

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN



TESIS

**Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad
con niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo-2022.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial.

Autoras: Bach. Cordova Peña Alicia
Bach. Sosa Santa Cruz Susana Mariela

Asesor: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi

Lambayeque- 2026

Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad con niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo-2022.

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial

PRESENTADO POR



Bach. Cordova Peña Alicia
Autora



Bach. Sosa Santa Cruz Susana Mariela
Autora

MIEMBROS DEL JURADO



Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Presidente



Dra. Julia Esther Santa Cruz Mío
Secretaria



Dra. Beldad Fenco Periche
Vocal



Dra. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 404-2026

Siendo las 20:00 horas, del día miércoles 20 de mayo 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/pip-bqha-cyp> por mandato de la Resolución N° 1590-2026-D-FACHSE, de fecha 19 de mayo de 2026, que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designados mediante documento primigenia Resolución N° 1491-2023-V-D-FACHSE de fecha 14 de julio de 2023 y modificada con Resolución N° 3185-2025-D-FACHSE de fecha 29 de agosto de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a) : **Dra. YVONNE DE FATIMA SEBASTIANI ELIAS**
 Secretario(a) : **Dra. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MIO**
 Vocal : **Dra. BELDAD FENCO PERICHE**
 Asesor(a) Metodológico: **Dr. JORGE ISAAC CASTRO KIKUCHI**
 Asesor(a) Científico :



Con la finalidad de evaluar la(él) titulada(o): "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD CON NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P. "SONRISITAS", CHICLAYO-2022" Presentada por CORDOVA PEÑA ALICIA y SOSA SANTA CRUZ SUSANA MARIELA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR.**

Siendo las 21:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. YVONNE DE FATIMA SEBASTIANI ELIAS
 PRESIDENTE(A)

Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio
 SECRETARIO(A)

Dra. Beldad Fenco Periche
 VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Castro Kikuchi, Jorge Isaac, usuario revisor de la Tesis (X) / Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

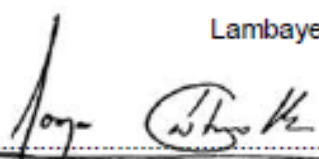
Titulado: *Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad con niños de 5 años de la I.E.I.P. "Sonrisitas", Chiclayo-2022.*

Cuyas autoras son: Cordova Peña Alicia; con DNI N°48216084 y Sosa Santa Cruz Susana Mariela; con DNI N°41089839; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 6%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 31 de marzo del 2026.



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI: 16453781
Asesor

Adjunta:
Resumen de Reporte automatizado de similitudes.
Recibo digital.

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad con niños de 5 años de la I.E.I.P. "Sonrisitas", Chiclayo-2022.

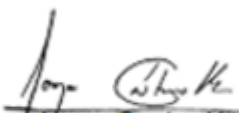
INFORME DE ORIGINALIDAD

6%	5%	1%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	3%
	Trabajo del estudiante	
2	repositorio.unprg.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		


 Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
 DNI: 16453781
 Asesor

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



Recibo digital

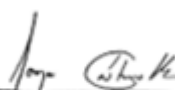
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Alicia Cordova Peña - Susana Mariela Sosa Santa Cruz
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas d...
 Nombre del archivo: INFORME_FINAL_DE_TESIS-CORDOVA-SOSA_-_VERSI_N_FINAL_...
 Tamaño del archivo: 21.11M
 Total páginas: 164
 Total de palabras: 9,187
 Total de caracteres: 52,764
 Fecha de entrega: 05-jun-2026 07:28p.m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2977251077



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.


 Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
 DNI: 16453781
 Asesor

DEDICATORIA

La presente investigación, la dedico en primer lugar a Dios por permitirme hacer realidad mis sueños, a mi padre en el cielo, quien desde muy pequeña me brindó su amor incondicional y su apoyo en mi educación, brindándome una formación personal con valores y actitudes positivas.

A mi esposo, el cual, desde el primer día de empezar a cursar la etapa universitaria, me motivó y apoyó en todo momento a lograr culminarla con éxito y entusiasmo.

A mis hijos los cuales son el motivo y fuente principal de inspiración en mi formación profesional.

Alicia

Dedico la presente tesis a Dios.

A mi esposo por su apoyo incondicional, su confianza, su amor, sus palabras, y; sobre todo por brindarme el tiempo necesario.

A mi tía Norma, la cual siempre estuvo siempre conmigo, dándome su apoyo y consejos para hacerme mejor persona.

A mi hijo Leonardo por ser mi fuerza para no decaer y continuar.

A mi padre, que desde el cielo siempre me protege y me guía para que todo salga bien y a mis hermanos por su apoyo emocional.

Susana Mariela

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por cuidarnos, bendecirnos y brindarnos salud para lograr alcanzar nuestras metas y llegar a ser profesionales.

A nuestra casa de estudios “Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo” por darnos la oportunidad de estudiar y acogernos en sus aulas, formando así profesionales con ética, valores y buena actitud hacia nuestra carrera, construyendo también en nuestras vidas gratos y hermosos recuerdos vividos con cada uno de nuestros maestros(as) y compañeros de clase.

A nuestro Asesor Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi por su gran apoyo, disposición de tiempo, colaboración y ayuda en cada momento de consulta y soporte en este trabajo de investigación.

A nuestras docentes por habernos transmitido sus conocimientos, por sus consejos y por alentarnos hasta la culminación de nuestros estudios.

¡Gracias!

INDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD¡Error! Marcador no definido.	
INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN.....	iii
RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE FIGURAS.....	xii
RESUMEN	15
ABSTRACT.....	16
INTRODUCCIÓN	17
Capítulo I: Diseño Teórico.....	22
1.1. Antecedentes de investigación.	22
1.1.1. A nivel internacional.....	22
1.1.2. A nivel nacional	23
1.2. Bases Teóricas	24
1.2.1. Estrategias lúdicas.....	24
1.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget	26
1.2.3. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y el valor del juego	27
1.2.4. Aporte de Montessori al aprendizaje mediante la actividad	28
1.2.5. Tipos de estrategias lúdicas	28

1.2.6. Principios didácticos de las estrategias lúdicas.....	30
1.2.7. Resolución de problemas de cantidad.....	31
1.2.8. Relación entre estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad.....	32
Capítulo II: Diseño Metodológico	37
2.1. Tipo de investigación	37
2.2. Diseño de investigación	37
2.3. Población, muestra y muestreo.....	37
2.3.1. Población.....	37
2.3.2. Muestra.	37
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.....	38
2.4.1. Técnica.....	38
2.4.2. Instrumentos.....	38
Capítulo III: Resultados	39
3.1. Lista de Cotejo: Análisis	39
3.1.1. Dimensión Social:.....	39
3.1.2. Dimensión Pedagógica:	49
3.1.3. Dimensión Psicológica:	56
3.2. Análisis de Ficha de Observación	63
3.2.1. Competencia Clasificación:	63
3.2.2. Competencia Seriación:	68
3.2.3. Competencia Ordinalidad:	73

