestra de niños y niñas de 4° años IE N°351	50
Tabla 5. Distribución de frecuencias de la matemática	53
Tabla 6. Distribución de frecuencias del resuelve problemas de cantidad	55
Tabla 7. Distribución de frecuencias del resuelve problemas de cantidad	56
Tabla 8. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon del área de matemática	57
Tabla 9. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon del área de matemática	59
Tabla 10. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de cantidad	60
Tabla 11. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de cantidad	61
Tabla 12. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de forma, movimiento y localización	62
Tabla 13. Contraste de hipótesis mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de forma, movimiento y localización	63

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias del área de matemática	54
Figura 2. Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias del resuelve problemas de cantidad	55
Figura 3. Gráfica de barras comparativo de la distribución de frecuencias del resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	56

INTRODUCCION

La tesis titulada: La didáctica y el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351, Los Olivos 2023. Tiene como objetivo explicar la influencia de la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023

La sociedad proporciona a hombres y mujeres los recursos que necesitan para su desarrollo físico, afectivo, intelectual y moral, así como los medios para su sostenimiento. La cultura es uno de estos bienes sociales ya que permite dar razón del entorno humano y explicar objetos, hechos y acciones. El sistema educativo introduce a niños, adolescentes y jóvenes en la cultura a la que pertenecen y les proporciona parte importante de sus tradiciones públicas. Mediante la educación se transmiten conocimientos, artes, destrezas, lenguajes, convenciones, actitudes y valores. Las matemáticas son una de esas herramientas intelectuales, parte de la herencia cultural que se transmite por medio del sistema educativo. Nuestra conceptualización sitúa las matemáticas en la encrucijada de las ciencias con las humanidades. Las matemáticas son conocimiento social y público, forman parte de las estructuras de significado que dan sentido y dotan de objetividad a nuestra información, constituyéndola en conocimiento fundado.

Desde las primeras civilizaciones las matemáticas han sido instrumentos culturales genuinos, y han formado parte de los planes para la formación de los ciudadanos. Esto lo observamos en sumerios y babilonios, con la fundación hacia el 2500 a.C de las escuelas de escribas, pasando por las instituciones educativas de la civilización greco-latina, las escuelas medievales, los centros educativos de la época moderna, hasta nuestros días. En todos los casos aritmética y geometría han formado parte de la cultura de cada época, de la educación de las personas cultivadas.

La investigación consta de cuatro capítulos estructurados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN; en él se exponen el planteamiento del problema, descripción del problema, fundamentación, formulación del problema, asimismo como la justificación, limitaciones, antecedentes y objetivos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL; en esta parte presentamos los antecedentes de la investigación, bases teóricas – científicas sobre el tema teniendo en cuenta obras importantes y actualizadas de autores nacionales e internacionales que contribuyeron a fundamentar la base científica de nuestra investigación, definición de términos utilizados, sistema de hipótesis y las variables (definición conceptual y operacional).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA EMPLEADA, En esta parte se determina el tipo y niveles de investigación, diseño de investigación así también como la población y muestra, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos y los métodos de análisis de datos.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS; se obtiene la presentación y descripción estadística, a través del análisis de los datos utilizando la contratación de las hipótesis y por último llegando a la discusión.

LAS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES consideramos que es de suma importancia, que contribuya para la toma de decisiones oportunas. Finalmente damos a conocer las Referencias Bibliográficas y los Anexos.

CAPÍTULO I
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Descripción del problema

En la evaluación TERCE en el área de matemática los estudiantes de Perú se encuentran por debajo de Chile (582,44), Brasil (539,54) y Argentina (533,26); dentro de los 14 países evaluados, los estudiantes peruanos alcanzaron un puntaje de 532,74 sobre el promedio regional que es de 521,70; los resultados señalan que los estudiantes del Perú alcanzaron un puntaje promedio 527,25 por debajo de los de Chile (580,51), Argentina (530,23) y México (565,77); a pesar de que el promedio regional es de 511,22 sin embargo, aún hay países que nos superan (UNESCO, 2014). El método Singapur es una forma de enseñanza matemática, el cual consiste en la utilización de materiales concretos, su objetivo es que los estudiantes manipulen el material concreto, su principal característica es que no tienes que memorizar ninguna fórmula para poder desarrollar un problema, sino que el estudiante a partir de su propia vivencia desarrolle un problema matemático. Los últimos resultados obtenidos en los años 2016 – 2019 de la Evaluación Muestral la cual es una evaluación estandarizada donde se aplica a una muestra de estudiantes, de las Instituciones Educativas representativa a nivel nacional, para medir sus logros de aprendizaje en el área de matemática. Participan de ella escuelas estatales y no estatales del nivel primaria. (Ministerio de Educación, 2020).

La matemática es simbólica, compleja y abstracta, por lo tanto, se tiende a creer que la matemática es demasiado “grande” para los “niños pequeños”. Por el contrario, él defiende que los niños pequeños tienen un gran interés en las ideas matemáticas, incluso en el simbolismo matemático y pueden aprender y beneficiarse de la enseñanza de esta materia. La didáctica de la matemática da inicio en la edad preescolar donde a través de aprendizajes significativos logran entender con más claridad las matemáticas. Así mismo los niños y niñas utilizan las matemáticas en su día a día de manera espontánea lo cual beneficiara en el desarrollo del niño. El programa curricular de educación inicial, se asume la matemática como actividad humana, ya que constituye una herramienta poderosa para organizar aspectos de la realidad y a la que todas las personas pueden acceder. Desde este punto de vista, todos los niños y las niñas pueden hacer

matemática en un espacio de heterogeneidad sociocognitiva, siempre que se ofrezcan situaciones problemáticas que las y los convoquen a la búsqueda de estrategias para resolverlas y estimular el uso de herramientas matemáticas. Enseñar matemática situada, teniendo en cuenta el ambiente donde viven los niños y las niñas, es ofrecer experiencias que posibiliten poner en acción los conocimientos previos sobre determinados recortes socioculturales, sus experiencias e intereses que movilicen a otros conocimientos. La matemática es fundamental desde temprana edad, beneficia también el ambiente en el que se encuentran ya que ayudara a que puedan adquirir saberes previos relacionándolo con su entorno.

En el Perú el programa curricular de educación básica regular en el área de matemáticas menciona que los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. Progresivamente, irán estableciendo relaciones más complejas que los llevarán a resolver situaciones referidas a la cantidad, forma, movimiento y localización. El acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño, así como las condiciones que se generan en el aula para el aprendizaje, les permitirá desarrollar y organizar su pensamiento matemático.

Por las características de los niños y niñas en estas edades, las situaciones de aprendizaje. Uno de los más grandes problemas de bajo rendimiento escolar de los niños del primer nivel, en todas las áreas y en especial en el área de matemática es el factor económico ya que el estudiante no cuenta con las herramientas tecnológicas necesaria para poder recibir sus clases con normalidad y con lo único que si se cuenta es con niños desmotivados ya que los docentes tampoco usan estrategias como el juego para poder tener un mejor resultado en su aprendizaje.

1.1.2. Fundamentación

Las matemáticas han estado presentes desde el inicio de la humanidad y han sido necesarias para desarrollar procesos y actividades, durante toda la vida, contribuyendo al desarrollo del razonamiento y abstracción. Puesto que estas son mucho más que aritmética, cálculos estadísticos, geometría; estas ayudan a ser más lógicos, a razonar para comprender conceptos abstractos logrando que los estudiantes sean capaces de enfrentar una situación matemática dada, permitiendo plantear y resolver problemas. Desde temprana edad se está en contacto con las matemáticas al realizar clasificaciones de elementos, conteo, agrupaciones, seriaciones entre otros, es oportuno a través de la acción natural que posee todo niño para explorar y descubrir por sí mismo, además guiadas por pautas pedagógicas generan una intensa actividad intelectual, psicomotriz, socioafectiva y volitiva, siendo una experiencia divertida, integradora y significativa que está ligada con los demás ámbitos del desarrollo infantil. Los factores socioafectivos y las estrategias didácticas impartidas por el docente son un medio eficaz para el dominio del ámbito lógico matemático; cuando estos no se atienden oportunamente pueden generar desmotivación y rechazo de los niños hacia este ámbito, siendo un obstáculo para desenvolverse en su ambiente social, personal y académico. Es por eso importante trabajar este contenido desde temprana edad, etapa que se inicia con la experimentación de su entorno y la adquisición de nuevos conocimientos que le serán de mucha relevancia en su vida, para comprender el mundo que le rodea. He aquí la importancia de que el docente utilice estrategias didácticas novedosas acordes a la edad a fin de fomentar en los educandos aprendizajes significativos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

PG: ¿Cómo influye la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023?

1.2.1. Problemas Específicos

PE N°1: ¿Cómo influye la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023?

PE N°2: ¿Cómo influye la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023?

1.3. Justificación

1.3.1. Justificación legal:

- Constitución política del Perú de 1993
- Ley general de educación N°28044
- Currículo nacional de educación básica regular (2016)
- Reglamento de estudios de investigación Inicial ISPPEGE (resolución directoral N°014 - 2022)

1.3.2. Justificación teórica:

Las conclusiones de la investigación la didáctica y el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°351. Los Olivos servirán para realizar una revisión de información especializada sobre las variables de estudio además también para establecer la actitud del docente ante el área de matemática en el desarrollo de las competencias: resuelve problemas de cantidad; resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los niños y niñas de 4 años.

1.3.3. Justificación práctica:

Tomar en cuenta la teoría y luego la práctica mediante las sesiones que nos llevara la interpretación estadística.

1.3.4. Justificación metodológica:

Se está empleando la metodología un tipo de investigación aplicada y un diseño de investigación pre experimental.

1.4. Limitaciones

Durante el avance de la investigación se presentaron ciertas dificultades y aunque algunas de ellas fueron posibles superarlas, otras se constituyeron en limitaciones importantes para el estudio, entre ellas las siguientes:

1.4.1 Limitación temporal.

La presente investigación se realiza en el periodo temporal comprendido en el año 2023. Donde se llevará a cabo diversas actividades de didáctica y el área de matemáticas en los niños y niñas de la institución educativa N°351. Los Olivos.

1.4.2 Limitación espacial

La presente investigación se realiza en el ámbito de la institución educativa N°351 del distrito de Los Olivos, donde se aplicará diversas actividades de didáctica y el área de matemática en los niños y niñas de 4 años.

1.4.3 Limitación social

La población procede de un estatus de clase baja, de familias que han emigrado de las zonas de sierra como es: Ayacucho, Ancash, Huancavelica, etc. Cuyos habitantes laboran principalmente en actividades comerciales, en cuanto al nivel educativo la mayoría tienen primaria completa y solo algunos de educación secundaria y superior.

1.4.4 Limitación operativa

Esta investigación será aplicada en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos del distrito de Los Olivos. 2023

1.5. Antecedentes

Habiendo entrevistado a la directora y docentes en general. No se ha realizado investigación acerca del tema la didáctica y el área de matemática en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°351 del distrito de Los Olivos. 2023.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

OG: Explicar la influencia de la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023

1.6.2. Objetivos específicos

OE1: Explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023

OE2: Explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO – CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes internacionales:

S. Quinchiguango (2023) investigación titulada Elaboración de una guía metodológica de fichas para el desarrollo de la inteligencia. Provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, Instituto Superior Tecnológico Japón. Ecuador. Tuvo como objetivo determinar cómo el uso de estrategias metodológicas en base a fichas incide en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de la inicial. El diseño que se ha definido en la investigación es de tipo cualitativo, el tipo de estudio que se va a emplear es el descriptivo-analítico. El método utilizado: Inducción se inicia con una observación detallada a las características específicas que posee el fenómeno con el objetivo; Deducción parte con la observación de fenómenos generales con el propósito de llegar a hechos particulares, en este método el punto de partida generalmente se encuentra en la teoría; Método Analítico-Sintético este método facilita que se aplique una descomposición sistemática ordenada a cada parte que posee el fenómeno de estudio. La población y muestra es de 1 docente y 24 estudiantes. El instrumento utilizado en la investigación es el cuestionario, y las técnicas empleadas es la observación y la encuesta. Concluye que los juegos de fichas se pueden establecer como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje, además se evidencia que desarrolla el pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años de edad, correspondiente a el sub nivel 2 de inicial, los niños/as de la Unidad Educativa Mentor Gamboa Collantes ubicado en la parroquia Bombolí, presentan un déficit en las habilidades matemáticas, a través de los instrumentos de recolección de datos ejecutados en la presente investigación, se constató que los docentes no diseñan actividades que motiven al pensamiento matemático.

J. Cruz y L. Macías (2023) investigación titulada El juego, estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico matemático en el grado primero. Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) Facultad de Educación. Colombia. Tuvo como objetivo fortalecer el pensamiento lógico matemático mediante el juego como estrategia didáctica en los niños y niñas del grado primero

del Liceo Educativo Fontanar del municipio de Soacha. Línea de investigación educación, transformación social e innovación; Enfoque cualitativo; Diseño investigación acción; Paradigma sociocrítico; Técnicas observación; Instrumentos tres guías de observación, entrevista registro fotográfico. Población para el año 2023 se matricularon aproximadamente 70 estudiantes en un rango de edades que va desde un (1) año hasta ocho 8 (años). La muestra cuenta con 6 niñas y 8 niños para un total de 14 estudiantes en un rango de edades de 6 a 7 años. La mayoría pertenecen a estratos socioeconómicos entre 1 y 2; en cuanto a sus contextos familiares, se observa diversas tipologías, predominando las familias nucleares y monoparental. Concluye que ha demostrado la efectividad del juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en estudiantes de primer grado, este hallazgo se basó en observaciones realizadas en el campo de prácticas, donde se identificó un bajo interés por las matemáticas y la ausencia del juego en la metodología de enseñanza de la docente. Para abordar esta problemática, se utilizaron técnicas e instrumentos adecuados para la recolección de datos.

G. Laz, U. Durán y L. Rodríguez (2023) investigación titulada: El pensamiento lógico matemático: Una estrategia didáctica para su fortalecimiento. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. Tuvo como objetivo consistió en diseñar una estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes. La investigación desarrollada corresponde al diseño no experimental, de enfoque mixto, ya que se procesaron datos tanto cuantitativos del test aplicado, como de tipo cualitativo en la entrevista; de tipo descriptivo que permitió detallar cada una de las variables de estudio. Utilizó los métodos análisis y síntesis, así como inducción y deducción, tanto para la revisión de la literatura como de los datos numéricos obtenidos. La población y muestra estuvo conformado por 32 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Juan Benigno Vela”, ubicada en la parroquia Crucita del Cantón Portoviejo- Ecuador. Concluyo en la estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico ofrece fases y acciones pertinentes de acuerdo al contexto en donde se desarrolla, con el involucramiento de autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia con

actividades diversas que deben ser planificadas y organizadas, con recursos, tiempos y espacios claros de manera que se lleve una secuencia y autoevaluación con miras a mejorar las debilidades en los estudiantes.

C. Bedón y N. Silva (2021) investigación titulada: El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niñas y niños de 4 a 5 años. Universidad Central del Ecuador. facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de educación inicial. Ecuador. La presente investigación tuvo como objetivo la incidencia del juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, tomando como eje central al infante y como un factor influyente al juego para el desarrollo de las destrezas planteadas por el currículo de Educación Inicial dentro del ámbito de relaciones lógico-matemáticas. La investigación fue de carácter documental, ya que se orienta mediante su desarrollo, a la obtención de resultados con respuestas claras por medio de la utilización de diferentes textos, revistas, discursos, artículos científicos, e incluso investigaciones realizadas. La presente investigación es de enfoque cuali-cuantitativo ya que fue desarrollada bajo diferentes procesos sistemáticos los cuales fueron aplicados mediante el estudio de las variables desarrolladas en el presente trabajo, para de esta forma lograr que el juego sea una estrategia metodológica estratégica a la hora de enseñar. La investigación fue bibliográfica documental, por tal razón se realizaron diferentes búsquedas en fuentes bibliográficas en línea, fuentes electrónicas, hemerográficas entre otras. En los tipos o niveles de investigación es explicativa, investigación explorativa. Desarrollo la técnica e instrumento de la investigación documental, técnica del fichaje. Concluye con la importancia que tiene el juego como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el aula y fuera de ella, constituye una de las formas más imprescindibles en que la niña y el niño obtiene información esencial para dar sentido al mundo que los rodea, descubriendo el significado de una experiencia combinada con actividades divertidas e innovadoras, físicas, mentales y verbales que posibilitan ampliar la interpretación del conocimiento, probando posibilidades, descubriendo nuevos retos que se los traduce en un aprendizaje más profundo.