3.2.4. Competencia Cardinalidad:.....	78
Capítulo IV: Discusión de los Resultados	85
Capítulo V: Propuesta	91
5.1. Denominación de la Propuesta:.....	91
5.2. Introducción:	91
5.3. Justificación:.....	92
5.4. Objetivo General:	94
5.5. Objetivos Específicos:.....	94
5.6. Actividades:.....	95
5.6.1. “Jugando a agrupar objetos”.	95
5.6.2. “Nos divertimos con el dado”.	96
5.6.3. “Creamos helados”.....	96
5.6.4. “Buscamos el premio para las mascotas”.	97
5.6.5. “La tienda de los juguetes”.	97
5.6.6. “Repartimos frutas para todos”.....	98
5.6.7. “Ordenamos los gusanitos de colores”.	98
5.6.8. “El tren de los números”.	99
5.6.9. “Pescamos cantidades”.	100
5.6.10. “Construimos torres con bloques”	100
Conclusiones	102
Recomendaciones	104

Referencias.....	105
Anexo 1 – Matriz de Consistencia	106
Anexo 2 – Instrumentos Aplicados.....	108

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de la variable.	35
Tabla 2 Estudiantes de 05 años de edad. I.E.I.P. “Sonrisitas” de Chiclayo.....	37

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	39
Figura 2 Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	40
Figura 3 Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	41
Figura 4 Comprende las instrucciones de la regla del juego.	42
Figura 5 Toma decisiones de manera consensuada.	43
Figura 6 Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	44
Figura 7 Participa en grupo compartiendo sus materiales.	45
Figura 8 Se involucra por si mismo al grupo.	46
Figura 9 Cumple las normas establecidas del juego.	47
Figura 10 Toma decisiones a nivel personal.	48
Figura 11 Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.	49
Figura 12 Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	50
Figura 13 Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.	51
Figura 14 Mantiene el equilibrio después del salto.	52
Figura 15 Responde cuándo le llaman por su nombre.	53
Figura 16 Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	54
Figura 17 Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	55
Figura 18 Muestra buen humor en su estado de ánimo.	56

Figura 19 Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	57
Figura 20 Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	58
Figura 21 Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.....	59
Figura 22 Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	60
Figura 23 Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.....	61
Figura 24 Muestra satisfacción al realizar una tarea.....	62
Figura 25 Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.....	63
Figura 26 Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.	64
Figura 27 Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	65
Figura 28 Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	66
Figura 29 Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.....	67
Figura 30 Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.	68
Figura 31 Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.	69
Figura 32 Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	70
Figura 33 Reproduce una secuencia gráfica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	71
Figura 34 Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado.	72

Figura 35 Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.....	73
Figura 36 Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	74
Figura 37 Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.....	75
Figura 38 Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	76
Figura 39 Utiliza expresiones "ayer", "hoy" y "mañana" en diferentes situaciones.....	77
Figura 40 Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.	78
Figura 41 Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.....	79
Figura 42 Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	80
Figura 43 Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.	81
Figura 44 Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	82
Figura 45 Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.....	83
Figura 46 Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.....	84

RESUMEN

El objetivo general de la presente investigación es: “Proponer un programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” - Chiclayo-2022”. Para lograr el objetivo planteado se aplicaron 02 instrumentos: ficha de observación y lista de cotejo, lo que nos permitieron conocer que, la mayoría de estudiantes, aún no desarrollan la capacidad para proponer acciones y poder resolver problemas simples de hasta 05 objetos, también el total de estudiantes no conoce y usa estrategias basadas en el ensayo y error, tampoco desarrolla de manera adecuada el conteo para resolver problemas de matemáticas. Ante ello, se recomienda a las docentes de nivel inicial de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, de Chiclayo, desarrollar y/o aplicar el aplicar el “Programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de cantidad en los niños de nivel inicial”.

Palabras clave: Estrategias lúdicas y Resolución de problemas de cantidad.

ABSTRACT

The general objective of this research is: “Propose a program of recreational strategies to improve the resolution of quantity problems in 5-year-old children of the IEIP. “Smiles” - Chiclayo-2022”. To achieve the stated objective, 02 instruments were applied: observation sheet and checklist, which allowed us to know that the majority of students still do not develop the ability to propose actions and be able to solve simple problems of up to 05 objects, also the Total students do not know and use strategies based on trial and error nor does he adequately develop counting to solve mathematics problems. Given this, it is recommended to initial level IEIP teachers. “Smiles”, from Chiclayo, develop and/or apply the “Program of recreational strategies to improve quantity resolution in initial level children”.

Keywords: Playful strategies, Solving quantity problems.

INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida constituyen una etapa decisiva para el desarrollo integral de los niños, debido a que en este periodo se consolidan experiencias cognitivas, sociales, comunicativas, motrices y afectivas que sostienen aprendizajes posteriores. En educación inicial, el niño no aprende únicamente mediante explicaciones verbales, sino a partir de la exploración, la manipulación de objetos, el juego, la imitación, el ensayo, el error y la interacción con otros niños y adultos. Por ello, las experiencias pedagógicas dirigidas a esta edad deben ser significativas, concretas y cercanas a su realidad cotidiana, ya que el aprendizaje infantil se construye desde la acción y desde el contacto directo con el entorno (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978).

En este proceso formativo, las primeras nociones matemáticas cumplen un papel fundamental, porque permiten que los niños comiencen a organizar la realidad mediante relaciones de cantidad, orden, comparación, correspondencia, agrupación y seriación. Estas nociones se evidencian cuando el niño reparte materiales, compara dónde hay más o menos objetos, cuenta elementos de una colección, ordena piezas por tamaño o reconoce cambios al agregar y quitar elementos. Desde esta perspectiva, la matemática en educación inicial no debe asumirse como una enseñanza abstracta, sino como una experiencia vivencial, progresiva y articulada con situaciones reales de juego y exploración (Clements & Sarama, 2009; National Association for the Education of Young Children & National Council of Teachers of Mathematics [NAEYC & NCTM], 2010). La declaración conjunta de NAEYC y NCTM sostiene que todos los niños pequeños deben acceder a experiencias matemáticas de calidad, desafiantes y pertinentes desde edades tempranas.

El aprendizaje matemático infantil se desarrolla antes de la escolarización formal, pues los niños establecen relaciones cuantitativas en sus actividades diarias, incluso sin utilizar

todavía símbolos numéricos convencionales. Al guardar juguetes, repartir bloques, comparar tamaños o decidir qué grupo tiene más elementos, los niños ponen en práctica formas iniciales de razonamiento matemático. En esa línea, Gómez (2012) considera que el aprendizaje matemático puede darse de manera espontánea, cuando el niño explora por iniciativa propia; informal, cuando interactúa con su familia y con sus pares; y estructurada, cuando participa en actividades planificadas dentro de la institución educativa. Esta clasificación permite comprender que la matemática escolar debe partir de las experiencias previas del niño y transformarlas gradualmente en aprendizajes intencionados.

Desde el enfoque constructivista, Piaget (1970) sostiene que el niño construye sus conocimientos mediante la interacción activa con los objetos, lo que resulta especialmente importante en la etapa preoperacional, comprendida aproximadamente entre los dos y siete años. En esta etapa, el pensamiento infantil se apoya en la percepción, la acción, la representación simbólica y el juego. Por su parte, Vygotsky (1978) resalta que el aprendizaje se fortalece mediante la mediación social, el lenguaje y la interacción con personas más competentes, como el docente o los compañeros. Así, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se convierte en una vía pedagógica para favorecer el desarrollo cognitivo, la comunicación, la cooperación y la resolución de situaciones problemáticas.