M. Chango (2020) investigación titulada: “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”. Universidad Central del Ecuador. Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Quito. Ecuador. Tuvo como objetivo la necesidad de posibilitar estrategias innovadoras dentro del aula, específicamente destinadas al desarrollo del pensamiento lógico matemático. Este trabajo se realizó mediante la metodología de enfoque mixto con un diseño cuasiexperimental y de alcance exploratorio, explicativo ya que se realiza con dos grupos, de control y otro experimental permitiendo hacer las comparaciones correspondientes de cada uno. Para la recolección de datos la técnica utilizada fue de observación con el instrumento lista de cotejo, para procesar los datos se utilizó el programa Excel 2010, el mismo que nos permitió encontrar los resultados positivos en el post-test del grupo experimental después de la innovación pedagogía aplicada, así también se utilizó la prueba estadística de Puntaje Z para la validación de la hipótesis. Dando como resultados la incidencia positiva de las estrategias lúdicas sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático. En este contexto se considerará una población y muestra de la Unidad Educativa Daniel Enrique Proaño, subnivel inicial 2 con un total de 44 niños para lo cual se acoge 22 estudiantes para grupo experimental y 22 para el grupo control, cabe recalcar que los grupos elegidos fueron predeterminados por la investigadora para la aplicación de los instrumentos. Concluyo en los resultados estadísticos obtenidos del grupo experimental y de control, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas innovadoras permiten establecer que las mismas si inciden en el desarrollo del pensamiento lógico matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad educativa “Daniel Enrique Proaño”, se la demuestra con el valor de 2,05 resultado de la aplicación de los procedimientos estadísticos del puntaje Z.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

M. Hernandez y L. Menor (2023) investigación titulada: Materiales didácticos y aprendizaje significativos en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 281 “Visalot Alto” Bagua Grande, Región Amazonas. Universidad Pedro Ruíz Gallo. Facultad de Educación. Tuvo como objetivo desarrollar materiales didácticos para el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años. Se planteó utilizar los materiales didácticos como estrategia en el proceso del aprendizaje significativo de los niños y niñas. El enfoque cuantitativo utilizan la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confían en la medición numérica, en el conteo y, frecuentemente, en el uso de la estadística. El tipo de investigación fue aplicada, El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, hace referencia a que existe manipulación de parte de la variable independiente para influenciar en la variable dependiente con el fin de mejorar la situación actual. La población y la muestra en la I.E.I N° 281 “Visalot Alto” Bagua grande, Región Amazonas, en la sección de 5 niños asisten una población de 25 infantes. Concluyo en aplicar en los talleres de aprendizaje materiales reciclables con el fin de desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática, se pudo emplear estrategias mediante bloques lógicos en algunas de las sesiones de aprendizaje que se desarrolló en niños de 5 años de la I.E.I. N° 281 “Visalot Alto” Bagua Grande, Región Amazonas.

Y. Loayza (2023) investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 204 Maria Montessori. Cusco. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa Programa Academico de Educacion Inicial. Tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori. Para la presente investigación se utilizará el enfoque cuantitativo, es de tipo experimental, porque tiene como propósito predecir y controlar los fenómenos, examinando la probabilidad y causalidad entre las variables, nivel de investigación es descriptivo, porque el nivel descriptivo tiene como objetivo la recopilación de datos e información sobre las

características, aspectos, dimensiones o clasificaciones de objetos. El trabajo de investigación es pre - experimental, este diseño consiste en la aplicación de un estímulo o tratamiento a un grupo y después realizar una medición en una o más variables, para observar cual es el nivel de los efectos en estas variables. La población de estudio está formada por 132 niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 204 Maria Montessori, del distrito de Wánchaq – Cusco. La muestra de estudio está conformada por 27 niños y niñas de 5 años del aula Inti, de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori Cusco, de los cuales 17 son mujeres y 10 son varones.

L. Vasquez (2023) investigación titulada: Programa de juegos “Logikids” para fortalecer la lógica matemática en niños de tres años. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Facultad de humanidades. Escuela de educación inicial. Chiclayo. Tuvo como objetivo proponer un programa de juegos digitales sobre la clasificación y seriación para fortalecer el pensamiento lógico matemático en niños de tres años. Método de la investigación fue básica propositiva con propuesta de enfoque cuantitativo y paradigma positivista. Nivel de la investigación pre experimental. La población son estudiantes con edad de 3 años de la I.E Inicial N°016 “Pastorcitos de nuestra señora de Guadalupe” De la ciudad de Chiclayo y la muestra 30 alumnos donde 15 son estudiantes del aula “cariñositos” y 15 del aula “bondadosos”. La selección de la muestra se hizo de manera intencionada y se verifico la voluntad y entusiasmo para participar de los niños. La técnica para la recolección de datos fue la observación y el instrumento una lista de cotejo que permitió ver el nivel de la lógica matemática en los niños de tres años. Concluyo en esta investigación se diagnosticó el nivel de lógica matemática en niños de tres años a través de una lista de cotejo en la Institución Educativa Nacional N°016 “Pastorcitos de nuestra señora de Guadalupe” de Chiclayo, los resultados obtenidos indican que los niños tienen dificultades para operar nociones de clasificación y seriación; obteniendo un 0% el nivel Alto, en el nivel Medio un 73%, y en nivel Bajo el 27%. Claramente la problemática está en que la mayor parte de la población no logra el nivel alto de lógica matemática.

L. Flores (2022) investigación titulada: Materiales didácticos y el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.P Milagrosa María Auxiliadora – Lima. Tuvo como objetivo establecer si existe un vínculo relacional significativo entre las variables materiales didácticos y aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.P Milagrosa María Auxiliadora, SJL – 2021. Es así que para la realización de sus objetivos tuvo como tipo de investigación de diseño correlacional – descriptivo, se utilizó una lista de cotejo que tuvo una confiabilidad de 0.866, aplicando una prueba piloto de 18 niños. Así mismo, se pudo agregar en la data resultados que desprendieron que el 94.44% de los participantes muestreados, señalan que se evidencia respecto a la variable mencionada un aprendizaje significativo alto y solo el 5,56% de los mismos indicaron que se presencia un aprendizaje significativo medio en la institución objeto de la investigación, también es válido mencionar que se aplicó la correlación de Rho Spearman, encontrado una valor-p igual a 0,00, resultando significativa la prueba y aceptando la prueba de hipótesis, también se conoció una relación positiva alta de 0,846 de tal manera que se desprende la conclusión que indica que existe un vínculo relacional significativo entre las variables materiales didácticos y aprendizaje significativo en los niños de cinco años en la institución objeto de esta investigación.

K. Moreno (2020) investigación titulada: Las estrategias didácticas en el área de matemáticas en los niños de 2° grado de la I.E.P: Filadelfia de la Esperanza – Trujillo. Tuvo como objetivo se plantea describir las estrategias didácticas en el área de matemáticas en los niños de educación básica. El diseño de la Investigación es No experimental – descriptivo, en la investigación no experimental no es posible manipular las variables o asignar aleatoriamente a los participantes. Tipo de la investigación es cuantitativa que considera que el conocimiento debe ser objetivo, y que este se genera a partir de un proceso deductivo en el que, a través de la medición numérica y el análisis estadístico inferencial, se prueban hipótesis previamente formuladas. La población está conformada por 65 estudiantes y la muestra conformada por 15 estudiantes. Concluye en conocer las estrategias didácticas y al aplicarlas a través del instrumento de evaluación, se muestra una

mejoría en los estudiantes en el área de matemáticas, siendo una de ella el juego; otra de las estrategias es usando material didáctico y aplicando las matemáticas en el entorno cotidiano.

2.2. Bases Teóricas Científicas

La Didáctica

2.2.1. Definición

C. Mosquera y B. Ospina (2023) La didáctica es la organización de distintas estrategias que desarrollan los profesores en la planificación de sus actividades pedagógicas con los estudiantes, les ayuda a la orientación al acompañamiento de todos los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es muy importante que el profesor cuente con capacidades pedagógicas como actitud positiva, excelente motivación y la promoción de los aprendizajes de acuerdo a su planificación. La didáctica requiere que se aborde los contextos de los estudiantes respondiendo a ellas de manera organizada en la aplicación de técnicas y metodologías, recursos didácticos, objetivos, contenidos y evaluación formativa que permita articular un proceso adecuado de la didáctica en la enseñanza. El trabajo responsable de la didáctica por parte de los profesores en las sesiones de aprendizaje con lleva al compromiso y responsabilidad del logro de los aprendizajes con la aplicación de metodologías pertinentes que conlleven a resultados y evaluaciones de aprendizajes significativos promoviendo el enfoque por competencias, los valores, que puedan fortalecer el trabajo a la comunidad, el proceso permanente de reflexión en la transformación de los conocimientos en las aulas de estudio. (p.4)

2.2.2. La didáctica, siempre presente en la transformación de los procesos educativos

C. Mosquera y B. Ospina (2023) La didáctica en su proceso de desarrollo intelectual aparece en el siglo XV abordando la relación intrínseca entre el docente y el estudiante para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizajes que permita la resolución de la problemática el cual se debe desarrollar en espacios

adecuados como son las aulas de las escuelas y permita el desarrollo la formación integral del estudiante. El trabajo y fortalecimiento de los avances tecnológicos a permitido a la didáctica una permanente movilización académica por parte del magisterio que involucra el dominio de plataformas interactivas entre los estudiantes y los docentes. Este fortalecimiento conlleva trabajar pedagógicamente aprendizajes muy significativos, conocimientos muy sólidos que le permita socializar con las familias y la comunidad. El mundo ha cambiado y los docentes, los estudiantes, las familias, la comunidad requieren el desarrollo y trabajo de herramientas metodológicas que promuevan los procesos mentales, acercarnos al logro de las competencias y saberes muy significativos relacionando con la fuerza de producción laboral. (p.5)

2.2.3. El pensamiento crítico

C. Mosquera y B. Ospina (2023) llamamos al pensamiento critico al proceso mental y con mucha disciplina utilizan los docentes en el proceso de evaluación para los estudiantes que permitirá tomar decisiones, presentar conclusiones del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes. El pensamiento crítico permite reconocer la lógica propiciando un juicio reflexivo e independiente, potenciando los procesos de construcción del conocimiento, mediante los distintos conceptos, análisis, argumentos y la identificación de ideas que se puede llevar a la buena organización en la comunicación académica. Sabemos que el pensamiento crítico utiliza una diversidad de aspectos intelectuales como el análisis, la comprensión, la verificación, la comparación, la comunicación, la solución a los diversos problemas desde muchas situaciones. El pensamiento crítico va a permitir a sus actores, docentes, estudiantes, familia a consensos y la toma de decisiones oportunas y reflexivas en la comunidad educativa. (p.6)

2.2.4. El proceso de enseñanza aprendizaje

C. Mosquera y B. Ospina (2023) El proceso de aprendizaje se dio con la evolución de la teoría conductista; el estudiante recibía información o saberes y el maestro tenía como rol la transmisión de dichos conocimientos. Con la teoría

constructivista se privilegiaba el aprender haciendo, donde el estudiante tenía el rol participante en la adquisición de sus aprendizajes; el maestro era un guía u orientador del proceso. Por su parte, el proceso de enseñanza se basa en la aplicación de técnicas o actividades pedagógicas que realiza el maestro para que el estudiante aprenda. Hay que mencionar, que para que esta se dé, son importantes las cualidades, actitudes, formas de pensar de los educandos, su disposición para aprender y ayuda frente a la labor que se desarrolla en el aula de clase. Esa interacción, cooperación de saberes o experiencias previas y relaciones interpersonales con el entorno potencian positivamente el desarrollo profesional y personal. el proceso de aprendizaje se relaciona con las formas que utilizan los discentes para interiorizar las experiencias que viven, son esos cambios internos u observables de su comportamiento. La enseñanza aprendizaje se da en cualquier lugar de forma interna y social, desde esta última, se manejan las intenciones que tiene el maestro en el acto de enseñar, que busca formar la personalidad, desarrollar competencias, cimentar aprendizajes con significancia y promover múltiples cambios sociales. (p. 7)

2.2.5. La planeación didáctica

C. Maldonado, M. Zambrano, M. Ramona y E. Pincay (2023) La planeación didáctica es una tarea inherente al trabajo profesional docente que permite organizar y vincular cronológica, espacial, pedagógica y técnicamente, las actividades y recursos necesarios para lograr los aprendizajes previstos. En los últimos tiempos ha estado sujeta a debates y, por tanto, a encuentros y desencuentros en torno a su sentido y utilidad; asimismo en cuanto a enfoques, aspectos e, incluso, estructura. Una estrategia didáctica es más que solo aplicar una técnica con un listado de actividades o tareas para llevar a cabo, la estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos. Esta estructura implica un proceso que nace desde un punto de partida, que son los contenidos de información, puede ser nueva o alguna información previa que las personas participantes ya posean sobre el tema; y de ahí, hasta el punto en que se espera llegar; es decir, hacer real el objetivo, el

cumplimiento de lo que se desea alcanzar cuando se propone el desarrollo de una estrategia. (p.4)

2.2.6. La didáctica y la pedagogía

C. Maldonado, M. Zambrano, M. Ramona y E. Pincay (2023) La didáctica como disciplina emergente de la pedagogía nos remite desde la construcción colectiva a situar su objeto de estudio en las prácticas pedagógicas que subyacen al encuentro educativo y los fundamentos epistemológicos que sus actores ponen en juego en el acto mismo. Actualmente, ella intenta separarse de la pedagogía como una búsqueda por posicionarse como ciencia y saber disciplinar aparte. Sin embargo, no es relevante entrar en dicha pugna, ni intentar separarla del saber pedagógico, pues como hija suya, la didáctica más que tener puntos de ruptura con la pedagogía, está llamada en la actualidad a buscar puntos de encuentro que permita leer contextos cada vez más complejos, en donde se exige la participación de saberes transdisciplinarios e interdisciplinarios. La Didáctica, que es una rama de la Pedagogía, tiene como objeto de estudio el proceso docente educativo, el cual se define como aquel proceso que, del modo más sistematizado, se dirige a la formación integral de las nuevas generaciones en el que el estudiante se instruye y educa, es decir, desarrolla tanto su pensamiento como sus sentimientos. (p.5)

2.2.7. Técnica de aplicación didáctica

C. Maldonado, M. Zambrano, M. Ramona y E. Pincay (2023) las técnicas didácticas aplicadas en la enseñanza aprendizaje, Es importante estudiar esta esencia didáctica para poder aplicar en las instituciones educativa.

Entornos Virtuales: la importancia de la utilización de entornos virtuales como apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje presencial, ya que el docente puede poner material en el curso virtual sobre distintos enfoques en la historia del

pensamiento, así como el aporte de autores y corrientes pertinentes, desde el estatuto epistemológico propio de la Filosofía y la posibilidad de articulación que ella ofrece. Cosa que sería difícil abarcar solo con el curso presencial. La plataforma virtual puede ser utilizada por un profesor en la forma que decida es la más ajustada a sus planes docentes; sus foros, chats, páginas web, envío de tareas, cuestionarios, glosarios, y demás herramientas que la constituyen están presentes como elementos dados a la imaginación y buen criterio del profesor con la finalidad de favorecer el aprendizaje del estudiante.

La clase magistral: es una técnica que muchas veces se critica dentro del enfoque constructivista, sin embargo, resulta indispensable para lograr una inducción acertada que favorezca los procesos prácticos, así como las instrucciones de ejecución del resto de técnicas didácticas que se trabajan de forma complementaria durante una clase.

Expositiva: proporciona información a los participantes de un curso, a través de la exposición de algún tema en particular.

Discusión: en pequeños grupos, propicia la participación y creatividad del grupo a través del desarrollo de algunos temas, considerando los conocimientos, experiencias y aportaciones de los participantes.

Lluvia de ideas: organiza el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes.

Lectura dirigida: ejercicio para asimilar el contenido de la lectura, ejercicio de síntesis. descubrir ideas centrales de una lectura. Rompecabezas: analizar la cooperación y las actitudes que obstruyen la resolución de problemas de grupo.

Debates: aprender a expresar opiniones y sentimientos propios. Escuchar y respetar opiniones y sentimientos ajenos; aprendizaje de normas de funcionamiento.

Dramatización: también conocida como sociodrama o simulación, esta técnica consiste en reproducir una situación o problema real. los participantes deberán representar varios papeles siguiendo instrucciones precisas en un determinado

tiempo. La interacción entre los diferentes actores tiene como objetivo encontrar, sobre la marcha, una solución aceptada por las diferentes partes. (p.7)

2.2.8. Dimensiones de la variable Didáctica

Método Lúdico

C. Maldonado, M. Zambrano, M. Ramona y E. Pincay (2023) Las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula. Lúdica proviene de los términos, divertido y juegos, la cual puede ser definida como una expresión de actividades interactivas con la finalidad de motivar, generar expectativas e interés hacia el aprendizaje. Los juegos son una actividad que fortalece el aprendizaje en todos los ámbitos siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajo, inventando juegos orientados a los temas de estudio, buscando la iniciativa y el interés de los alumnos de acuerdo con su edad, necesidades y ritmo de aprendizaje (p.6)

Método por proyectos

I. Monterrey (2020) El método de proyectos emerge de una visión de la educación en la cual los estudiantes toman una mayor responsabilidad de su propio aprendizaje y en donde aplican, en proyectos reales, las habilidades y conocimientos adquiridos en el salón de clase. El método de proyectos busca enfrentar a los alumnos a situaciones que los lleven a rescatar, comprender y aplicar aquello que aprenden como una herramienta para resolver problemas o proponer mejoras en las comunidades en donde se desenvuelven. Cuando se utiliza el método de proyectos como estrategia, los estudiantes estimulan sus habilidades más fuertes y desarrollan algunas nuevas. Se motiva en ellos el amor por el aprendizaje, un sentimiento de responsabilidad y esfuerzo y un entendimiento del rol tan importante que tienen en sus comunidades. (p.2)

Método Deductivo

S. Palmero (2020) Este método, en el campo de las lenguas extranjeras, se lleva a cabo cuando se presenta un aspecto específico de la lengua de manera explícita. Explica que el método deductivo es aquel en el que el proceso de aprendizaje se mueve de lo más general a lo más específico, es decir, parte de las reglas que articulan la lengua meta a la aplicación de dichas reglas en la producción de textos en la nueva lengua. Por tanto, este mismo autor considera que es un proceso consciente para el alumno, ya que el discente es instruido para que aprenda las reglas particulares de la lengua, para más adelante aplicarlas en la producción del idioma. Asimismo, este método implica poner en práctica métodos basados en la gramática de la nueva lengua, así como en métodos cognitivos. El empleo de este método en el aula, como es de esperar, da lugar al aprendizaje deductivo, que es considerado como: Una manera de aprender en la que el aprendiente realiza un proceso que parte de la comprensión de una regla que explica una característica de la lengua, pasa por la observación de cómo funciona dicha regla mediante ejemplos, para llegar a su práctica posterior. (p.14)

Variable Área de Matemática

2.2.9. Definición

B. Arteaga y J. Macías (2020) La matemática es mucho más que la aritmética, el álgebra, la geometría, la estadística, etc.; es una manera de pensar que se utiliza para resolver diversos problemas que se nos plantean en nuestra vida cotidiana, un modo de razonar; es un campo de exploración, investigación e invención en el cual se descubren nuevas ideas cada día. Las matemáticas más que una ciencia que estudia números y relaciones que se establecen entre ellas es una forma de cómo solucionar algún tipo de conflicto que se presente en nuestra vida cotidiana, también se trata de exploración, investigación e invención para lograr nuevas creaciones e ideas. (pág.19)

2.2.10. La didáctica de la matemática en la infancia

Dirección General de Cultura y Educación (2019) La matemática, en el Nivel Inicial, se concibe como una herramienta social y cultural al servicio de la resolución de problemas de la vida cotidiana. Se entiende por problema una situación que le permita al niño ingresar en la tarea con los conocimientos que dispone y, a su vez, le provoque un nuevo desafío. Es decir, los conocimientos que posee no le resulten suficientes para resolverla, e intente una nueva búsqueda de solución, por medio de diversos procedimientos para la situación propuesta por eso, se la considera una competencia para la vida. Aprender a usar esta herramienta nos permite estructurar nuestro pensamiento para resolver situaciones; comunicarnos con los otros a partir de un código común, que nos facilita vincularnos efectivamente; apropiarnos de la cultura, entendiendo que la matemática es patrimonio de la sociedad; disponer de instrumentos adecuados con los cuales operar en el mundo, e interactuar de manera fluida y natural con el entorno a través de una adquisición lograda por un aprendizaje. Todo profesor, independientemente de la etapa educativa en la que ejerza su profesión, enfoca y realiza su labor docente partiendo de una serie de creencias, decisiones y consideraciones en relación a lo que significa enseñar matemáticas y cómo sus alumnos adquieren los conocimientos de una manera adecuada para obtener mejores resultados. Estas ideas, la mayoría sustentadas en la experiencia personal de cada profesor, influyen de manera directa sobre la construcción del conocimiento en los estudiantes, y lo que es más importante, en la visión que los mismos vayan formándose de lo que es la matemática. (p. 37)

2.2.11. Enfoques del área de matemática en la infancia

MINEDU (2016) el logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área de Matemática promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Resuelve problemas de cantidad” y “Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”. El enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática. El marco teórico y

metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje corresponde al enfoque centrado en la resolución de problemas, el cual se define a partir de las siguientes características:

- La matemática es un producto cultural dinámico, cambiante, en constante desarrollo y reajuste.
- Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.
- Al plantear y resolver problemas, los estudiantes se enfrentan a retos para los cuales no conocen de antemano las estrategias de solución; esto les demanda desarrollar un proceso de indagación y reflexión social e individual que les permita superar las dificultades u obstáculos que surjan en la búsqueda de la solución. En este proceso, el estudiante construye y reconstruye sus conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que emergen como solución óptima a los problemas, que irán aumentando en grado de complejidad.
- Los problemas que resuelven los niños y niñas pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.
- Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsoras del aprendizaje. (pág.169-170)

2.2.12. Etapas del desarrollo del pensamiento lógico matemático en la infancia

L. Espinoza y A. Ygual (2021) El desarrollo del pensamiento lógico según Piaget consta de varias etapas o estadios. En el primer estadio o etapa sensoriomotora, el niño y su primer y segundo año de vida principalmente se da cuenta de que se encuentra separado del resto de objetos, los cuales son individuales en su entorno. Sin embargo, puede interactuar con ellos por medio de

la manipulación y la acción. A nivel matemático, el niño ya puse alguna noción de número y conteo. Sin embargo, aún no se encuentran afianzadas, por lo cual es posible que en esta etapa se esté desarrollando las nociones de base para los posteriores conceptos o esquemas. Durante el siguiente periodo preoperatorio, qué abarca desde los dos a siete años de edad, se observan amplio desarrollo a nivel del pensamiento, la imaginación y la memoria. Además, el aprendizaje es más autónomo, sin depender tanto de las percepciones del entorno. Los niños se inició un período de pensamiento al más lógico, hipotético, en el cual van relacionando sus nuevas experiencias con los aprendizajes esquemas que previamente han generado. Estas experiencias y esquemas previos, además, les ayudan a predecir eventos futuros posibles, es decir, relaciones de causa y efecto. Sin embargo, al manipular objetos y ejercer acciones sobre ellos, los niños aún no diferencian completamente aquellos efectos que varían en la situación de aquellos que no varían. En las clásicas tareas piagetianas, como por ejemplo de seriación, clasificación y conservación, los niños a esta edad siguen cometiendo errores debido a este nivel de pensamiento a un poco estable, y que por medio de la acción con el entorno se irá desarrollando. No obstante, en esta etapa debe exponerse al niño a estos eventos de manipulación y generación de hipótesis, hasta que estas acciones generen esquemas afianzados. (p.17)

2.2.13. Concepción del pensamiento matemático

R. Blanco, J. Castillo y C. Delgado (2020) a lo largo del tiempo se ha creado un concepto de erróneo de las matemáticas. Se piensa que solo se enfoca en resolver metódicamente fórmulas o ecuaciones, la escuela llevando un resultado, y que solo cierto sector de la población es capaz de entenderlas. Por eso es importante cuestionar si el pensamiento matemático solo se utiliza en las aulas salones de clase, hocio únicamente las personas que estudian carreras enfocadas en las matemáticas utilizan este pensamiento. Desde una perspectiva general las matemáticas se encuentran presentes en cualquier situación y lugar en que nos

encontremos. Al utilizar el lenguaje, comparar objetos, al calcular el tiempo y cantidades, incluso al enumerar cosas, se usan las matemáticas. Es importante mencionar que todo ser humano nace con la capacidad de desarrollar el pensamiento matemático, pero las diferencias en su desarrollo dependen de la estimulación que se reciba o de las vivencias que ayuden a mejorar esta habilidad.

Desde temprana edad, mediante todos los sentidos, los niños interactúan con su entorno formándose así un pensamiento lógico, el cual les permite interpretar la realidad, con lo que se utiliza el pensamiento matemático en futuras experiencias. La base para una buena Concepción del pensamiento matemático comienza en la niñez. Los niños que aprehenden las competencias y habilidades necesarias para avanzar y superar con facilidad los retos que se propone en los diferentes niveles escolares. La lógica matemática se va desarrollando mediante la observación, la intuición y la imaginación, con lo que se logra un razonamiento lógico, el cual, mediante premisas, permite llegar a conclusiones. La lógica va de la mano con el pensamiento matemático. (p.24)

2.2.14. Dimensiones del Área de Matemáticas

Resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2016) establecen que entre las primeras experiencias que los niños tienen con los números están las que surgen del contacto con los términos o palabras numéricas. Se trata de la sucesión convencional: uno, dos, tres... como palabras que en un primer momento no tienen por qué ser utilizadas para contar. Alrededor de los seis o siete años, el niño debe de dominar la secuencia hasta cien, correctamente, y lo conseguirá incorporando distintos tramos de la sucesión convencional. Alrededor de los cuatro años domina un primer tramo: “uno, dos, tres, cuatro cinco” y tiene un segundo tramo de forma no convencional estable: “cinco, ocho, nueve, doce” (por ejemplo) y un tercer tramo no convencional de forma no estable. De acuerdo a la edad es cuando la cantidad de números va subiendo para el niño lo que se espera es que el niño reconozca los números y el conteo no que solo memorice ya que ello le ayudara en cualquier etapa de su vida. Es transformar las relaciones entre los datos y condiciones de un problema, a una expresión

numérica (modelo) que reproduzca las relaciones entre estos; esta expresión se comporta como un sistema compuesto por números, operaciones y sus propiedades. Es plantear problemas a partir de una situación o una expresión numérica dada. También implica evaluar si el resultado obtenido o la expresión numérica formulada (modelo), cumplen las condiciones iniciales del problema. La expresión numérica ayuda a expresar distintos datos matemáticos, lo cual va a poder tener resolución de conflicto frente a cualquier tipo de circunstancia. (p. 82)

Dimensión Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

MINEDU (2016) en estas edades, los niños desarrollan nociones espaciales al moverse y ubicarse en distintas posiciones, desplazarse de un lugar a otro y al ubicar objetos en un determinado lugar. De esta manera, los niños pueden estimar ubicaciones y distancias: comunican si él está “cerca de” su amigo, si su lonchera está “lejos” de su mesa o si la docente está “al lado” de la pizarra. Así también, utilizan expresiones que hacen referencia a los desplazamientos que realizan y comprenden las expresiones “hacia adelante”, “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro”. Del mismo modo, al observar los diversos elementos de su entorno y manipular objetos, van identificando algunas de sus características perceptuales como la forma y tamaño. De esta manera, hacen uso de este conocimiento en diferentes situaciones de la vida cotidiana: al construir con bloques, al expresar que la naranja tiene la misma forma que su pelota o que la mesa tiene puntas. Igualmente, al reconocer las características de los objetos con relación a la longitud, pueden compararlos entre sí y utilizar expresiones como “esta sogá es más larga que la otra”, “mi cabello es más corto que el tuyo”. Los niños desde muy pequeños desarrollan la capacidad de poder ubicarse en diversas situaciones al igual que desplazarse, así mismo pueden distinguir el estar lejos o estar cerca, arriba, abajo, hacia un lado, hacia el otro lado y plasmarlo en su día a día. (p. 177)

2.3. Definición de términos utilizados.

La Didáctica

C. Mosquera y B. Ospina (2023) el acto educativo desde la didáctica debe encaminarse al fortalecimiento de competencias, la generación de conocimientos actualizados, científicos, tecnológicos y flexibles; dispuestos al desarrollo de la integralidad del ser.

Método Lúdico

E. Mequé, S. Blanch y A. Montserrat (2016) El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, el razonamiento. (Pág. 16)

Método de proyectos

I. Monterrey (2020) el desarrollo de proyectos, así como el desarrollo de solución de problemas, se derivaron de la filosofía pragmática que establece que los conceptos son entendidos a través de las consecuencias observables y que el aprendizaje implica el contacto directo con las cosas. (p.2)

Método Deductivo

S. Palmero (2020) cómo “que obra o procede por deducción” y deducción como “método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular” (Real Academia Española, 2019). Por consiguiente, el método deductivo se lleva a cabo mediante la explicación de un componente teórico que da lugar a una hipótesis específica. (p. 15)

Área de Matemática

MINEDU (2016) Los niños y niñas, desde que nacen, exploran de manera natural todo aquello que los rodea y usan todos sus sentidos para captar información y resolver los problemas que se les presentan. Durante esta exploración, ellos actúan sobre los objetos y establecen relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. Asimismo, los niños y niñas poco a poco van logrando una mejor comprensión de las relaciones espaciales entre su cuerpo y el espacio, otras personas y los objetos que están en su entorno. (p.169)

Resuelve problemas de cantidad

MINEDU (2016) resuelve problemas referidos a relaciones entre cantidades o realizar intercambios financieros, traduciéndolas a expresiones numéricas y operativas con números racionales e irracionales, y modelos financieros. Expresa su comprensión de los números racionales, sus propiedades y operaciones, la noción de número irracional y la densidad en $\mathbb{Q}$; las usa en la interpretación de información científica, financiera y matemática. (p.172)

Resuelve problemas de forma, movimiento y localización

MINEDU (2016) resuelve problemas en los que modela las características y localización de objetos con propiedades de formas geométricas, así como su localización y desplazamiento usando coordenadas cartesianas, la ecuación de la elipse y la parábola, o una composición de transformaciones de formas bidimensionales. (p. 179)

2.4. SISTEMA DE HIPÓTESIS.

Hipótesis General

HG: La didáctica influyen en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023

Hipótesis Específicas.

H.E. 1: La didáctica influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023

H.E. 2: La didáctica influyen en la competencia resuelve de forma, movimiento y localización problemas en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023

2.5. Variables (Definición conceptual y operacional)

2.5.1 Variable 1°: La Didáctica

2.5.1.1 Definición conceptual

C. Maldonado, M. Zambrano, M. Ramona y E. Pincay (2023) la didáctica como disciplina emergente de la pedagogía nos remite desde la construcción colectiva a situar su objeto de estudio en las prácticas pedagógicas que subyacen al encuentro educativo y los fundamentos epistemológicos que sus actores ponen en juego en el acto mismo. Actualmente, ella intenta separarse de la pedagogía como una búsqueda por posicionarse como ciencia y saber disciplinar aparte. (p. 4)

2.5.1.2 Definición operacional

Tabla N°1

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Método Lúdico	• Estimular la concentración.	- Me divierto agrupando	- Sesiones de aprendizajes
	• Debe liberar tensiones.	- Nos volvemos constructores	
	• Mejorar la creatividad.	- Aprendo Jugando	
	• Mejorar el estado de ánimo.	- Muchos y Pocos	
	• Fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas.	- Pesa mucho, Pesa poco	- Sesiones de aprendizajes
	• Otorga conocimientos y adquisición de nuevos conceptos.	- Jugamos a contar	
	• Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.	- Aprendemos Jugando	
	• Estimular la concentración.		