En el caso específico de la matemática temprana, Clements y Sarama (2009) plantean que los niños desarrollan trayectorias de aprendizaje cuando avanzan desde formas simples de pensamiento hacia procedimientos más organizados, siempre que reciban actividades adecuadas a su nivel de desarrollo. Estas trayectorias incluyen metas matemáticas, caminos progresivos de aprendizaje y actividades instruccionales ajustadas a las posibilidades reales de los niños. Por ello, una propuesta pedagógica basada en estrategias lúdicas puede contribuir a que los estudiantes comprendan relaciones de cantidad de manera gradual,

mediante juegos de clasificación, conteo, correspondencia uno a uno, seriación, comparación y resolución de pequeños desafíos matemáticos.

En el contexto peruano, el Currículo Nacional de la Educación Básica reconoce la competencia “Resuelve problemas de cantidad” como parte del área de Matemática, orientada a que los estudiantes construyan nociones numéricas, comprendan relaciones cuantitativas y utilicen estrategias para resolver situaciones de su entorno. En educación inicial, esta competencia se expresa cuando los niños exploran objetos, reconocen sus características, agrupan, ordenan, comparan, cuentan y comunican sus ideas mediante expresiones vinculadas con la cantidad (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). El Programa Curricular de Educación Inicial precisa que estas experiencias deben desarrollarse a partir de situaciones significativas, materiales concretos y actividades propias de la vida cotidiana infantil.

En ese sentido, la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años no debe limitarse a repetir números o memorizar secuencias numéricas, sino que implica comprender una situación, reconocer datos relevantes, seleccionar estrategias, ejecutar acciones con materiales concretos y comunicar el resultado. Por ejemplo, cuando el niño resuelve cuántos vasos faltan para que todos sus compañeros tengan uno, no solo cuenta; también compara, establece correspondencias, identifica una necesidad y propone una solución. Esta forma de aprendizaje favorece el pensamiento lógico matemático porque vincula la acción concreta con la representación mental y verbal de la situación (Polya, 1957; MINEDU, 2016).

Las estrategias lúdicas adquieren relevancia porque permiten organizar experiencias de aprendizaje que responden a la naturaleza activa del niño. A través del juego, los estudiantes exploran, formulan hipótesis, toman decisiones, cooperan, respetan reglas, manipulan materiales y ensayan procedimientos. Además, el juego favorece la motivación y reduce la presión que puede generar una actividad matemática presentada de manera rígida. La

NAEYC y el NCTM (2010) destacan que la enseñanza matemática en la primera infancia debe integrar experiencias interesantes, retadoras y accesibles, conectadas con el pensamiento del niño y con prácticas pedagógicas intencionales.

En la I.E.I.P. “Sonrisitas”, ubicada en la ciudad de Chiclayo, región Lambayeque, se ha identificado que los niños de 5 años presentan dificultades en la resolución de problemas de cantidad. Estas limitaciones se manifiestan al realizar seriaciones, agregar y quitar elementos, reconocer dónde hay más o menos objetos, establecer correspondencia entre colecciones y emplear el conteo como estrategia para resolver situaciones sencillas. Esta problemática evidencia la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas mediante un programa de estrategias lúdicas que permita desarrollar aprendizajes matemáticos desde la manipulación de materiales, la participación activa y la resolución de situaciones cercanas al contexto infantil.

A partir de esta realidad, la presente investigación plantea como objetivo general proponer un programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo 2022. Para alcanzar dicho propósito, se establecen como objetivos específicos identificar el nivel de desempeño en la resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada y diseñar un programa de estrategias lúdicas orientado al fortalecimiento de dicha competencia matemática.

La hipótesis de investigación sostiene que un programa de estrategias lúdicas mejorará la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo 2022. Esta afirmación se sustenta en la relación pedagógica existente entre juego, aprendizaje activo y construcción del pensamiento matemático, dado que las actividades lúdicas permiten que los niños enfrenten problemas concretos, busquen soluciones, comuniquen procedimientos y consoliden nociones de cantidad mediante experiencias significativas.

La investigación se organiza en cinco capítulos. El capítulo I desarrolla el diseño teórico, conformado por los antecedentes de investigación, las bases teóricas, la definición conceptual y la operacionalización de las variables. El capítulo II presenta el diseño metodológico, en el que se precisa el tipo y diseño de investigación, la población, la muestra, las técnicas, los instrumentos y los procedimientos de recolección y análisis de datos. El capítulo III expone los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos. El capítulo IV desarrolla la discusión de los hallazgos, contrastándolos con los antecedentes y fundamentos teóricos. El capítulo V presenta la propuesta del programa de estrategias lúdicas; finalmente, se incluyen las conclusiones, recomendaciones, referencias y anexos correspondientes.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes de investigación.

1.1.1. A nivel internacional

Rodríguez Pérez (2020) desarrolló la investigación titulada *La lúdica como estrategia para el desarrollo del pensamiento numérico a través de la resolución de problemas y su aporte en la construcción de la norma*, en Bogotá, Colombia. El estudio tuvo como objetivo investigar la relación entre la lúdica y el desarrollo del pensamiento numérico mediante la resolución de problemas. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y permitió reconocer que la propuesta basada en la investigación acción favorece procesos integrales de aprendizaje, especialmente en la construcción del pensamiento lógico y numérico infantil. Este antecedente resulta pertinente para la presente investigación, porque evidencia que las actividades lúdicas pueden convertirse en una vía pedagógica para fortalecer la resolución de problemas matemáticos desde experiencias significativas.

Chacha Ordóñez (2022) realizó la tesis titulada *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de la Escuela de Educación Básica Carlos Antonio Mata Coronel de la ciudad de Azogues*, en Ecuador. El objetivo general fue aplicar una estrategia didáctica activa para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los estudiantes de dicha institución. Metodológicamente, el estudio se orientó desde un diseño preexperimental. Entre sus principales conclusiones, se señaló que el juego, empleado como estrategia didáctica, resulta favorable para el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a que permite dinamizar la participación infantil y fortalecer el razonamiento lógico matemático. Este aporte se relaciona con la presente investigación, pues sustenta la importancia de emplear estrategias lúdicas para favorecer aprendizajes matemáticos en edades tempranas.

1.1.2. A nivel nacional

Córdova Patiño (2020) desarrolló la investigación titulada *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1162 Sausal, Chulucanas*, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo principal fue determinar de qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños de 4 años. El estudio se desarrolló bajo un diseño preexperimental y consideró como población a niños del nivel inicial. La autora concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas orientadas al desarrollo de dicha competencia permite generar experiencias significativas y potenciar habilidades vinculadas con traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar la comprensión sobre los números y las operaciones, así como utilizar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Este antecedente guarda relación directa con la presente investigación, porque aborda la misma competencia matemática y confirma la utilidad pedagógica de la lúdica en educación inicial.