Método por Proyectos	• Debe liberar tensiones. • Mejorar la creatividad. • Mejorar el estado de ánimo. • Fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas. • Otorga conocimientos y adquisición de nuevos conceptos. • Incentiva el desarrollo de aptitudes físicas y sociales.	- Me divierto jugando hacia adelante, hacia atrás - Me muevo detrás y delante - Jugamos de cerca y de lejos	- Sesiones de aprendizajes
Método Deductivo	• Infiere hechos observados partiendo de reglas generales. • La deducción conecta las premisas con las conclusiones; si todas las premisas son ciertas, los términos están claros y se utilizan las reglas de la deducción, la conclusión debe ser cierta.		

Fuente: Elaboración propia.

2.5.2 Variable 2º: Matemática

2.5.2.1 Definición conceptual

MINEDU (2016) Toda actividad matemática tiene como escenario la resolución de problemas planteados a partir de situaciones, las cuales se conciben como acontecimientos significativos que se dan en diversos contextos. Las situaciones se organizan en cuatro grupos: situaciones de cantidad; situaciones de regularidad equivalencia y cambio; situaciones de forma, movimiento y localización; y situaciones de gestión de datos e incertidumbre.

2.5.2.2 Definición operacional

Tabla N°2

Dimensiones	Indicadores	Escala y Valores Ítems	Niveles y Rangos
Resuelve problemas de cantidad	- Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar. - Realiza seriaciones por tamaños. - Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Escala de medición Nominal 9 - 12	Logrado 9 – 12 En proceso
Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	- Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. - Expresa con su cuerpo las formas geométricas. - Reconoce las formas geométricas en una colección de objetos (bloques lógicos) de otros	Escala de valores 5 – 8 Escala de Valores 0 – 4	5 – 8 En Inicio 0 - 4

CAPITULO III
METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1 Nivel y tipo de investigación

3.1.1 Nivel:

El nivel es explicativo **R. Hernández, C. Fernández y P. Baptista (2014)** La investigación explicativa intenta dar cuenta de un aspecto de la realidad, explicando su significatividad dentro de una teoría de referencia, a la luz de leyes o generalizaciones que dan cuenta de hechos o fenómenos que se producen en determinadas condiciones.

3.1.2 Tipo:

El tipo de estudio elegido en la presente investigación fue aplicado. **H. Sánchez y C. Reyes (2009)** la investigación aplicada “busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal”.

3.2 Diseño de investigación:

El diseño de la investigación es pre experimental. Sobre el particular, **R. Hernández, C. Fernández y P. Baptista (2014)** señalan que un grupo se le aplica una prueba previa, al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. En el presente estudio, se formó un grupo, en donde se le aplicó una pre prueba al inicio de desenvolver las experiencias de aprendizajes y al final se aplicó el post prueba para corroborar si las experiencias de aprendizajes lograron desarrollar la didáctica influyen en el área de matemática en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°351. Los Olivos

El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:

G O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo

O₁: Resultado del Pretest

O₂: Resultados del Postest

-X-: La Didáctica

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población:

En el presente estudio la población comprende a todos los estudiantes matriculados del II ciclo de educación básica regular de 4 años de la Institución Educativa N°351. Los Olivos

Tabla N°3:

Población de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°351

Sección	Niños	Niñas	%
Aula de 4 años	11	12	
Total	23		100

Fuente: Nómina de la I.E.I. 4° años

3.3.2 Muestra:

Tabla N°4:

Muestra de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°351

Sección	Niños y niñas	%
Aula de 4 años	23	
Total	23	100

Fuente: Elaboración propia.

3.4 Métodos de investigación

Método científico:

Severo Iglesias (1981) señala: "El método es un camino, un orden, conectado directamente a la objetividad de lo que se desea estudiar.... Las demostraciones metodológicas llevan siempre de por medio una afirmación relativa a las leyes del conocimiento humano en general". (p. 55)

Método deductivo:

De acuerdo a Ander-Egg, (1997) "es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, y las demostraciones. La inducción puede ser completa o incompleta". (p. 97)

Método analítico:

Según Abad (2009) "Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado" (p. 94).

Método estadístico:

Según Hernández et Al (2014) permite agrupar la información de manera metodológica para tabular y someterlo a analizarlos estadísticamente (p. 290)

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas.

En la investigación utilizamos la siguiente técnica.

Observación: según Hernández et al (2014) registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Sobre recolecta información sobre la conducta más que de percepciones (p. 288)

3.5.2 Instrumentos.

Para la presente investigación se utilizó como instrumento la ficha de observación.

3.6. Métodos de análisis de datos

El método que se utilizó para el análisis de datos fue estadístico, en sus dos niveles: Descriptivo e Inferencial. Siguiendo el protocolo siguiente:

- a. Se tabularon y organizaron los datos en una matriz de datos donde se consignaron los resultados de las dos variables materia de estudio
- b. Luego se procedió al procesamiento de los datos y a la sistematización obtenida de la prueba aplicada; acto seguido se estructuró tablas univariadas en el cual se consignarán tanto frecuencias absolutas como porcentuales siguiendo el hilo conductor de los objetivos e hipótesis planteadas en la investigación; luego se establecerá el contraste de las hipótesis mediante la prueba U Mann Whitney para determinar las técnicas
- c. Finalmente se consigna los gráficos de barras en los cuales se indica los respectivos valores porcentuales de las opiniones de los docentes con su respectiva interpretación.

CAPITULO IV
ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 Presentación y descripción de resultados

4.1.1 Resultados descriptivos

Área de matemática

Tabla 5

Distribución de frecuencias de área de matemática en fase de pretest y posttest

Nivel	Pretest		Posttest	
	Área de Matemática		Área de Matemática	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	14	60.9%	2	8.7%
Proceso	8	34.8%	6	26.1%
Logro	1	4.3%	15	65.2%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación:

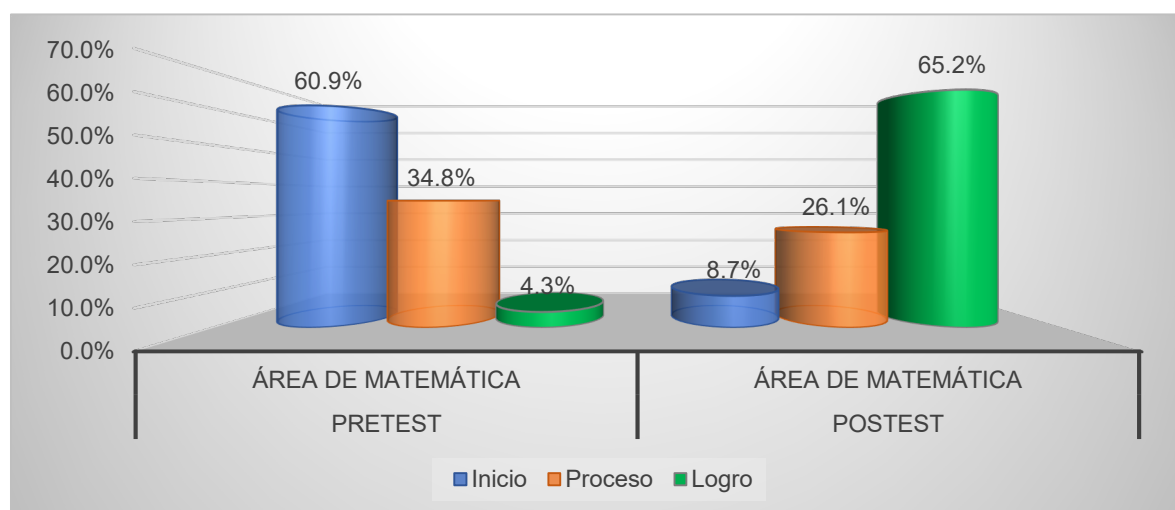


Figura 1. Gráfica de barras porcentual de área de matemática en la fase de pretest y posttest.

De acuerdo con los datos presentados en la tabla y la figura adjunta, en la fase de pretest, se observa que el 60.9% de los niños y niñas se encontraban en el nivel en inicio, mientras que el 34.8% estaban en el nivel en proceso, y un 4.3% alcanzó el nivel de logro. Sin embargo, en la fase de posttest, se evidencia un cambio significativo, con un 65.2% de los niños y niñas ahora ubicados en el nivel de logro, el 26.1% en el nivel de proceso, y solo un 8.7% permaneció en el nivel de inicio. La mejora en el rendimiento del área de matemática puede atribuirse a las sesiones de aprendizaje que emplearon diversos métodos como el lúdico, por proyectos y deductivos en el plan de intervención didáctico que se aplicó a lo largo de las trece

sesiones, que permitieron jugar un papel significativo en el interés y desempeño en matemáticas de los niños y niñas participantes.

Dimensión: Resuelve problemas de cantidad.

Tabla 6

Distribución de frecuencias en relación con su cuerpo en fase de pretest y postest

	Pretest		Postest	
	Resuelve problemas de cantidad		Resuelve problemas de cantidad	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	65.2%	2	8.7%
Proceso	7	30.4%	6	39.1%
Logro	1	4.3%	15	52.2%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Fuente: Elaboración propia.

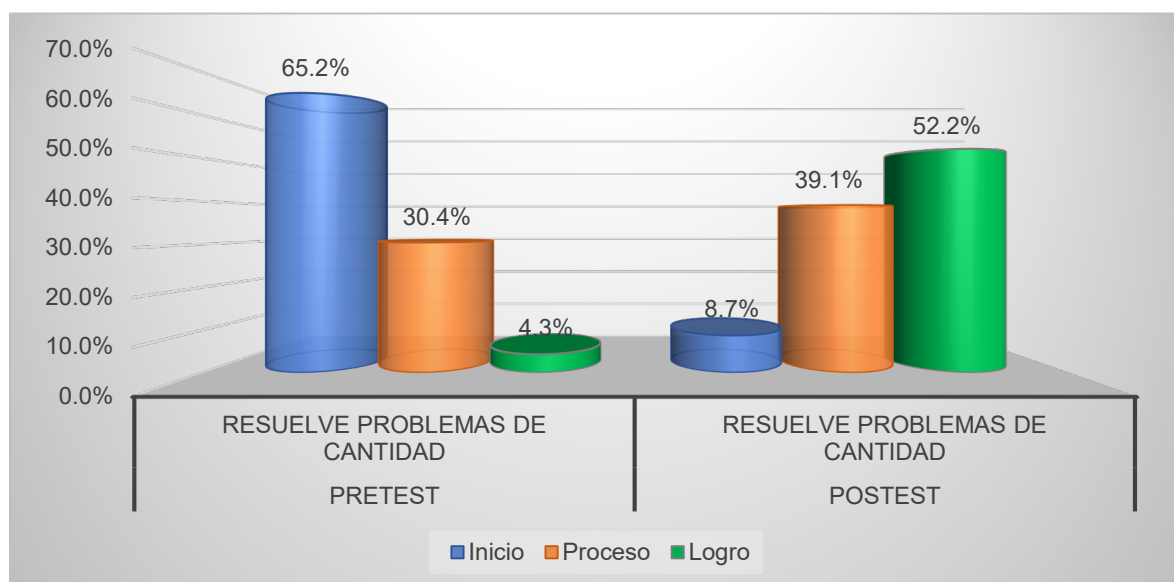


Figura 2. Gráfica de barras porcentual de resuelve problemas de cantidad en las fases de pretest y postest.

Interpretación:

A partir de la tabla y la figura proporcionadas, en la fase de pretest se observa que el 65.2% de los niños y niñas se encontraban en el nivel en inicio, mientras que un 30.4% se ubicó en el nivel en proceso. En la fase de postest, se evidenció un cambio en la distribución, con un 52.2% de los niños y niñas ahora situados en el nivel de logro, el 39.1% en el nivel en proceso y solo un 8.7% siguieron en el nivel en inicio.

La notable transformación en la capacidad para resolver problemas de cantidad entre las fases de pretest y postest se debe al desarrollo de las trece sesiones de aprendizaje fundamentadas en la didáctica matemática utilizada en las sesiones, jugando un papel crucial en la alteración de la distribución de los niños y niñas en los niveles de rendimiento y también contribuyeron al aumento del porcentaje de estudiantes que lograron alcanzar el nivel de logro en la fase de postest.

Dimensión: Resuelve problemas de forma, localización y movimiento

Tabla 7

Distribución de frecuencias de resuelve problemas de forma, localización y movimiento en fase de pretest y postest

	Pretest Resuelve problemas de forma, localización y movimiento		Postest Resuelve problemas de forma, localización y movimiento	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	78.3%	4	17.4%
Proceso	4	17.4%	8	34.8%
Logro	1	4.3%	11	47.8%
Total	23	100.0%	23	100.0%

Fuente: Elaboración propia

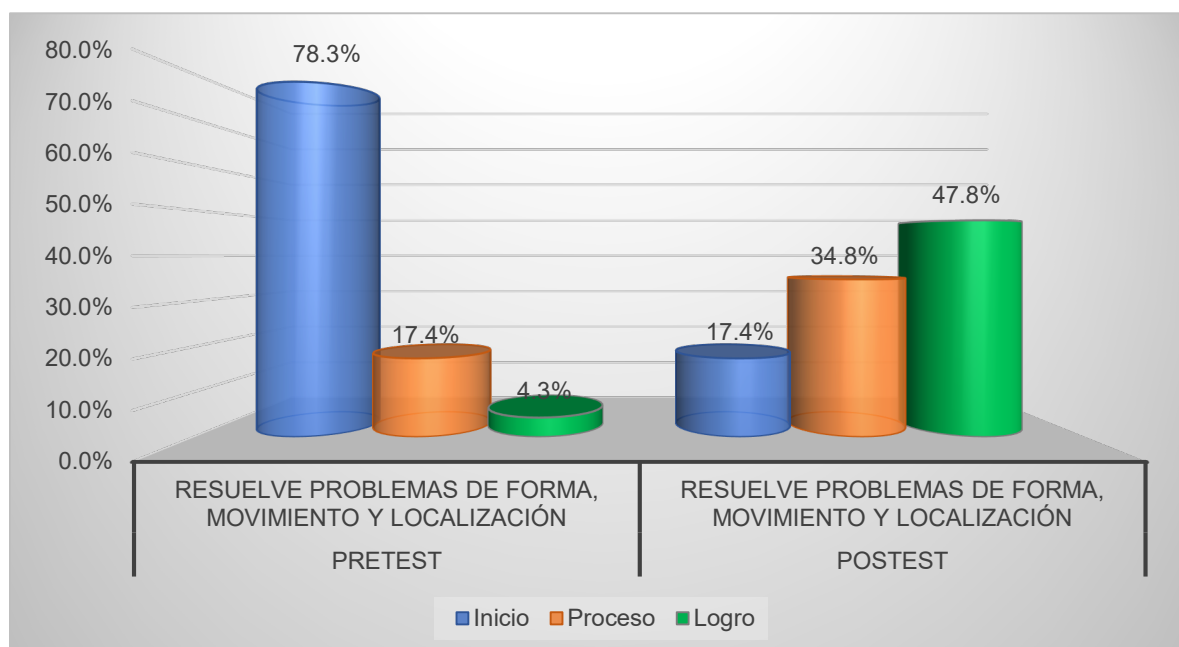


Figura 3. Gráfica de barras porcentual de resuelve problemas de forma, localización y movimiento en las fases de pretest y postest.

Interpretación:

A partir de la información presentada en la tabla y la figura adjunta, se observa que en la fase de pretest, el 78.3% de los niños y niñas se ubicaron en el nivel en inicio, mientras que el 17.4% se distribuyó en los niveles en proceso y solo un 4.3% alcanzó el nivel de logro. En la fase de posttest, se evidenció un cambio sustancial, con un 47.8% de los niños y niñas alcanzando el nivel de logro, y el 34.8% distribuido en el nivel en proceso y un 17.4% aún permaneció en el nivel en inicio. La notable transformación en la dimensión resuelve problemas de forma, localización y movimiento entre las fases de pretest y posttest se atribuye a la intervención realizada durante las trece sesiones de aprendizaje. Estas sesiones, basada en métodos didácticos como el lúdico, por proyecto y deductivo, tuvieron un impacto significativo en la redistribución de los niños y niñas en los diferentes niveles de desempeño.

4.2 Contrastación de hipótesis

Contraste de hipótesis

Hipótesis general

H_0 : La didáctica no influyen en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023

H_i : La didáctica influye en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H₀: La Me₁ = Me₂.

H_i: La Me₁ ≠ Me₂

Tabla 8

Prueba de rangos mediante W de Wilcoxon de área matemática (AM)

		N	Rango promedio	Suma de rangos
AM_POSTEST -	Rangos negativos	1 ^a	5,50	5,50
AM_PRETEST	Rangos positivos	18 ^b	10,25	184,50
	Empates	4 ^c		
	Total	20		

a. AM_POSTEST < AM_PRETEST

b. AM_POSTEST > AM_PRETEST

c. AM_POSTEST = AM_PRETEST

En la tabla se aprecia el análisis de las puntuaciones categóricas de 23 niños y niñas de 5 años, de los cuales hubo 1 en rangos negativos, 18 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 4 empates, respectivamente. De igual forma, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 10.25, como resultado de dividir la suma de rangos (184.50) y el número de rangos positivos (18).

Tabla 9

Estadístico de prueba de Wilcoxon para área matemática en las fases de pretest y posttest

Estadísticos de prueba ^a	
AM_POSTEST - AM_PRETEST	
Z	-3,710 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	<,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se observa que el valor Z = -3.710 es inferior a -1.96 (nivel de confianza del 95.0%). Este hallazgo indica la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest. Con un valor de p = 0.001, que es menor que 0.05, se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se llega a la conclusión de que existen evidencias suficientes para afirmar que la

propuesta de utilización métodos didácticos (lúdicos, por proyectos y deductivos) influyen significativamente en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023

Hipótesis específica 1

H_0 : La didáctica influye en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

H_{e1} : La didáctica influye en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 10

Prueba de rangos mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de cantidad (RPC)

		N	Rango promedio	Suma de rangos
RPC_POSTEST - RPC_PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
	Empates	7 ^c		
	Total	20		

a. $RPC_POSTEST < RPC_PRETEST$

b. $RPC_POSTEST > RPC_PRETEST$

c. $RPC_POSTEST = RPC_PRETEST$

En la tabla se aprecia que se analizaron las puntuaciones categóricas de 23 niños y niñas de 4 años, de los cuales hubo 16 en rangos positivos, asimismo, se produjeron 7 empates y no se obtuvo resultado alguno en rangos negativos, respectivamente. Asimismo, se encontró que el rango promedio obtenido fue de 8.50, como resultado de dividir la suma de rangos (136.00) y el número de rangos positivos (16).

Tabla 11

Prueba de rangos mediante W de Wilcoxon de resuelve problemas de cantidad (RPC)

	Estadísticos de prueba ^a
	RPC_Postest – RPC_Pretest
Z	-3,619 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se observa que el valor $Z = -3.619$ es menor que -1.96 (nivel de confianza del 95.0%), lo cual indica la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y postest. Con un valor de $p = 0.009$, inferior a 0.05, se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se llega a la conclusión de que existen evidencias suficientes para afirmar que la propuesta de utilización de métodos didácticos de naturaleza lúdica, por proyectos y deductivos influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad en 4 niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

Hipótesis específica 2

H_0 : La didáctica no influye en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización problemas en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

H_{e2} : La didáctica influye en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización problemas en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

Nivel de confianza: 95%

Nivel crítico: $\alpha = 0.05$ (5%)

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis nula H_0

Si $p < \alpha \rightarrow$ se acepta la hipótesis alterna H_a

Bajo estas consideraciones se obtuvo el resultado siguiente:

H_0 : La $Me_1 = Me_2$.

H_i : La $Me_1 \neq Me_2$

Tabla 12

Prueba de rangos mediante W de Wilcoxon de competencia resuelve problemas de forma, localización y movimiento (RPFLM)

		N	Rango promedio	Suma de rangos
IRPFLM_POSTEST -RPFLM_PRETEST	Rangos negativos	2 ^a	6,50	13,00
	Rangos positivos	18 ^b	10,94	197,00
	Empates	3 ^c		
	Total	23		

a. RPFLM_POSTEST < RPFLM_PRETEST

b. RPFLM_POSTEST > RPFLM_PRETEST

c. RPFLM_POSTEST = RPFLM_PRETEST

En la tabla se aprecia que, del análisis de 23 niños y niñas de 4 años, se encontró a 18 asignados con rangos positivos, asimismo, se produjeron 3 empates y se obtuvo a 2 situados en rangos negativos, respectivamente. De igual modo, se encontró una muestra de 18 que lograron resultados positivos, siendo el rango promedio de 10.94, como resultado de dividir la suma de rangos (197.0) y la muestra (18).

Tabla 13

Prueba de rangos mediante W de Wilcoxon de competencia resuelve problemas de forma, localización y movimiento (RPFLM)

Estadísticos de prueba ^a	
	RPFLM_POSTEST - RPFLM_PRETEST
Z	-3,551 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla se observa que el valor $Z = -3.551$ es inferior a -1.96 (nivel de confianza del 95.0%), lo que indica la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest. Con un valor de $p = 0.001$, menor que 0.05 , se rechaza la hipótesis nula. En consecuencia, se concluye que existen evidencias suficientes para afirmar que la didáctica influye en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización problemas en los niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023.

4.3 Discusión

De acuerdo con el **objetivo general** del presente estudio consistió en explicar la influencia de la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023. Los resultados obtenidos evidenciaron un incremento dado que en la fase de pretest solo un 4.3% de los niños y niñas se encontraron en el nivel de logro. Sin embargo, luego de aplicarse la propuesta de didáctica, basada en los métodos lúdicos, por proyectos y deductivo, se produjo un incremento en la fase de posttest, obteniéndose un 65.2% de niños y niñas ubicados en el nivel de logro, esta diferencia se corroboró con la obtención de un valor ($Z = -3.710 < -1.96$) por lo que se evidencia diferencias significativas que fue de 60.9% entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$, resultado que discrepa con la investigación de Quinchiguango (2023) que determinó cómo el uso de estrategias metodológicas en base a fichas incide en el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de inicial. La población y muestra fue de 24 estudiantes. El instrumento utilizado en la investigación fue el cuestionario, y las técnicas empleadas fueron la

observación y la encuesta. Concluyó que los juegos de fichas se pueden establecer como estrategia metodológica de enseñanza aprendizaje, además se evidencia que desarrolla el pensamiento lógico matemático en los niños de 4 a 5 años de edad, correspondiente a el sub nivel 2 de inicial, presentan un déficit en las habilidades matemáticas, a través de los instrumentos de recolección de datos ejecutados en la presente investigación, pese a ello se constató que los docentes no diseñan actividades que motiven al pensamiento matemático.

Por otra parte, el presente hallazgo hallazgo se vio reforzado con el estudio de Cruz y Macias (2023) quienes se enfocaron en fortalecer el pensamiento lógico matemático mediante el juego como estrategia didáctica en los niños y niñas del grado primero del Liceo Educativo Fontanar del municipio de Soacha. Trabajaron con una muestra de 14 estudiantes en un rango de edades de 6 a 7 años. La mayoría pertenecientes a estratos socioeconómicos entre 1 y 2; en cuanto a sus contextos familiares, se observó diversas tipologías, predominando las familias nucleares y monoparental. Concluyendo que la efectividad del juego como estrategia didáctica fortalece el pensamiento lógico-matemático en estudiantes de primer grado, este hallazgo se basó en observaciones realizadas en el campo de prácticas, donde inicialmente se identificó un bajo interés por las matemáticas y la ausencia del juego en la metodología de enseñanza de la docente.

En esta misma línea cabe destacar el estudio de Laz, Durán y Rodríguez (2023) quienes tuvieron como objetivo diseñar una estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes. La población y muestra estuvo conformado por 32 estudiantes. Concluyeron que la estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico ofrece fases y acciones pertinentes de acuerdo al contexto en donde se desarrolla, con el involucramiento de autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia con actividades diversas que deben ser planificadas y organizadas, con recursos, tiempos y espacios claros de manera que se lleve una secuencia y autoevaluación con miras a mejorar las debilidades en los estudiantes.

En esta misma línea, Bedón y Silva (2021) incidieron en el juego como estrategia metodológica en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, tomando como eje central al infante y como un factor influyente al juego para el desarrollo de las destrezas

planteadas por el currículo de Educación Inicial dentro del ámbito de relaciones lógico-matemáticas, concluyendo con la importancia que tiene el juego como estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas en el aula y fuera de ella, además de constituir una de las formas más imprescindibles en que la niña y el niño obtiene información esencial para dar sentido al mundo que los rodea, descubriendo el significado de una experiencia combinada con actividades divertidas e innovadoras, físicas, mentales y verbales que posibilitan ampliar la interpretación del conocimiento, probando posibilidades, descubriendo nuevos retos que se los traduce en un aprendizaje más profundo.

Por último, en esta misma dinámica Flores (2022) estableció si existe un vínculo relacional significativo entre las variables materiales didácticos y aprendizaje significativo en el área de matemática. Es así que el 94.44% de los participantes muestreados, señalaron que se evidencia respecto a la variable mencionada un aprendizaje significativo alto y solo el 5,56% de los mismos indicaron que se presencia un aprendizaje significativo medio en la institución objeto de la investigación, también es válido mencionar que se aplicó la correlación de Rho Spearman, encontrado una valor-p igual a 0,00, resultando significativa la prueba y aceptando la prueba de hipótesis, también se conoció una relación positiva alta de 0,846 de tal manera que se desprende la conclusión que indica que existe un vínculo relacional significativo entre las variables materiales didácticos y aprendizaje significativo en los niños de cinco años en la institución objeto de esta investigación.

Con respecto al **objetivo específico 1**, el presente estudio consistió en explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023. Los resultados obtenidos mostraron un incremento dado que en la fase de pretest se encontró a un 4.3% de los niños y niñas ubicados en el nivel de logro. Sin embargo, luego de aplicarse la utilización de métodos didácticos de tipo lúdicos, por proyectos y deductivos, se produjo un incremento en la fase de posttest, obteniéndose un 52.2% de niños y niñas ubicados en el nivel de logro, esta diferencia se corroboró con la obtención de un valor ($Z = -3.619 < -1.96$) por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y

postest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$. La evidencia empírica respalda la idea de que la aplicación de métodos didácticos variados en las sesiones de aprendizaje produce un impacto positivo en la competencia resuelve problemas de cantidad. Este resultado concuerda con la investigación de Chango (2020) cuyo objetivo fue posibilitar estrategias innovadoras dentro del aula, específicamente destinadas al desarrollo del pensamiento lógico matemático y enmarcado en un diseño cuasiexperimental y de alcance exploratorio, explicativo ya que se realiza con dos grupos, de control y otro experimental permitiendo hacer las comparaciones correspondientes de cada uno. Los resultados positivos en el post-test del grupo experimental después de la innovación pedagogía aplicada, así también se utilizó la prueba estadística de Puntaje Z para la validación de la hipótesis. Dando como resultados la incidencia positiva de las estrategias lúdicas sobre el desarrollo del pensamiento lógico matemático. En este contexto se considerará una población y muestra de la Unidad Educativa Daniel Enrique Proaño, subnivel inicial 2 con un total de 44 niños para lo cual se escogieron 22 estudiantes para grupo experimental y 22 para el grupo control, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas innovadoras permiten establecer que las mismas si inciden en el desarrollo del pensamiento lógico matemáticas de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, según lo demuestra el valor de 2,05 resultado de la aplicación de los procedimientos estadísticos del puntaje Z.

En esta misma línea, cabe destacar el aporte de Hernández y Menor (2023) quienes se enfocaron en desarrollar materiales didácticos para el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de 5 años. El diseño de la investigación fue cuasiexperimental, mientras la muestra fue de 25 infantes. Concluyendo en aplicar en los talleres de aprendizaje materiales reciclables con el fin de desarrollar el aprendizaje significativo en el área de matemática, a la par que pudo emplear estrategias mediante bloques lógicos en algunas de las sesiones de aprendizaje que se desarrolló en niños de 5 años.

En esta misma línea, cabe destacar los hallazgos Loayza (2023) quien determinó de qué manera los juegos didácticos influyen en la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 204 Maria Montessori. El trabajo de investigación fue pre - experimental,

con la aplicación de un estímulo o tratamiento a un grupo y después realizar una medición en una o más variables, para observar cual es el nivel de los efectos en estas variables. La muestra de estudio estuvo conformada por 27 niños y niñas de 5 años.

Con respecto al objetivo específico 2, el presente estudio fue explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la institución educativa N°327 Los Olivos 2023. Los resultados obtenidos evidencian un incremento dado que en la fase de pretest solo el 4.3% de los niños y niñas estuvieron ubicados en el nivel de logro. Sin embargo, luego de aplicarse la utilización de métodos didácticos variados (lúdicos, por proyectos y deductivos), se produjo un incremento en la fase de posttest, obteniéndose un 47.8% de niños y niñas ubicados en el nivel de logro, esta diferencia se corroboró con la obtención de un valor ($Z = -3.551 < -1.96$) por lo que se evidencia diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas durante las fases de pretest y posttest, al obtenerse un valor $p = 0.001 < 0.05$.

En esa misma línea, Vásquez (2023) propuso un programa de juegos digitales sobre la clasificación y seriación para fortalecer el pensamiento lógico matemático en niños de tres años. Trabajó con una muestra de 30 alumnos donde 15 son estudiantes del aula “cariñositos” y 15 del aula “bondadosos”. La selección de la muestra se hizo de manera intencionada y se verificó la voluntad y entusiasmo para participar de los niños. Los resultados obtenidos indican que los niños tienen dificultades para operar nociones de clasificación y seriación; obteniendo un 0% el nivel Alto, en el nivel Medio un 73%, y en nivel Bajo el 27%. Claramente la problemática está en que la mayor parte de la población no logra el nivel alto de lógica matemática. Concluyo en esta investigación se diagnosticó el nivel de lógica matemática en niños de tres años a través de una lista de cotejo.

En esa misma lógica del resultado, Moreno (2020) describió las estrategias didácticas en el área de matemáticas en los niños de educación básica. Aunque el diseño de la investigación fue no experimental – descriptivo y consideró una muestra conformada por 15 estudiantes. Concluyendo que es necesario conocer las estrategias didácticas y saber aplicarlas a través del instrumento de evaluación,

siendo una de ella el juego; otra de las estrategias es usando material didáctico y aplicando las matemáticas en el entorno cotidiano.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera. Se ha evidenciado la influencia positiva de la didáctica en el área de matemáticas para niños de 4 años en la institución educativa N°327 Los Olivos 2023. Este hallazgo se sustenta en el cambio significativo de 60.9% observado en la fase de posttest, donde un notable 65.2% alcanzó el nivel de logro, en comparación con el 4.3% registrado en la fase de pretest. La confirmación de este impacto se respalda adicionalmente mediante el análisis estadístico ($Z = -3.710 < -1.96$, $p = 0.001 < 0.05$), que estableció la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas en ambas fases. Este respaldo estadístico consolida la conclusión de que las sesiones de aprendizaje basadas en métodos lúdicos, por proyectos y deductivos han tenido un efecto favorable en el área de matemáticas para este grupo específico de niños.

Segunda. Se ha evidenciado la influencia positiva de la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad. Este hallazgo se sustenta en el cambio significativo de 47.9% observado en la fase de posttest, donde un notable 52.2% alcanzó el nivel de logro, en comparación con el 4.3% registrado en la fase de pretest. La confirmación de este impacto se respalda adicionalmente mediante el análisis estadístico ($Z = -3.619 < -1.96$, $p = 0.001 < 0.05$), que estableció la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas en ambas fases. Este respaldo estadístico consolida la conclusión de que las sesiones de aprendizaje basadas en métodos lúdicos, por proyectos y deductivos han tenido un efecto favorable en la competencia resuelve problemas de cantidad para este grupo específico de niños.