García Concha (2022) elaboró la tesis titulada *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia “resuelve problemas de cantidad” en educación inicial, Colegio Particular Stella Maris, Piura, Perú, 2022*, en la Universidad Nacional de Piura. El objetivo general fue proponer estrategias lúdicas adecuadas para desarrollar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños de 3, 4 y 5 años. La investigación fue de tipo descriptivo y tuvo como población a tres docentes y estudiantes de educación inicial. Entre sus conclusiones, se identificó que las maestras no empleaban de manera suficiente estrategias lúdicas, como el juego, para desarrollar dicha competencia matemática. Este antecedente es importante porque

evidencia la necesidad de fortalecer la práctica docente mediante propuestas lúdicas organizadas, pertinentes y coherentes con las características del nivel inicial.

García Córdova y Taboada Mio (2019) realizaron la investigación titulada *Juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático en niños de cuatro años*, en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. El objetivo principal fue proponer un programa de juegos didácticos de clasificación y seriación para potenciar el pensamiento lógico matemático. La investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo descriptivo y tuvo como población a estudiantes de 4 años. Los resultados permitieron concluir que los niños presentaban dificultades en las nociones de clasificación y seriación. Este estudio se vincula con la presente investigación porque ambas propuestas reconocen la necesidad de trabajar nociones matemáticas iniciales mediante juegos didácticos, especialmente aquellas relacionadas con ordenar, agrupar, comparar y establecer relaciones entre objetos.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas constituyen un conjunto de procedimientos pedagógicos planificados que utilizan el juego como medio para favorecer la participación activa, la exploración, la interacción social y la construcción de aprendizajes significativos. En educación inicial, estas estrategias adquieren especial relevancia porque responden a la naturaleza exploratoria del niño, quien aprende mediante la manipulación de objetos, la representación simbólica, la imitación, el movimiento y la relación con sus pares. Desde esta perspectiva, el juego no debe entenderse únicamente como una actividad recreativa, sino como una experiencia formativa que permite organizar situaciones de aprendizaje con sentido pedagógico.

Etimológicamente, la palabra “juego” se vincula con los vocablos latinos “iocum” y “ludus”, asociados con diversión, recreación y actividad placentera. Sin embargo, en el campo educativo, el juego trasciende el entretenimiento, pues se convierte en una vía para desarrollar habilidades cognitivas, sociales, comunicativas y motrices. En esa línea, las estrategias lúdicas pueden comprenderse como acciones didácticas intencionadas que el docente incorpora en su planificación para promover aprendizajes mediante experiencias dinámicas, flexibles y significativas. Tébar (2003) sostiene que las estrategias dependen de la estructura que cada docente organiza dentro de su planificación curricular, de modo que su eficacia no reside solo en el juego empleado, sino en la intención pedagógica que orienta su desarrollo.

En educación inicial, las estrategias lúdicas permiten que los niños se aproximen al conocimiento desde situaciones concretas. Por ejemplo, al jugar a repartir bloques, formar torres, ordenar tapas por tamaño o buscar objetos escondidos según una consigna, el niño compara, clasifica, cuenta, establece relaciones y comunica sus descubrimientos. Estas acciones, aunque parecen simples, constituyen experiencias fundamentales para el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Por ello, el juego se convierte en un recurso didáctico pertinente cuando se vincula con propósitos claros, materiales adecuados, preguntas orientadoras y procesos de retroalimentación.

Desde el enfoque curricular peruano, el aprendizaje en educación inicial debe partir de situaciones significativas, del juego, de la exploración y de la interacción con el entorno. El Programa Curricular de Educación Inicial establece que los niños construyen aprendizajes cuando exploran objetos, reconocen sus características, establecen relaciones y resuelven situaciones vinculadas con su vida cotidiana (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). Por tanto, las estrategias lúdicas guardan coherencia con este enfoque, ya que permiten

que el niño aprenda haciendo, dialogando, observando y resolviendo pequeños retos adecuados a su edad.

1.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget aporta una base importante para comprender cómo aprenden los niños de educación inicial. Para Piaget, el conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye mediante la acción del sujeto sobre los objetos y la reorganización progresiva de sus estructuras mentales. En otras palabras, el niño aprende cuando explora, manipula, compara, prueba, se equivoca y vuelve a intentar. Esta perspectiva resulta fundamental para la enseñanza de la matemática temprana, porque las nociones de cantidad, seriación, clasificación y correspondencia requieren experiencias concretas antes de ser representadas mediante símbolos.

Piaget identifica distintas etapas del desarrollo cognitivo. En la etapa sensoriomotriz, que comprende aproximadamente de los 0 a los 2 años, el niño conoce el mundo mediante sus sentidos y movimientos. En la etapa preoperacional, ubicada entre los 2 y 7 años, el pensamiento infantil se caracteriza por el uso del lenguaje, la representación simbólica, el juego de imitación y una comprensión todavía limitada de la reversibilidad y la conservación. Esta etapa corresponde a la edad de los niños de 5 años, por lo que las actividades matemáticas deben apoyarse en materiales concretos, imágenes, dramatizaciones, movimientos y experiencias lúdicas. Plantear problemas abstractos o ejercicios descontextualizados puede generar dificultades, ya que el pensamiento del niño todavía se encuentra estrechamente vinculado con la percepción y la acción.

La resolución de problemas de cantidad, en este marco, debe construirse mediante experiencias manipulativas. Cuando un niño agrega dos fichas a una colección, retira una pelota de un grupo o reparte objetos entre sus compañeros, está elaborando nociones iniciales de adición, sustracción, correspondencia y comparación. Estas experiencias son la base para

aprendizajes matemáticos posteriores. Así, la propuesta de estrategias lúdicas se justifica porque permite que el niño actúe sobre los objetos y construya progresivamente relaciones de cantidad desde su propio nivel de desarrollo.

1.2.3. Teoría sociocultural de Lev Vygotsky y el valor del juego

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky sostiene que el aprendizaje se desarrolla en interacción con otras personas y dentro de un contexto cultural determinado. Según este enfoque, el niño no aprende de manera aislada, sino mediante la mediación del adulto, el lenguaje, la colaboración con sus pares y la participación en actividades socialmente significativas. Esta idea es especialmente relevante en educación inicial, porque el juego suele desarrollarse en interacción: los niños conversan, negocian turnos, acuerdan reglas, explican procedimientos y resuelven conflictos sencillos mientras participan en actividades compartidas.

Uno de los aportes más importantes de Vygotsky es la “zona de desarrollo próximo”, entendida como la distancia entre aquello que el niño puede realizar por sí mismo y aquello que puede lograr con la ayuda de un adulto o de un compañero con mayor dominio. En el aula, esta noción permite comprender el rol mediador de la docente. Por ejemplo, un niño puede no resolver solo una situación de conteo, pero sí puede hacerlo cuando la docente le pregunta “¿cuántos hay ahora?”, “¿qué pasó cuando agregaste uno más?” o “¿cómo podemos saber si alcanzan para todos?”. Estas preguntas no sustituyen la acción del niño, sino que orientan su pensamiento y favorecen el avance hacia niveles más complejos de comprensión. Desde esta perspectiva, el juego se convierte en un espacio privilegiado para el aprendizaje, porque permite que los niños actúen más allá de lo que harían en una situación rígida o puramente instructiva. En actividades lúdicas de clasificación, seriación, conteo o comparación, los estudiantes pueden apoyarse mutuamente, imitar estrategias, verbalizar sus procedimientos y construir soluciones colectivas. Por ello, un programa de estrategias lúdicas

para mejorar la resolución de problemas de cantidad debe considerar no solo el material concreto, sino también la mediación docente, el diálogo, la interacción entre pares y la formulación de retos matemáticos adecuados.