Tercera. Se ha evidenciado la influencia positiva de la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Este hallazgo se sustenta en el cambio significativo de 43.5% observado en la fase de posttest, donde un notable 47.8% alcanzó el nivel de logro, en comparación con el 4.3% registrado en la fase de pretest. La confirmación de este impacto se respalda adicionalmente mediante el análisis estadístico ($Z = -3.551 < -1.96$, $p = 0.001 < 0.05$), que estableció la presencia de diferencias significativas entre las puntuaciones categóricas en ambas fases. Este respaldo estadístico consolida la conclusión de que las sesiones de aprendizaje basadas en métodos lúdicos, por proyectos y deductivos han tenido un efecto favorable en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización para este grupo específico de niños.

Recomendaciones

Primera: Se insta a la directora de la institución educativa inicial, dado el impacto positivo demostrado en el área de matemática, a consolidar y expandir la aplicación de metodologías didácticas, especialmente aquellas basadas en enfoques lúdicos, por proyectos y deductivos. Lo que implica proporcionar recursos y apoyo continuo a los docentes para fomentar la creatividad y la adaptabilidad en la implementación de estas estrategias.

Segunda: Se sugiere a la directora de la institución educativa inicial la creación de materiales educativos adaptados a la competencia específica identificada, resuelve problemas de cantidad, con la finalidad de facilitar una enseñanza más efectiva y ayudar a los niños a consolidar sus habilidades de resolución de problemas de cantidad en dicha competencia matemática.

Tercera: Se sugiere a la directora de la institución educativa inicial establecer un sistema de monitoreo continuo para evaluar el progreso a largo plazo de los estudiantes en la competencia matemática resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Esto permitirá realizar ajustes según sea necesario y garantizar la sostenibilidad de las mejoras observadas, así como la identificación temprana de posibles temáticas en las que sea necesario establecer un reforzamiento.

Referencias Bibliográficas

- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2020). *Didáctica de las Matemáticas*. La Rioja - España: Universidad Internacional de la Rioja. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3684/Didactica_matematicas_cap_1_baja_resol.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bedón Díaz , C. M., & Silva Constante , N. E. (2021). *El juego como estrategia metodológica en el Ámbito de Relaciones lógico-matemáticas en niñas y niños de 4 a 5 años*. Ecuador: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/2f7b939b-b688-432d-8dde-2a991e67651d/content>
- Blanco Bautista, R., Castillo Padilla, J., & Delgado Elionzo, C. (2020). *Estrategias académicas para la inducción al pensamiento matemático*. México: Universidad Nacional de México. Obtenido de <https://es.everand.com/book/540760291/Estrategias-academicas-para-la-induccion-al-pensamiento-matematico>
- Chango Taipe, M. E. (2020). *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"*. Quito - Ecuador: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. Obtenido de <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/d958928e-41dd-42ff-b8cc-1a539085eeb2>
- CNBR, M. (2016). *CURRICULO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR*. Lima: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Cruz Valdés, J. A., & Macias Real, L. D. (2023). *EL JUEGO, ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO EN EL GRADO PRIMERO*. Bogota - Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) Facultad de Educación. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/18744/4/T.EDI_CruzJohana-MaciasLeidy_2023.pdf
- Dirección General de Cultura y Educación, D.-A. (2019). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación - Argentina. Obtenido de http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/consejogeneral/disenioscurriculares/documentosdescarga/DC_INI_2019.pdf
- Espinoza Pasten, L., & Ygual Fernández, A. (2021). *El Lenguaje como precursor del Aprendizaje Matemático en Educación Infantil y Escolar*. La Serena: Universidad de la Serena. Obtenido de <https://www.amazon.com/precursor-Aprendizaje-Matem%C3%A1tico-Monograf%C3%ADas-Acad%C3%A9micos/dp/9566071175>
- Flores Hinojosa, L. A. (2022). *MATERIALES DIDÁCTICOS Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P MILAGROSA MARIA AUXILIADORA – LIMA*. Lima: “UNIVERSIDAD SANTO DOMINGO DE GUZMÁN” FACULTAD DE EDUCACIÓN. Obtenido de <http://sigu.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/441/3/MATERIALES%20DIDACTICOS%20Y%20EL%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20EN%20EL%20AREA%20DE%20MATEMATICA%20EN%20NINOS%20DE%205%20ANOS%20DE%20LA%20I.E.P%20MILAGROSA%20MARIA%20AUXILIADORA%20-%20LIMA%20.pdf>
- Hernandez Fernandez, M., & Menor Flores , L. (2023). *Materiales didácticos y aprendizaje significativos en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N° 281 “Visalot Alto” Bagua Grande, Región Amazonas*. Amazonas: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO. FACULTAD DE

CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN. Obtenido de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/11670/Hernandez_Fernandez_Maximina%20y%20Menor_Flores_Lili.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Selección de la muestra*. México: 23. Obtenido de http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf

Instituto , M. (2020). LAS ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS EN EL REDISEÑO. *Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey*, 31. Obtenido de <https://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/proyectos.PDF>

Laz Rodríguez, G. L., Durán Pico, U. C., & Rodríguez Álava, L. A. (2023). *El pensamiento lógico matemático: Una estrategia didáctica para su fortalecimiento*. Ecuador: Universidad Técnica de Manabí. Obtenido de <https://revistas.itsup.edu.ec/index.php/sinapsis/article/view/767/1761>

Loayza Valverde, Y. (2023). *JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 204 MARIA MONTESSORI CUSCO*. Cuzco: ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA. Obtenido de <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/268/TESIS%20CON%20EL%20NUEVO%20FORMATO%20-%20Yllary%20Loayza%20Valverde.%201%20-%20Yllary%20Loayza%20Valverde.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maldonado Nieves, C. M., Zambrano Vergara, M. E., Ramona Monserrate, M., & Pincay Núñez, E. L. (2023). TECNICAS DIDACTICA APLICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Journal Scientific Investigar MQR*, 13. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/415/1716>

- Mequé, E., Blanch, S., & Montserrat, A. (2016). *El juego en la primera infancia*. Barcelona - España: Editorial Octaedro. Obtenido de <https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primer-infancia.pdf>
- Moreno Gonzales, K. L. (2020). *LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS DE 2° GRADO DE LA I.E.P: FILADELFIA DE LA ESPERANZA – TRUJILLO*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35126/ESTRATEGIAS_DIDACTICAS_MATEMATICAS_MORENO_GONZALES_KATIA_LISBETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mosquera Murillo, C. R., & Ospina Orejarena, B. (2023). La didáctica y el desarrollo del pensamiento crítico en los procesos de enseñanza aprendizaje. *Revista de la Universidad Internacional del Ecuador*. URL: <https://www.uide.edu.ec/>, 17. Obtenido de <https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/2397/2111>
- Palmero Suárez, S. (2020). *LA ENSEÑANZA DEL COMPONENTE GRAMATICAL: EL MÉTODO DEDUCTIVO E INDUCTIVO*. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad de la Laguna. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23240/La%20ensenanza%20del%20componente%20gramatical%20el%20metodo%20deductivo%20e%20inductivo.pdf?sequence=1>
- Quinchiguango Anrango, S. T. (2023). *Elaboración de una guía metodológica de fichas para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en niños y niñas de inicial 2 de la unidad educativa Mentor Gamboa Collantes ubicado en la parroquia Bombolí, del cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo*. Ecuador: INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN. CARRERA DE TECNOLOGÍA EN PARVULARIA Y ASISTENCIA EN EDUCACIÓN INCLUSIVA. Obtenido de <https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3506/1/Quinchiguango%20Arango%20Silvia.pdf>

Sánchez Carless, H., & Reyes Meza, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Nacional Federico Villarreal. Obtenido de http://biblioteca.unfv.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=91481&shelfbrowse_itemnumber=129834

Vasquez Zamora, L. (2023). *Programa de juegos “Logikids” para fortalecer la lógica matemática en niños de tres años*. Chiclayo: UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO. FACULTAD DE HUMANIDADES. FACULTAD DE EDUCACIÓN. Obtenido de https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/6593/1/TL_VasquezZamoraLisset.pdf

ANEXOS

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 27-10-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : **Me divierto agrupando**
11. Propósito de la sesión : El propósito comparar y agrupar objetos de acuerdo a sus características.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. la maestra canta la canción “Agrupar” La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer tuve que ordenar mi cuarto estaba desordenado tenía los	Una canción Preguntas

DESARROLLO	Problematización	juguets mi ropa todo desordenado entonces me puse a pensar que tal si mis amigos del aula anaranjada me ayudan a agrupar y a clasificar mis cosas para que así pueda terminar más rápido. ¿Alguna vez han ordenado tu cuarto? ¿Sabes que es agrupar? ¿Alguna vez han agrupado objetos?	Diálogo
	Saberes previos	Comparar y agrupar objetos de acuerdo a sus características.	Verduras, frutas y juguetes
	Propósito	Vivencial: los niños y niñas con su cuerpo agrupamos. Concreto: Luego la maestra hace el juego simbólico “la canasta” donde los niños tienen que comparar y agrupar los objetos de la canasta. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	plumones hoja bond lápiz
CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde	
EDAD: 4 años			
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén			
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 27 octubre 2023	
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos. ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.	
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES	
		Facilita y domina el movimiento de su propio cuerpo	Establece relación entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA		
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.		
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS		
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO		
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS		
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON		
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 30-10-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Nos volvemos constructores”
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender seriación por formas

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula. Cantamos la canción “la casita” ¿Saben que es seriación?	Una canción

DESARROLLO	Saberes previos	La maestra comenta: chicos les cuento que quería leer un libro y me fui a mi biblioteca de mi casa y comencé a sacar muchos libros y al finar pude encontrar un libro que me gustó mucho pero cuando quería ir a jugar con mi perrita mi mamá me dijo que primero ordenara los libros desde el más grande al más pequeño como lo había encontrado	Preguntas
	Problematización	¿Chicos me ayudan a ordenar estos libros del más pequeño al más grande?	Diálogo
	Propósito	Aprender seriación por formas	Vasos descartables
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: los niños y niñas con su cuerpo se hacen pequeños luego crecen de poco en poco hasta su tamaño real. Concreto: Luego la maestra hace los juegos de construcción “somos constructores” donde los niños con vasos descartables forman torres de diferentes tamaños desde la más pequeña a la más grande (4 tamaños). Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	plumones hoja bond lápiz preguntas

CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	
---------------	-------------------	--	--

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 30 octubre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		• Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Construye juegos con más de 50 piezas	Realiza seriación por tamaño	Arma objetos, escenarios similares a su realidad desarrollando su creatividad
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS			
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Susan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 6-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : "Aprendo Jugando"
11. Propósito de la sesión : El propósito que los niños y niñas establezcan correspondencia entre objetos que encuentren en su entorno.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. la maestra canta la canción "CORRESPONDENCIA" La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer tuve que preparar la	Una canción Preguntas

DESARROLLO	Problematización	mesa para el almuerzo y así todos podamos comer ¿ustedes alguna vez han ayudado a colocar la mesa?	Diálogo Hojas de colores y objetos de casa plumones hoja bond lápiz preguntas
	Saberes previos	¿Sabes que es correspondencia?	
	Propósito	Que los niños y niñas establezcan correspondencia entre objetos que encuentren en su entorno.	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: los niños y niñas con su cuerpo hacen correspondencia uno a uno. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “corre” donde los niños tienen que hacer correspondencia de colores pegando un papel de un color y luego tienen que buscar un objeto del mismo color de su hoja. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	
CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 6 noviembre 2023		
COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO
“Resuelve problemas de cantidad”		-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alcanza los objetos apoyándose de otros	Es ordenado en su estudio después de jugar con todos los objetos que utilizo	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS			
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

1. Institución Educativa : N°351 San Martin de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matematica
6. Fecha : 10-11-23
7. Duracion : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Muchos y Pocos”
11. Propósito de la sesión : El propósito expresar cantidades como mucho y poco.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso “mucho”, “poco”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula. Cantamos y bailamos la canción *si yo tengo muchas ganas*	Una canción

DESARROLLO	Saberes previos	¿Ustedes saben que es mucho, poco y ninguno? ¿alguna vez tuvieron muchos juguetes, pocos juguetes y ningún juguete?	Preguntas
	Problematización	La maestra comenta: chicos les cuento que hoy me fui al mercado porque mi mamá me mando a comprar fruta como naranjas, manzanas, peras y papayas y pues les cuento que cuando llegue a mi casa me di cuenta que compre muchas naranjas, pocas manzanas, una pera y ninguna papaya entonces junto con mi mamá tuvimos que regresar a comprar lo que faltaba. ¿Alguna vez te paso lo mismo cuando fuiste al mercado con tu mamá?	Diálogo
	Propósito	Expresar cantidades como mucho y poco.	medias
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas se pongan muchas medias, luego que se pongan pocas medias y por último que no se pongan ninguna media. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “encaja la media” donde los niños y niñas tienen 3 cajas o baldes y usan muchas medias las hacen bolitas e intentan insertar en la caja donde dice mucho, muchas colitas de media en la que dice poco, pocas bolitas de medias	Tres cajas o baldes y muchas medias Plumones y hoja bond

CIERRE	Evaluación	y en la última caja donde dice ninguna pues no tiran nada. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron. Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas
----------------------	--------------------------	---	------------------

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 10 noviembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Expresa cantidades mucho, poco, ninguno	Explora con diferentes objetos y responde a diferentes estímulos	Es ordenado es su espacio de juego
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS			
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

1. Institución Educativa : N°351 San Martin de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matematica
6. Fecha : 13-11-23
7. Duracion : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Pesa mucho, Pesa poco”
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender a identificar *objetos que pesan mucho y objetos que pesan poco

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso “mucho”, “poco”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula. Cantamos y bailamos la canción *mucho, poco*	Una canción

DESARROLLO	Saberes previos	¿En casa has visto cosas que pesen mucho y cosas que pesen menos?, ¿crees que haya animales pesen mucho y otros que pesen poco?	Preguntas
	Problematización	La maestra comenta: chicos les cuento que ayer yo fui al mercado con mi mama y llevamos una canasta para poder meter todas las cositas que compramos cuando yo lleve la canasta no pesaba nada chicos, pero cuando regrese a casa mi mama y yo tuvimos que tomar una moto hasta la casa ya que la canasta pesaba mucho por todas las cosas que habíamos comprado.	Diálogo
	Propósito	Aprender a identificar *objetos que pesan mucho y objetos que pesan poco *	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas que intenten cargar a su mamá o a su papá. Concreto: Luego la maestra hace el juego construcción “el que me trae” donde los niños traen diferentes objetos de casa que pesan mucho y también objetos que pesan poco. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.	objetos de casa plumones hoja bond lápiz preguntas

CIERRE	Evaluación	SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron. Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	
---------------	-------------------	---	--

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 13 noviembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso “mucho”, “poco”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”, en situaciones cotidianas.	
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Arma objetos escenarios y elementos similares a la realidad, desarrollando su creatividad.	Adquieren nociones básicas para comprender el mundo que les rodea	Identifica el peso de los objetos “pesa mucho” y “pesa poco”
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS			
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 17-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Jugamos a contar”
11. Propósito de la sesión : El propósito los niños y niñas utilizan el conteo hasta cinco en situaciones cotidianas.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO		Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades permanentes. Nos ubicamos en asamblea virtual y recordamos los acuerdos del aula para el uso de la clase virtual (Meet)	
	Motivación	Cantamos la canción “Mariana”	Una canción
	Problematización	Chicos les cuento el día de ayer mi mamá me llevo al parque a jugar, entonces me di cuenta que en el parque había muchos perros,	Preguntas

DESARROLLO	Saberes previos	cuando los quería contar eran demasiados que no pude, solo llegué a contar cinco porque ya me tenía que regresar a casa. ¿Alguna vez cuando has ido al parque has contado cuantos perros hay? ¿sabes que es contar? ¿sabes contar? ¿hasta qué número sabes contar?	Diálogo
	Propósito	Los niños y niñas utilizan el conteo hasta cinco en situaciones cotidianas.	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: los niños y niñas cuentan con sus dedos hasta el cinco. Concreto: Luego la maestra hace el juego de construcción “bowling”, donde la maestra les indica a los niños que coloquen cinco botellas en el piso y con ayuda de la pelota logren derribar las cinco botellas. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.	5 botellas con agua Una pelota Plumones Hoja bond Lápiz
	Evaluación	SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron. Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gustó?	Preguntas
CIERRE			

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 17 noviembre 2023		
COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO
“Resuelve problemas de cantidad”		-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		• utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alanza objeto apoyándose de otros	Explora con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe	Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones cotidianas.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIAJE N°7

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 20-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Jugamos a las carreras”
11. Propósito de la sesión : El propósito utilizar los números ordinales

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación Problematicación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. la maestra canta la canción “carrera” La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer fui a una fiesta donde había muchos dulces, juegos y una torta, les cuento que fui la primera en llegar a la fiesta y mi amiga fue la	Una canción Preguntas

DESARROLLO		segunda y por llegar primera me regalaron una bolsa con dulces, ¿alguna vez has llegado primero a un lugar?	Diálogo
	Saberes previos	¿Sabes que son los números ordinales? ¿Sabes cómo son los números ordinales?	
	Propósito	Utilizar los números ordinales	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: los niños y niñas con sus dedos cuentan los números ordinales. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “la carrera” donde los niños tienen que hacer con papel bolitas para que las puedan tirar al mismo tiempo al cartel donde dice “la meta” luego verificamos que bolita de papel llego primero. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	Hojas de papel de colores plumones hoja bond lápiz preguntas
CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 20 noviembre 2023		
COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO
“Resuelve problemas de cantidad”		-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.		• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, materiales concretos.
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Mediante el juego funcional alanza objeto apoyándose de otros	Explora y juega con diversos objetos y responde a los diferentes estímulos que recibe	Utiliza números ordinales, primero, segundo y tercero.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 23-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Aprendemos Jugando”
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender a establecer relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción “Hola Hola”. Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. Cantamos y bailamos la canción *formas geométricas*	Una canción
	Problematización	La maestra comenta: chicos les cuento que ayer estaba ayudando a mi mamá a cocinar y me di cuenta que en la cocina había muchos objetos con diferentes formas.	Preguntas

DESARROLLO	Saberes previos	¿Alguna vez en casa has observado objetos que tengan distintas formas? ¿Qué figuras geométricas conoces? ¿Todos los objetos tendrán la misma forma?	Diálogo
	Propósito Gestión y acompañamiento	Aprender a establecer relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno. Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas que con sus manos y sus dedos intenten realizar un círculo, un cuadrado y un triángulo. Concreto: Luego la maestra hace el juego de construcción “simón dice” donde los niños traen diferentes objetos de casa que tengan distintas formas (círculo cuadrado y rectángulo) Grafico: Los niños y niñas realizan distintas formas con ayuda de la plastilina. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	objetos de casa plastilina preguntas
CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada			TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años					
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén					
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas			FECHA: 23 noviembre 2023		
COMPETENCIA		CAPACIDAD		DESEMPEÑO	
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente		Realiza acciones y movimientos como correr saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio la superficie y los objetos. ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.	
N°	NOMBRES Y APELLIDOS		INDICADORES		
			Establece relación entre las formas que están en su entorno	Clasifica con material concreto las formas geométricas	Reconoce las formas geométricas en una colección de objetos
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA		X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN		X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.		X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.		X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA		X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.		X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA		X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS		X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO		X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA		X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA		X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.		X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN		X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS		X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO		X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON		X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET		X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO		X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO		X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM		X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE		X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE		X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.		X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 25-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : “Aprendemos Jugando”
11. Propósito de la sesión : El propósito Que los niños y niñas utilicen expresiones como adentro y afuera.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	*Resuelve problemas de forma, movimiento y localización*	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente con una canción. Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula virtual. la maestra canta la canción “adentro, afuera” La maestra comenta: chicos les cuento que el día de ayer fui al supermercado con mi mamá a comprar alimentos para la comida y cuando terminó de pagar le ayudé a colocar adentro de su bolsa	Una canción
	Problematización		Preguntas

DESARROLLO	Saberes previos	todos los alimentos que se encontraban afuera. ¿Ustedes alguna vez han ayudado a colocar dentro y fuera de la bolsa los alimentos en el mercado? ¿Sabes que es adentro y afuera?	Diálogo
	Propósito	Que los niños y niñas utilicen expresiones como adentro y afuera.	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: los niños y niñas colocan dulces dentro y fuera de su boca. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “del ritmo” donde la maestra indica que los niños deben colocar el ula ula en el piso para que así ellos puedan entrar y salir del ula ula representando un animal (expresa su ubicación en el espacio dentro y fuera), saltar, correr alrededor del aro, correr por la casa, etc. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	Ula ula Hojas de colores y objetos de casa plumones hoja bond lápiz
CIERRE	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 25 noviembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Reconoce la ubicación en el espacio	Explora y juega con diversos objetos y responde los diferentes estímulos, es ordenado en su espacio de estudio después de jugar con los objetos que utilizo	Se ubica a sí mismo en el espacio donde se encuentra
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 25-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Me divierto jugando hacia adelante, hacia atrás
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender a identificar las expresiones hacia adelante y hacia atrás.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA	RECURSOS
INICIO	Motivación Problematización	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Nos ubicamos en asamblea virtual recordamos los acuerdos del aula. Cantamos y bailamos la canción *hacia adelante, hacia atrás * La maestra comenta: chicos les cuento que ayer me regaron un carrito de juguete que se iba hacia adelante, hacia atrás, para un lado para el otro era muy	Una canción Preguntas

DESARROLLO	Saberes previos	gracioso ¿ustedes alguna vez han tenido un juguete que se mueva así?	Diálogo
	Propósito	¿tú sabes ir hacia adelante y luego ir hacia atrás? ¿Qué objetos caminaran hacia delante y hacia atrás? ¿sabes que animales caminan hacia adelante y hacia atrás?	
	Gestión y acompañamiento	Aprender a identificar *las expresiones hacia adelante y hacia atrás* Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas que coloquen partes de su cuerpo hacia adelante y luego hacia atrás. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “la confianza” donde los niños con ayuda de sus padres tendrán que recorrer un camino de papeles con los ojos vendados. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen.	Hojas plumones hoja bond lápiz
	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas
CIERRE			

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada			TURNO: Tarde	
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas			FECHA: 25 noviembre 2023	
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Desarrolla el juego funcional saltando con un pie, con dos pies y tiene equilibrio	Es ordenado en su espacio de estudio después de jugar con los objetos que utilizo	Idéntica su desplazamiento hacia adelante y hacia atrás.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 28-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Me muevo detrás y delante
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender a identificar las expresiones delante y detrás

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula.	Una canción Preguntas Diálogo
	Saberes previos	Cantamos y bailamos la canción *detrás y delante * ¿Saben que significa la palabra detrás y delante?, ¿Cómo diferenciamos cuando una persona está detrás y delante?	
DESARROLLO	Problematización	La maestra comenta: chicos les cuento que hoy me fui al banco con mi mama y había una cola muy larga en la parte de delante estaba mucha gente, volteé y yo era la única en la parte de atrás como era la última casi llego tarde hoy.	Hojas de colores plumones hoja bond lápiz
	Propósito	Aprender a identificar *las expresiones delante y detrás*	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas que se pongan delante y detrás de su mamá o papá. Concreto: Luego la maestra hace el juego simbólico “sígueme	

CIERRE	Evaluación	si puedes” donde los niños y niñas al ritmo de la música tienen que ubicarse hacia delante y hacia detrás de los papeles pegados en el piso. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron. Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas
----------------------	--------------------------	---	------------------

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada			TURNO: Tarde	
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas			FECHA: 28 noviembre 2023	
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Fomenta la creatividad y la imaginación	Facilita y el conocimiento y dominio de su propio cuerpo	Se ubica así mismo y ubica los objetos en el espacio que se encuentra
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 30-11-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Jugamos de cerca y de lejos
11. Propósito de la sesión : El propósito aprender a identificar objetos que se encuentran cerca y lejos

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	"Resuelve problemas de forma movimiento y localización"	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea y recordamos los acuerdos del aula. Cantamos y bailamos la canción *ronda de los conejos*	Una canción
	Saberes previos	¿saben que significa la palabra cerca o lejos?, ¿Cómo diferenciamos cuando una persona está lejos o cerca?	Preguntas

DESARROLLO	Problematización	La maestra comenta: chicos les cuento que ayer mi mamá me llevo a comprar al mercado muchas cosas, pero me di cuenta que no era el mismo mercado que está cerca a mi casa, este nuevo mercado donde mi mamá me llevo era un mercado que estaba muy lejos de donde yo vivo, era muy bonito y tenía muchas tiendas ¿alguna vez has ido a lugares muy lejanos?	Diálogo
	Propósito	Aprender a identificar *objetos que se encuentran cerca y lejos*	
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas que se pongan cerca y luego lejos su mamá o papá. Concreto: Luego la maestra hace el juego funcional “el vaquero” donde los niños con una soga atrapan las botellas que se encuentren cerca y lejos. Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	Botellas, agua y soga plumones hoja bond lápiz
	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	preguntas
CIERRE			

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde
EDAD: 4 años		
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén		
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 30 noviembre 2023
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
"Resuelve problemas de cantidad"	-traduce cantidades a expresiones numéricas. -comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Usa expresiones que demuestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso "mucho", "poco", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después", en situaciones cotidianas.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Expresa la ubicación entre personas en la ubicación del espacio cerca de lejos de	Expresa y juega con diferentes objetos y recibe estímulo, es ordenado	Es ordenado en su espacio de estudio después de utilizar su estudio
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Psicomotriz
6. Fecha : 4-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : El pirata
11. Propósito de la sesión : El propósito organiza su movimiento y acciones para desplazarse en una dirección y trayectoria

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Matemática	"Resuelve problemas de forma movimiento y localización"	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	Motivación Saberes previos	Recepción de los niños y niñas, saludándoles amablemente. Actividades del juego libre en los sectores Actividades de Rutina: Rezo Nos ubicamos en asamblea virtual y recordamos los acuerdos del aula. Cantamos y bailamos la canción *el baile de los animales*	Una canción

DESARROLLO	Problematización	¿Saben que significa la palabra trayectoria?, ¿alguna vez viste flechas en la calle que te indicaban ir a un lugar? La maestra comenta: chicos les cuento ayer fui a visitar a mi amiga, pero como hace tiempo no la iba a visitar hasta me olvide de cómo llegar a su casa y mi amiga muy amable me mando un mapa con una trayectoria para poder llegar más rápido a su casa me gustó mucho la trayectoria que hizo que cuando estábamos en su casa hicimos un mapa con muchas flechas para encontrar un tesoro y así nos pasamos toda la tarde encontrando tesoros en su casa. ¿alguna vez ustedes usaron una trayectoria para poder llegar a un lugar?	Preguntas
	Propósito	Organiza su movimiento y acciones para desplazarse en una *Dirección y trayectoria*	Diálogo
	Gestión y acompañamiento	Vivencial: La maestra les indica a los niños y niñas aplaudan hacia arriba, abajo y hacia los lados siguiendo la dirección de flecha. Concreto: Luego la maestra hace el juego simbólico “el pirata” donde los niños y niñas mediante una trayectoria encontrarán en el suelo tendrán que encontrar su tesoro que estará escondido en su casa Grafico: Los niños y niñas dibujan lo que más les gusto de la actividad y lo exponen. SIMBÓLICO: Socializan con sus compañeros sobre lo que trabajaron.	Cinta de papel
	Evaluación	Los niños expresan: ¿Qué hemos hecho? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se han sentido haciendo la actividad? ¿Todos participaron de la actividad? ¿Fue fácil o difícil? ¿Les gusto?	plumones hoja bond lápiz preguntas
CIERRE			

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 4 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Realiza desplazamientos en el espacio siguiendo dirección y trayectoria	Fomenta la creatividad y la imaginación	Facilita el conocimiento y dominio de su propio cuerpo
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	X	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	X	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	X	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	X	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	X	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	X	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	X	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	X	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	X	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	X	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	X	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	X	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	X	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	X	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	X	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	X	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	X	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	X	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	X	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	X	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	X	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	X	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	X	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

1. Institución Educativa : N°351 San Martin de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 06-12-23
7. Duracion : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Jugamos quien es alto y bajo
11. Propósito de la sesión : El proposito del dia hoy es que los niños y niñas, aprendan quien es alto y bajo con material reciclado.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	-Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	-Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas expresa con su cuerpo o mediante algunas acciones cuando es alto y bajo.

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: la maestra relata un cuento de la “ jirafa y el sapito “.preguntas saberes previos: se les hace preguntas : ¿les gusto el cuento ?, ¿de que trato el cuento ?, ¿quién era mas alto ?, ¿quién era bajo? ¿qué podrias hacer para saber quien es mas alto y mas bajo?¿alguna vez te has comparado en tu familia? ¿qué observaste? problematización: cómo podemos descubrir quien es mas alto y mas bajo	Canciones Láminas

	la respuesta de los niños sería medirse compararse Propósito: se les menciona a los niños y niñas, chicos hoy día vamos aprender quien es alto y bajo.	
DESARROLLO	Vivencial: La docente realiza una dinámica simón dice que nos coloquemos junto a mi mamá donde comparemos quien es alto y bajo Se ordenan formando un gusano con la familia que está en la casa ¿cómo se han ordenado en tu familia? ¿Quién es el más alto de tu familia? ¿Quién es el más bajo? -Concreto: los niños juegan ordenando los conos de papel toalla y papel higiénico ¿De qué manera ordenaste tus conos? ¿ -Gráfico: Dibujan quien es alto en tu familia y quien es bajo. -Simbólico: Socializan lo aprendido.	Canciones Conos de papel Hoja de aplicación Colores
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gusto la actividad?, ¿Qué utilizamos?, ¿Para qué lo utilizamos?.	Lista de cotejo

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 6 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Compara los tamaños de objetos reciclados e indica quien es alto y bajo .	Comunica su comprensión y expresa quien es alto y bajo en su familia.	Usa estrategias y procedimiento para orientarse en el espacio y saber queien es alto y bajo
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 08-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Contemos juntos
11. Propósito de la sesión : El propósito del día hoy es que los niños y niñas, juntaran sus materiales para contarlos.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	-Utiliza el conteo espontaneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: : la maestra presenta un mandil de objetos donde todos los niños cuentan junto con ella representada por nuestra amiga pepita. problematicación: seguidamente la maestra relata el siguiente cuento de “ juan y lucia ” saberes previos: ¿Qué están haciendo juan y lucia? ¿Qué hizo juan? ¿Cuántas latas derrumbo lucia? ¿Cuántos objetos tenía la miss en su mandil? Se escucha sus idea Se plantea el problema ¿Qué podemos hacer para saber cuántos materiales tenemos en nuestro sector de construcción?	Canciones Láminas

	propósito: hoy juntaremos nuestros materiales para contarlos.	
DESARROLLO	Vivencial: se les invita a los niños y niñas a jugar agruparnos con los miembros de nuestra familia y contar cuantos son, seguidamente la docente realiza un juego con los movimientos de su cuerpo el rey manda. -Concreto: se invita a los niños y niñas a sacar los materiales de construcción, chicos ahora los materiales están combinados ¿Qué podemos hacer? Se escucha sus ideas. • Se invita a los niños a manipular los materiales y se va observando lo que están realizando, que hacemos para saber cuántos conos tenemos, se les deja que vayan agrupando y vamos preguntando ¿Cuántos hay? • Se va registrando las respuestas de los niños -Gráfico: se les invita a los niños a dibujar cuantos miembros hay en su familia -Simbólico: Socializan lo aprendido. Retroalimentación: ¿Qué hicimos para saber cuántos materiales tenemos? ¿Qué hicimos para separar los materiales? Mira tú agrupación y cuenta ¿Cuántos... hay? ¿Qué otras cosas puedo contar?	Canciones Conos Hoja de aplicación Colores
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”:	Lista de cotejo

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 8 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Traduce cantidades a expresiones numéricas	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 11-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Me divierto dando pasos cerca y lejos
11. Propósito de la sesión : El propósito del día niños y niñas, hoy día vamos aprender a dar pasos cerca y lejos.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas sus transformaciones. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas -Usa estrategias y procedimiento para orientarse en el espacio.	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse cerca y lejos que muestran las relaciones que establecen entre su cuerpo y el espacio.