1.2.4. Aporte de Montessori al aprendizaje mediante la actividad

María Montessori también ofrece una base pedagógica importante para sustentar el uso de estrategias lúdicas en educación inicial. Desde su propuesta, el niño aprende mejor cuando se desenvuelve en un ambiente preparado, ordenado, estimulante y adaptado a sus necesidades de desarrollo. El rol del adulto no consiste en imponer el aprendizaje, sino en observar, orientar y ofrecer materiales que favorezcan la autonomía, la concentración y el descubrimiento.

En el aprendizaje matemático, esta perspectiva resulta útil porque destaca el valor de los materiales concretos. Los niños de 5 años necesitan tocar, mover, agrupar, separar, ordenar y comparar objetos para comprender las relaciones de cantidad. Por ejemplo, antes de reconocer el numeral “5”, el niño debe haber vivido múltiples experiencias formando colecciones de cinco elementos, contando objetos reales, comparando grupos y asociando la cantidad con una representación. En este sentido, el juego con materiales concretos favorece el tránsito desde la acción hacia la representación mental.

El enfoque montessoriano también permite reconocer la importancia de la autonomía infantil. Cuando los niños participan en juegos matemáticos organizados, pueden tomar decisiones, elegir materiales, comprobar resultados y corregir errores. Esta dinámica favorece la confianza y el interés por aprender, siempre que la docente acompañe el proceso con preguntas claras y consignas pertinentes.

1.2.5. Tipos de estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas pueden organizarse según el momento en que se aplican dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta clasificación permite que la docente planifique

actividades antes, durante y después de la experiencia pedagógica, evitando que el juego se utilice de manera improvisada.

Las estrategias preinstruccionales se aplican al inicio de la actividad y permiten activar saberes previos, despertar la curiosidad y preparar al niño para el aprendizaje. En el caso de la resolución de problemas de cantidad, pueden utilizarse canciones de conteo, preguntas sobre objetos del aula, juegos breves de observación o situaciones sencillas como “¿alcanzarán estos lápices para todos?”. Estas actividades introducen el problema y motivan la participación.

Las estrategias coinstruccionales se desarrollan durante la actividad principal. Su finalidad es mantener la atención, orientar la comprensión y favorecer la construcción del aprendizaje. En este momento se pueden utilizar juegos de agrupación, dados, tarjetas numéricas, colecciones de objetos, circuitos de conteo, dramatizaciones de compra y venta, juegos de reparto o retos de agregar y quitar elementos. Aquí la docente cumple un papel mediador, porque observa cómo proceden los niños, formula preguntas, ofrece ayuda gradual y promueve que expliquen lo que hicieron.

Las estrategias postinstruccionales se aplican al cierre de la experiencia. Permiten valorar lo aprendido, verbalizar procedimientos y consolidar la comprensión. En educación inicial, estas estrategias pueden incluir preguntas como “¿cómo supiste cuántos había?”, “¿qué hiciste primero?”, “¿qué pasó cuando quitamos dos objetos?” o “¿cómo podríamos hacerlo de otra manera?”. También pueden emplearse dibujos, representaciones con material concreto o pequeñas socializaciones grupales.

Desde el punto de vista del estudiante, las estrategias pueden favorecer procesos cognitivos, sociales y metacognitivos. Las estrategias cognitivas ayudan al niño a observar, comparar, contar, ordenar y establecer relaciones. Las estrategias sociales promueven la cooperación, el respeto de turnos y el intercambio de ideas. Las estrategias metacognitivas, aunque se

desarrollan de manera inicial en esta edad, permiten que el niño empiece a tomar conciencia de sus acciones cuando explica cómo resolvió una situación. Así, una actividad lúdica bien orientada no solo entretiene, sino que también organiza el pensamiento.

1.2.6. Principios didácticos de las estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas deben responder a principios didácticos que garanticen su pertinencia pedagógica. El primer principio es la significatividad, pues las actividades deben vincularse con experiencias cercanas al niño. Un problema de cantidad será más comprensible si surge de situaciones conocidas, como repartir frutas, guardar juguetes, contar pelotas o formar equipos de juego.

El segundo principio es la actividad. En educación inicial, el niño aprende actuando sobre los objetos y participando en experiencias concretas. Por ello, las estrategias lúdicas deben permitir manipular materiales, desplazarse, comparar, agrupar, construir y transformar colecciones. Una actividad matemática centrada solo en fichas impresas resulta insuficiente si no se acompaña de experiencias vivenciales.

El tercer principio es la socialización. El juego favorece la interacción entre pares, el respeto de reglas, la cooperación y la comunicación. En actividades de cantidad, los niños pueden trabajar juntos para repartir objetos, comparar colecciones o resolver retos grupales. Esta interacción ayuda a que expresen sus ideas y escuchen otras formas de resolver un problema.

El cuarto principio es la individualización. Cada niño aprende a un ritmo distinto; por ello, la docente debe ofrecer apoyos diferenciados, materiales variados y niveles de dificultad progresivos. Algunos estudiantes podrán contar hasta cinco con autonomía, mientras otros necesitarán apoyo visual, correspondencia uno a uno o acompañamiento verbal. Atender estas diferencias permite que todos participen y avancen.

El quinto principio es la creatividad. Las estrategias lúdicas deben abrir posibilidades para que los niños propongan soluciones, inventen formas de ordenar objetos, representen

cantidades o expliquen procedimientos con sus propias palabras. La creatividad no se opone al aprendizaje matemático; por el contrario, favorece la búsqueda de alternativas ante una situación problemática.

El sexto principio es la resolución de problemas. Toda estrategia lúdica orientada al aprendizaje matemático debe plantear un desafío. Este desafío puede ser sencillo, pero debe exigir al niño pensar, decidir y actuar. Por ejemplo, “tenemos cuatro platos y seis cucharas, ¿qué podemos hacer para que cada plato tenga una cuchara?” es una situación que invita a comparar, establecer correspondencia y buscar una solución.

1.2.7. Resolución de problemas de cantidad

La resolución de problemas de cantidad es una competencia matemática que permite al niño enfrentar situaciones relacionadas con colecciones, conteo, comparación, agrupación, seriación, orden, aumento y disminución de elementos. En educación inicial, esta competencia no se reduce a memorizar números, repetir secuencias o reconocer símbolos numéricos; implica comprender situaciones concretas, actuar sobre ellas, utilizar estrategias y comunicar resultados.

El Currículo Nacional de la Educación Básica plantea que el área de Matemática se orienta a que los estudiantes desarrollen competencias para resolver problemas, razonar, comunicar ideas matemáticas y utilizar estrategias pertinentes en diversas situaciones. En el caso de educación inicial, el Programa Curricular precisa que la competencia “Resuelve problemas de cantidad” se evidencia cuando los niños exploran objetos, identifican características perceptuales, establecen relaciones, agrupan, ordenan, comparan, cuentan y utilizan expresiones asociadas a la cantidad (MINEDU, 2016).

Esta competencia comprende tres capacidades fundamentales. La primera es “traduce cantidades a expresiones numéricas”, que consiste en establecer relaciones entre objetos y situaciones para construir ideas iniciales sobre cantidad. En niños de 5 años, esta capacidad se

manifiesta cuando agrupan objetos por características comunes, comparan colecciones, reconocen dónde hay más o menos, agregan o quitan elementos y representan cantidades mediante acciones, palabras o materiales.

La segunda capacidad es “comunica su comprensión sobre los números y las operaciones”.

En educación inicial, comunicar no significa necesariamente escribir operaciones, sino expresar con palabras, gestos, movimientos o representaciones lo que se comprendió. Por ejemplo, un niño comunica comprensión cuando dice “hay más aquí”, “faltan dos”, “primero va la pelota grande” o “si pongo uno más, hay cinco”. Estas verbalizaciones muestran que el niño empieza a organizar su pensamiento matemático y a compartirlo con otros.

La tercera capacidad es “usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”. En niños de 5 años, esta capacidad se expresa mediante procedimientos iniciales como contar, emparejar objetos, señalar uno por uno, separar colecciones, agregar, quitar, comparar o ensayar soluciones. El conteo cumple un papel esencial, pero debe construirse con sentido. No basta con repetir la serie numérica; el niño necesita relacionar cada palabra número con un objeto contado y comprender que el último número representa la cantidad total de la colección.

La resolución de problemas de cantidad también se relaciona con el desarrollo del pensamiento lógico matemático. Clements y Sarama sostienen que el aprendizaje matemático temprano se construye mediante trayectorias progresivas, en las cuales los niños avanzan desde experiencias simples hacia formas más organizadas de razonamiento. Esto implica que las actividades deben responder al nivel real de desarrollo infantil y ofrecer retos graduales, con apoyo de materiales, diálogo y situaciones significativas.

1.2.8. Relación entre estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad

Las estrategias lúdicas y la resolución de problemas de cantidad se relacionan de manera directa, porque el juego ofrece un contexto natural para que los niños enfrenten desafíos

matemáticos. En una actividad lúdica, el niño puede contar puntos de un dado, avanzar casilleros, repartir tarjetas, comparar colecciones, buscar objetos, ordenar elementos o resolver situaciones de agregar y quitar. Estas acciones movilizan nociones matemáticas sin separar el aprendizaje de la experiencia infantil.

La National Association for the Education of Young Children y el National Council of Teachers of Mathematics sostienen que la educación matemática en la primera infancia debe ser de alta calidad, desafiante, accesible y vinculada con experiencias significativas. Además, recomiendan que los docentes promuevan oportunidades para que los niños exploren ideas matemáticas en juegos, rutinas, proyectos y actividades intencionalmente planificadas (NAEYC & NCTM, 2010). Esta orientación coincide con la necesidad de emplear estrategias lúdicas para fortalecer la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños de educación inicial.

En la práctica pedagógica, esta relación puede observarse en juegos como “el dado de las cantidades”, donde los niños cuentan puntos y forman colecciones; “la tienda del aula”, donde compran y venden objetos usando cantidades pequeñas; “los platos de la merienda”, donde reparten elementos estableciendo correspondencia uno a uno; o “la carrera de bloques”, donde comparan torres y reconocen cuál tiene más o menos piezas. Estas actividades favorecen el aprendizaje porque integran juego, movimiento, lenguaje, manipulación y resolución de situaciones concretas.

Por ello, un programa de estrategias lúdicas orientado a mejorar la resolución de problemas de cantidad debe considerar actividades progresivas, materiales concretos, consignas claras, mediación docente y espacios para que los niños expliquen sus procedimientos. La finalidad no es que el niño memorice respuestas, sino que aprenda a pensar matemáticamente desde situaciones cercanas, agradables y retadoras.

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definiciones conceptuales

1.3.1.1. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas permiten generar aprendizajes significativos al vincular el contenido con la experiencia y el interés del estudiante. (Díaz y Hernández -2010).

1.3.1.2. Resolución de problemas de cantidad

La resolución de problemas constituye una actividad central del aprendizaje matemático, ya que promueve el razonamiento, la reflexión y la toma de decisiones a partir de situaciones significativas. (Polya -1957).

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de la variable.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Estrategias lúdicas (V.I.)	Grado de aplicación planificada y sistemática de actividades basadas en el juego durante el P.E.A., observable a través de la planificación, participación, interacción, uso de materiales y evaluación del aprendizaje de los estudiantes.	Planificación de las actividades lúdicas.	Selección de juegos adecuados.	Observación	Lista de Cotejo
		Participación activa del niño.	Interés y motivación.		
			Involucramiento en la actividad.		
		Interacción social.	Cooperación.		
		Uso de materiales lúdicos.	Manipulación de recursos.		
			Creatividad en el uso del material.		
		Evaluación del aprendizaje por medio del juego.	Logro de aprendizajes.		
			Retroalimentación		
Resolución de problemas de cantidad. (V.D.)	Nivel de desempeño que presentan los niños de 05 años al resolver situaciones problemáticas de cantidad, observado a	Comprensión del problema	Identifica la situación planteada. Reconoce las cantidades	Observación	
		Uso de estrategias.	Aplica estrategias de conteo.		

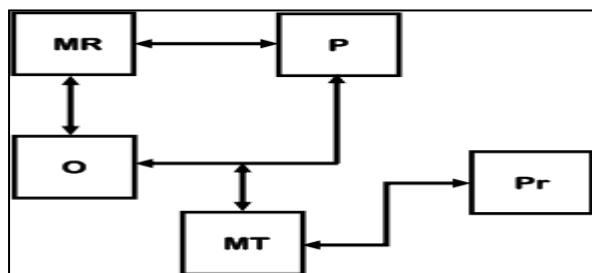
	través de su comprensión del problema, uso de estrategias, ejecución de procedimientos, comunicación de resultados y verificación de la solución.	Procedimientos de resolución	Realiza acciones matemáticas. Usa correspondencia uno a uno.		Ficha de observación
		Comunicación del resultado.	Expresa el resultado		
			Representa la solución.		

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Tipo de investigación

Descriptiva-propositiva.

2.2. Diseño de investigación



Donde:

MR: Mundo real.

P: Problema detectado.

O: Realidad y del problema.

MT: Modelo teórico.

Pr: Propuesta.

2.3. Población, muestra y muestreo.

2.3.1. Población.

Estudiantes de: I.E.I.P. “Sonrisitas” - Chiclayo-2022.

2.3.2. Muestra.

Tabla 2

Estudiantes de 05 años de edad. I.E.I.P. “Sonrisitas” de Chiclayo.

Sexo \ Grupo	Grupo
	G
Niños	06
Niñas	09

Nota: Registro de Control de estudiantes.

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

2.4.1. Técnica

Se hace uso de la técnica de observación, la cual permite examinar de manera detenida cada fenómeno, en forma directa y real, que ayuda a obtener la información que se requiere.

(Hernández, H. Fernández, C. y Baptista, L., -2010).