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: la maestra realiza la canción “la ronda de los conejos” https://youtu.be/bdKVVZYefDI problematización: La maestra relata un cuento Cierta día la niña Alessia estaba leyendo un cuento cerca de su biblioteca, mientras su hermano Juan quería jugar con su pelota, vio a su hermana que	Canciones Láminas

	estaba leyendo su libro juan se puso a pensar y dijo no molestare a mi hermana y de pronto decidió jugar con su pelota lejos del espacio de las plantas de esta manera juan y alessia muy felices jugaban en su espacio de cerca y lejos saberes previos: Se les hace preguntas : ¿De que trata la canción?, ¿ ?, ¿Dónde se encontraba la niña alessia?¿En que lugar jugaba juan ?si decimos cerca lejos seran iguales ¿Porque?, ¿Tu espacio de lectura donde se encuentra? propósito: Se les menciona a los niños y niñas, chicos hoy día vamos aprender a dar pasos cerca y lejos.	
DESARROLLO	Vivencial: La docente realiza una dinámica la Reyna manda que nos coloquemos cerca a mamá, ahora la Reyna dice que se coloquen lejos de su MAMÁ, dice que los niños se coloquen cerca de la puerta, que se coloquen lejos de su mesa. Luego la maestra pide la propuesta a cada niño para seguir con el juego de la Reyna pide. Se les invita traer dos juguetes favoritos y les propone que lo coloque uno cerca de su mamá y el otro lejos de su mamá. LUEGO SE PREGUNTA ¿dónde crees que colocaste tu juguete? ¿Cómo sabes si está cerca o lejos? ¿Cuántos pasos usaste para saber que está lejos? ¿Cuántos pasos usaste para saber que está cerca? ¿Cerca y lejos serán iguales? ¿Por qué? Concreto: se les invita a los niños y niñas a jugar en su espacio divertido (juegan ubicando sus materiales cerca de su espacio y lejos de su espacio ¿Dónde ubicaste tus materiales? ¿De qué manera colocarías tus materiales? ¿Cómo lo has hecho? ¿Por qué dices que está lejos? ¿De qué otra manera lo puedes hacer? -Gráfico: Dibujan -Simbólico: Socializan lo aprendido	Canciones Juguetes Hoja de aplicación
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”:	Lista de cotejo

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 11 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Coloca objetos cerca y lejos y expresa la ubicación cerca y lejos .	Comunica su comprensión sobre los objetos si estan cerca o lejos.	Usa estrategias y procedimiento para orientarse en el espacio cerca y lejos
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 12-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Contamos los votos para elegir el nombre del proyecto.
11. Propósito de la sesión : El propósito de hoy realizaremos votaciones para elegir el nombre del proyecto.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: : Motivación: Seguidamente la docente presenta a los niños y niñas el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=DoGgi6D1Aac Problematización: la maestra les cuenta que el domingo planeo ver una película con su familia pero como todos quería diferente películas entonces decidieron hacer una votación para elegir la película que Iván a ver toda su familia. saberes previos: Se les hace preguntas : ¿De que trato el video?, ¿?, ¿Qué hacían los amigos?¿sabes que es una votación ? ¿Qué iban a elegir la maestra y su familia?, ¿poque decidieron ir a	Canciones Láminas

	propósito: Hoy realizaremos votaciones para elegir el nombre del proyecto.									
DESARROLLO	Vivencial: La docente comenta a los niños que ahora nosotros vamos a poner un nombre a nuestro proyecto ¿Qué propuestas tienen? Se escucha las propuestas de los niños, se anotan y luego se les dice que vamos realizar votaciones para elegir un nombre, se lee los nombres del posible proyecto y los niños van levantando la mano según se su voto. Concreto: Se registra en un cuadro de doble entrada donde lo realizaremos con palitos de chupetes que se reciclo. <table border="1"> <tr> <td>Propuestas de nombre:</td> <td>Conteo</td> </tr> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> -Gráfico: se les invita a los niños a dibujar -Simbólico: Socializan lo aprendido. Retroalimentación: ¿Qué hicimos para saber cuántos materiales tenemos? ¿Qué hicimos para separar los materiales? Mira tú agrupación y cuenta ¿Cuántos... hay? ¿Qué otras cosas puedo contar?	Propuestas de nombre:	Conteo							Canciones Palitos de chupete Hoja de aplicación Colores
Propuestas de nombre:	Conteo									
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”. Retroalimentación: ¿Qué hicimos?	Lista de cotejo								

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 12 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Cuenta expontanemamente e indicca si hay muchos o pocos	Comunica su comprension cuantos palitos tiene.	. Usa estrategias y procedimientos e indica cuantos palitos ganaron en la votación.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 13-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Elegimos el nombre del proyecto
11. Propósito de la sesión : El propósito de hoy realizaremos votaciones para elegir el nombre del proyecto.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “un ratito”– en situaciones cotidianas

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: : Motivación: Seguidamente la docente presenta a los niños y niñas el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=DoGgj6D1Aac Problematización: la maestra les cuenta que ayer salió a comer con su familia pero no se ponían de acuerdo que querían comer sus hijos entonces uno de ellos quería pollo a la brasa, el otro quería chifa, entonces yo le dije a mis hijos que podríamos hacer para elegir solo una comida y estar todos juntos. saberes previos: Se les hace preguntas : ¿De qué trata el video?, ¿Qué hacían los amigos? ¿sabes que es una votación ? ¿Qué iban a elegir la maestra y su familia?, ¿por qué decidieron ir a votación?	Canciones Láminas

	propósito: Hoy realizaremos votaciones para elegir el nombre del proyecto.									
DESARROLLO	Vivencial La docente comenta a los niños que ahora nosotros vamos a poner un nombre a nuestro proyecto ¿Qué propuestas tienen? Se escucha las propuestas de los niños, se anotan y luego se les dice que vamos realizar votaciones para elegir un nombre, se lee los nombres del posible proyecto y los niños van levantando la mano según se su voto, luego la maestra les invita les invita a saltar de la cantidad de votos que está ganando. Concreto: Se registra en un cuadro de doble entrada donde lo realizaremos con palitos de chupetes que se reciclo. <table border="1"> <tr> <td>Propuestas de nombre:</td> <td>Conteo</td> </tr> <tr> <td></td> <td> </td> </tr> <tr> <td></td> <td>II</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> -Gráfico: se les invita a los niños a dibujar -Simbólico: Socializan lo aprendido. Retroalimentación: ¿Qué hicimos para saber cuántos materiales tenemos? ¿Qué hicimos para separar los materiales? Mira tú agrupación y cuenta ¿Cuántos... hay? ¿Qué otras cosas puedo contar?	Propuestas de nombre:	Conteo				II			Canciones Palitos de chupete Hoja de aplicación Colores
Propuestas de nombre:	Conteo									
	II									
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”. Retroalimentación: ¿Qué hicimos? ¿Qué nombre salió elegido?	Lista de cotejo								

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 13 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Cuenta expontanemamente e indicca si hay muchos o pocos	Comunica su comprensión cuantos palitos tiene.	Usa estrategias y procedimientos e indica cuantos palitos ganaron en la votación.
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 14-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Me divierto contando
11. Propósito de la sesión : Hoy realizaremos el conteo para saber la cantidad de objetos que necesitamos en diversas situaciones.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.

MOMENTOS	PROCESOS DIDACTICOS DEL AREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos motivación: : Motivación: Seguidamente la docente presenta a los niños y niñas el siguiente video: https://youtu.be/NE5HaMZqAME Problematicación: En casa alisson encontraron una caja con escarapelas. Alisson quiere darle una escarapela a cada miembro de su familia y coge varias escarapelas, su mamá le pregunta ¿Qué debes hacer para saber la cantidad de escarapelas que necesitamos? ¿Cuántos somos en casa?, entonces ¿Cuántas escarapelas necesitamos para la familia? Seguidamente la maestra le presenta la familia de alisson. saberes previos: ¿De quién trató la historia? ¿Qué quieren hacer Alisson? ¿Qué debe hacer para saber la cantidad de escarapelas que necesita cada miembro de su familia?	Canciones Láminas

	propósito: Hoy realizaremos el conteo para saber la cantidad de objetos que necesitamos en diversas situaciones.	
DESARROLLO	Vivencial : se les invita a los niños y niñas a contar con sus dedos la cantidad de los miembros de su familia de alisson luego se les invita a saltar la cantidad que pertenecen los miembros de su familia, seguidamente se les invita a contar los materiales que tienen en sus sectores. Concreto: Luego de realizar el conteo de los miembros de la familia, la docente presenta en su mesa 6 chapitas de botella con imágenes de carapela encima, solicita a los niños y niñas que también coloque su material que previamente se había solicitado, realizan el conteo juntos y pregunta: ¿Cuántas escarapelas hay? ¿Recuerdan cuantas personas hay en la familia de alisson? ¿Entonces cuantas escarapelas necesitará Ximena para darle a su familia? ¿Qué debemos hacer para saber cuántas escarapelas necesitamos? Finalmente, la docente invita a los niños y niñas a dibujar en su Caja Matemática (que previamente ya se ha preparado con ayuda de los padres de familia) cuantas escarapelas necesita alisson y escribir el número que corresponde. Gráfico: lo representan con la cantidad de escarapela -Simbólico: Socializan lo aprendido y dibujan el números 4 Retroalimentación: ¿Qué hiciste para saber cuántas escarapelas necesitaba alisson? ¿Corresponde la cantidad de escarapelas con tu dibujo? ¿Qué otras cosas?	Canciones Chapitas de botella Hoja de aplicación Colores Goma
CIERRE	Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”. 	Lista de cotejo

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 14 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Cuenta expontanemamente e indicca si hay muchos o pocos	Comunica su comprensión cuantos chapitas de escarapela tiene.	Usa estrategias y procedimientos e indica cuantos chapitas de escarapela conto .
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

1. Institución Educativa : N°351 San Martín de Porres
2. Docente de aula : Lic. María del Carmen Purilla Amasifuen
3. Practicante : Sussan Elizabeth Silva Vargas
4. Grado y sección : 4 años
5. Área : Matemática
6. Fecha : 15-12-23
7. Duración : 45 m.
8. N° de niños : 23
9. Turno : Tarde
10. Título de la sesión : Jugamos agrupar los materiales
11. Propósito de la sesión : El propósito del día hoy es que los niños y niñas junten sus materiales para contarlos.

AREA: MATEMÁTICA COMP.	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. -Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

MOMENTOS	PROCESOS DIDÁCTICOS DEL ÁREA	RECURSOS
INICIO	saludo, oración, calendario, conteo de niños y niñas. ❖ asamblea – acuerdos ❖ Motivación: Seguidamente la docente presenta a los niños y niñas el siguiente video: https://youtu.be/NE5HaMZqAME Problematización: La mamá de Pablo y María está doblando la ropa en su casa, ella les solicita su apoyo y les dice que observen todas las prendas que hay en el cesto para doblarlas y guardarlas en los cajones para que estén en orden. Ellos responden que hay chalecos, pantalones, chullos y chalinas. Saberes Previos: ¿De quién trató la historia? ¿Qué necesita la mamá de Pablo y María? ¿Cómo	Canciones Láminas

	podemos ayudar a Pablo y María a ordenar su ropa? ¿Qué podemos hacer? Propósito de la actividad: Niños y niñas Hoy realizaremos agrupaciones para organizar objetos en diversas situaciones	
DESARROLLO	Vivencial: se les invita a los niños y niñas agruparse con su familia usando un criterio como por ejemplo: quienes son más grandes y pequeños en su familia quienes tienen cabello largo y corto. -Concreto: - se invita a los niños y niñas a sacar los materiales de construcción, chicos ahora los materiales están combinados ¿Qué podemos hacer? Se escucha sus ideas. Se invita a los niños a manipular los materiales y se va observando lo que están realizando, que hacemos para saber cuántos conos, latas, chapitas tenemos, se les deja que vayan agrupando y vamos preguntando y vamos registrando sus respuestas. -Gráfico: dibujan lo que más les gusto de la actividad - Simbólico: Socializan lo aprendido.	Canciones Materiales diversos Hoja de aplicación
CIERRE	Evaluación: Responden a las preguntas: La docente comunica que la clase esta por culminar para ellos los invita a responder las preguntas de la “Cartel metacognitivo”. Retroalimentación: • ¿Qué hiciste con los materiales de construcción? • ¿Por qué lo has hecho de esta manera? • ¿Qué otra manera podrías usar? • ¿por qué? 	Lista de cotejo

EVALUACIÓN

SECCIÓN: Rosada		TURNO: Tarde		
EDAD: 4 años				
PROFESORA: Lic. María del Carmen Purilla Amasifuén				
PRACTICANTES: Sussan Elizabeth Silva Vargas		FECHA: 15 diciembre 2023		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO		
“Resuelve problemas de forma movimiento y localización”	• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	• 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. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.		

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADORES		
		Cuenta expontanemamente e indicca si hay muchos o pocos	Comunica su comprensión y agrupación de sus materiales como chapitas ,conos ,latas.	Usa estrategias y procedimientos e indica como lo agrupo sus materiales .
1	ALVAREZ BRAVO ANTONELLA ALEXIA	x	X	X
2	AVILA TIMOTEO KYLIAN	x	X	X
3	CARRASCO HUARCAYA VALESKA A.	x	X	X
4	CESPEDES OCON JENNIFER L.	x	X	X
5	CHÁVEZ LÓPEZ ANDREA BRUNELLA	x	X	X
6	CORRALES CHAMANA BIANCA L.	x	X	X
7	CORNEJO ROJAS GIANELA	x	X	X
8	LABRADOR PINEDA THIAGO ANDRÉS	x	X	X
9	MAITA REVILLA FABIO GULLERMO	x	X	X
10	MEDINA SALDAÑA AITANA VIOLETA	x	X	X
11	NAPUCHE PANDURO MIA KALEXIA	x	X	X
12	NAVARRO MATHEUS ROMULO A.	x	X	X
13	ORELLANA RAMÍREZ BENJAMIN	x	X	X
14	QUEZADA VALVERDE MATHIAS	x	X	X
15	RETAMOZO CANTORAL LEONARDO	x	X	X
16	RODRIGUEZ OVIEDO JHON	x	X	X
17	ROMERO LAPEYRE MELET	x	X	X
18	SANCHEZ SANCHEZ MARCELO	x	X	X
19	SILVA LEÓN THIAGO	x	X	X
20	VALLE VEGA LIAM	x	X	X
21	VELA HURTADO CRISTEL ZOE	x	X	X
22	VERASTEGUI REYES MIS CELESTYE	x	X	X
23	ZEVALLOS MIRANDA MAIA K.	x	X	X

Anexo: Matriz de Consistencia

TITULO: LA DIDÁCTICA Y EL ÁREA DE MATEMÁTICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°351, LOS OLIVOS 2023

AUTORA: SUSSAN ELIZABETH SILVA VARGAS

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL PG: ¿Cómo influye la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023? PROBLEMAS ESPECÍFICOS PE1: ¿Cómo influye la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023? PE2: ¿Cómo influye la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023?	OBJETIVO GENERAL OG: Explicar la influencia de la didáctica en el área de matemática en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023 OBJETIVOS ESPECÍFICOS OE1: Explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023 OE2: Explicar la influencia de la didáctica en la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023	HIPÓTESIS GENERAL HG: La didáctica influyen en el área de matemática en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS HE1: La didáctica influyen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023 HE2: La didáctica influyen en la competencia resuelve de forma, movimiento y localización problemas en los niños de 4 años de la institución educativa N°351 Los Olivos 2023	TIPO DE INVESTIGACIÓN Aplicada DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: G. O1 x O2 Donde: G: Grupo O1: Resultado del Pretest O2: Resultados del Posttest -X- : Dramatización de títeres NIVEL DE INVESTIGACIÓN Explicativa VARIABLE 1° La didáctica DIMENSIONES 1° Método Lúdico 2° Método por Proyectos 3. Método Deductivo VARIABLE 2° Área de Matemáticas DIMENSIONES 1° Resuelve problemas de cantidad. 1. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.
POBLACIÓN	23 niños y niñas	MUESTRA	23 niños y niñas