2.4.2. Instrumentos.

Ficha de observación. “Es aquel que registra los datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente”. (Gómez, M. -2006),

Lista de Cotejo. Permite “...estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución (por ejemplo, el manejo de un instrumento, producción escrita, aplicación de una técnica quirúrgica, etcétera) y/o en el producto (dibujos, producciones escritas, diseños gráficos, etcétera)”. (Díaz-Barriga y Hernández - 2002).

Equipos y materiales:

Laptop para la elaboración de instrumentos, procesamiento de datos y redacción del informe de investigación.

Materiales de evaluación:

- Fichas de observación.
- Listas de cotejo.

Capítulo III: Resultados

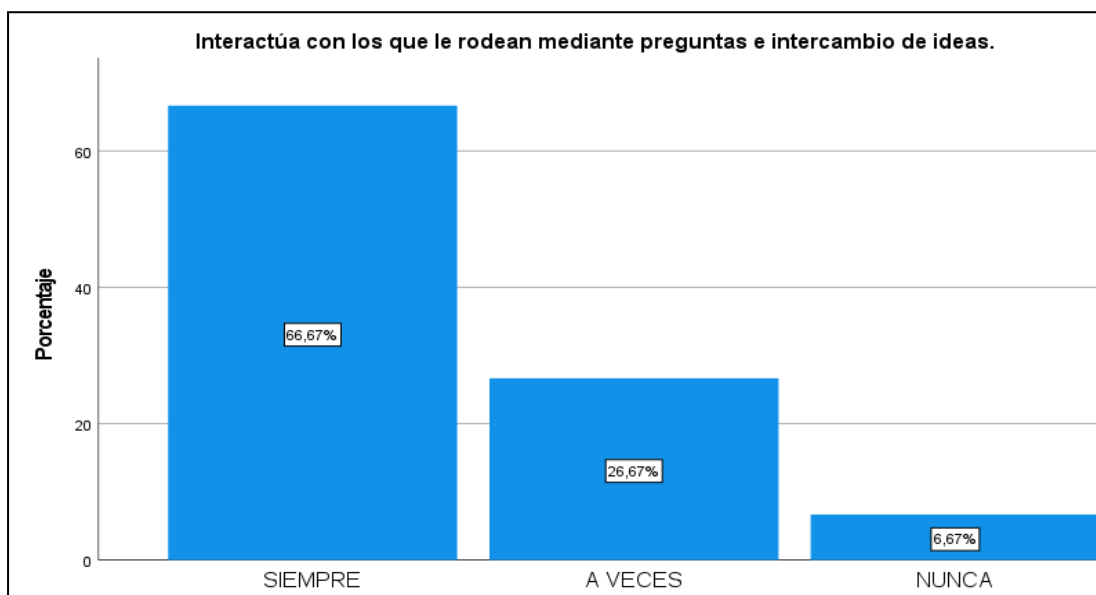
3.1. Lista de Cotejo: Análisis

Objetivo: “Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante”.

3.1.1. Dimensión Social:

Figura 1

Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. “Sonrisitas”-Chiclayo.

Análisis:

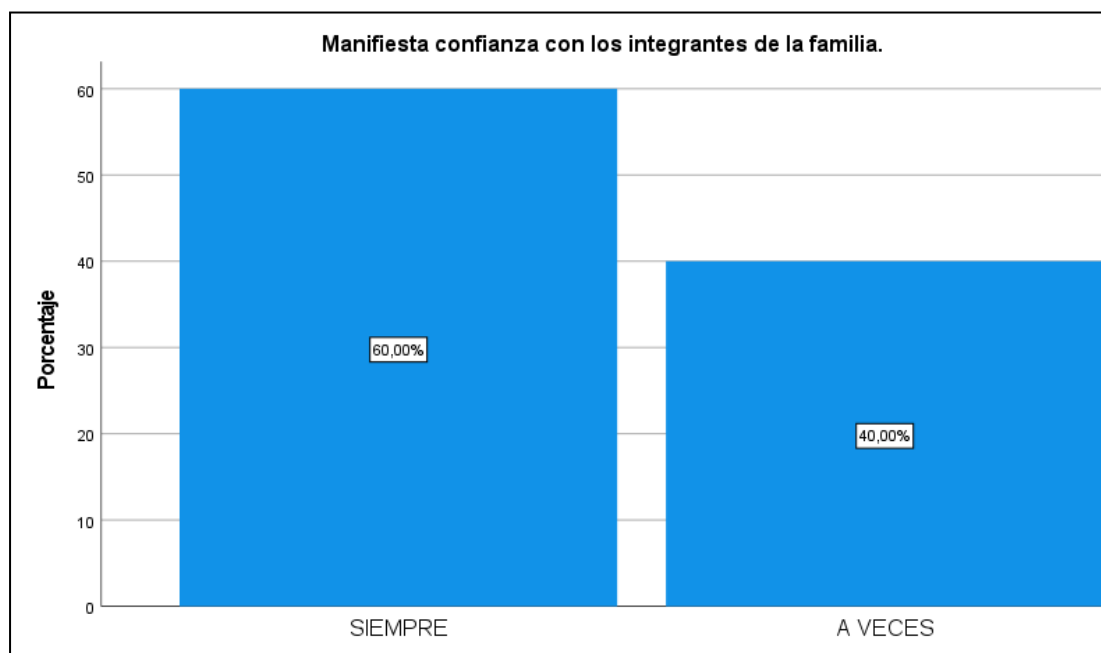
- El 66% de los estudiantes siempre logra interactuar con los que están a través de preguntas e intercambiando ideas.
- El 26% de los estudiantes a veces interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.
- El 6% de los estudiantes nunca logra interactuar con los que están a través de preguntas e intercambio de ideas.

Interpretación:

Se observa que existe aún un ligero grupo de estudiantes, que aún no logra interactuar para intercambiar ideas con los demás compañeros.

Figura 2

Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

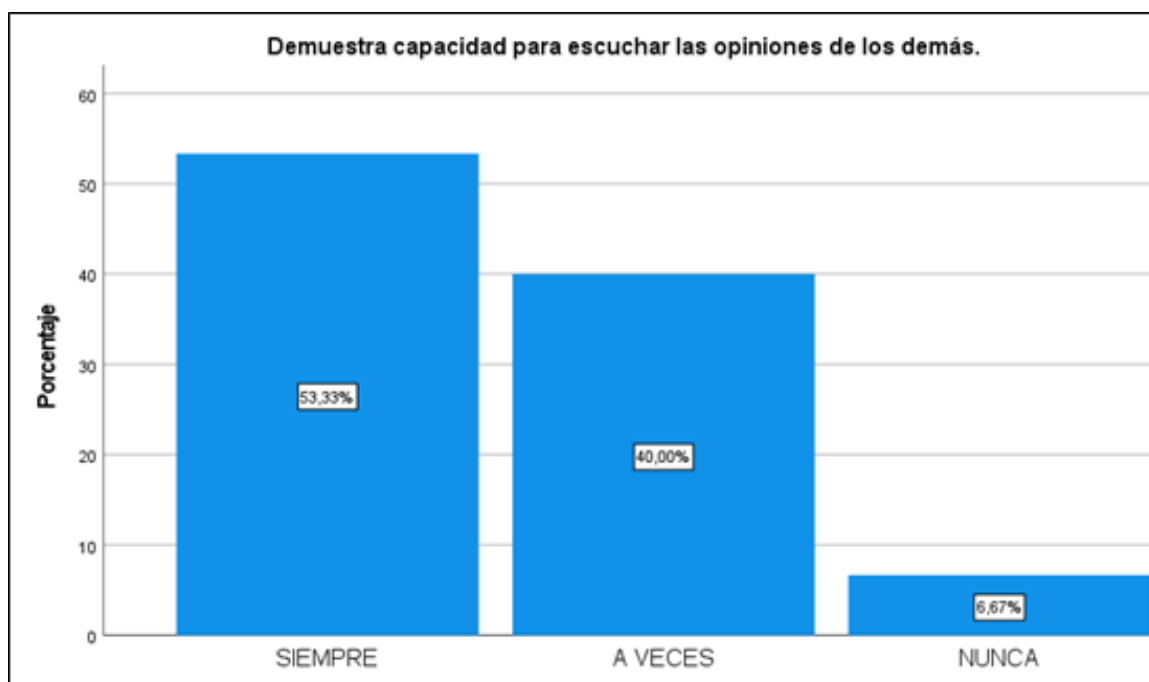
- El 60% de los estudiantes tiene cierta confianza con los demás integrantes de su familia.
- Un 40% de estudiantes, a veces, tiene confianza con los integrantes de su familia.

Interpretación.

Se observa que un grupo de estudiantes aún no obtiene confianza con otros integrantes de su familia.

Figura 3

Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

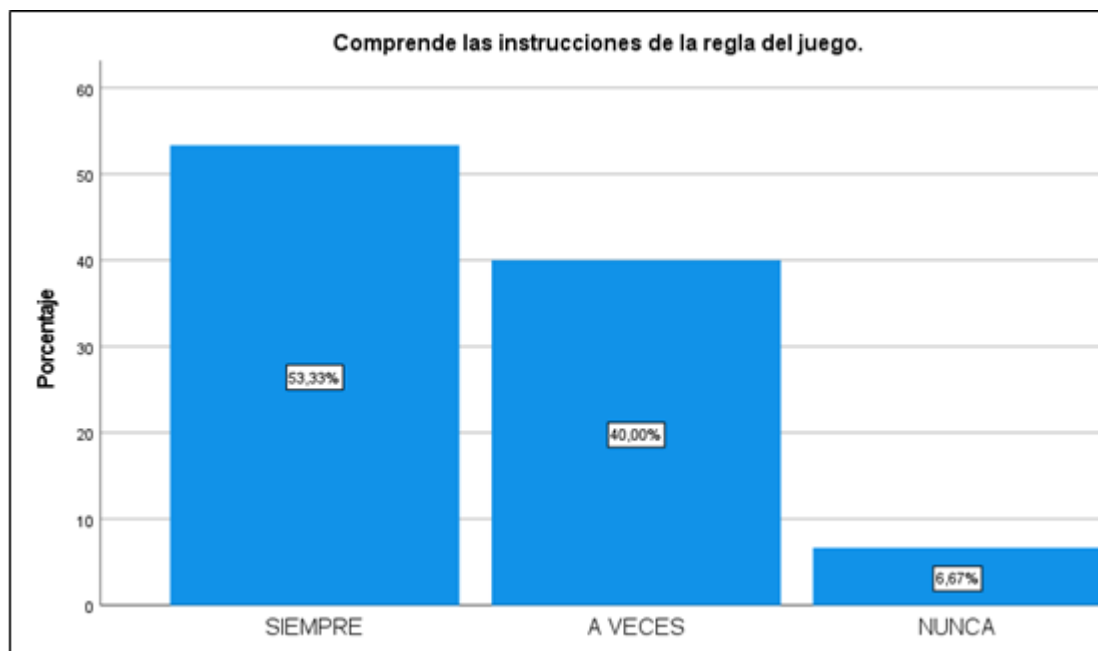
- El 6% de los estudiantes nunca logra demostrar capacidad para escuchar las opiniones de otros.
- El 40% de los estudiantes a veces logra demostrar capacidad para escuchar las opiniones de otros.
- El 53% de los estudiantes siempre logra demostrar capacidad para escuchar las opiniones de otros.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes, están desarrollando la capacidad para escuchar las opiniones de sus compañeros, siendo algo positivo.

Figura 4

Comprende las instrucciones de la regla del juego.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

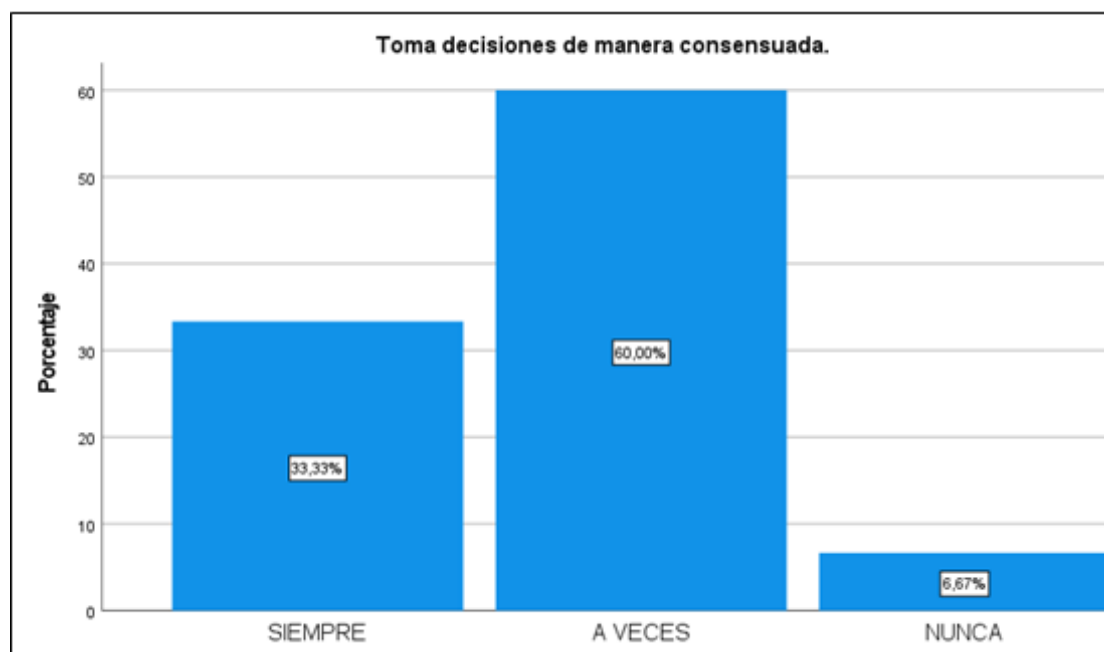
- El 6% de los estudiantes nunca logra comprender las instrucciones dadas.
- El 40% de estudiantes a veces puede comprender las instrucciones dadas.
- El 53% de estudiantes siempre comprende las instrucciones de la regla de juego.

Interpretación:

En su mayoría los estudiantes, logran comprender las normas de juego, establecidas en las sesiones de enseñanza aprendizaje.

Figura 5

Toma decisiones de manera consensuada.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

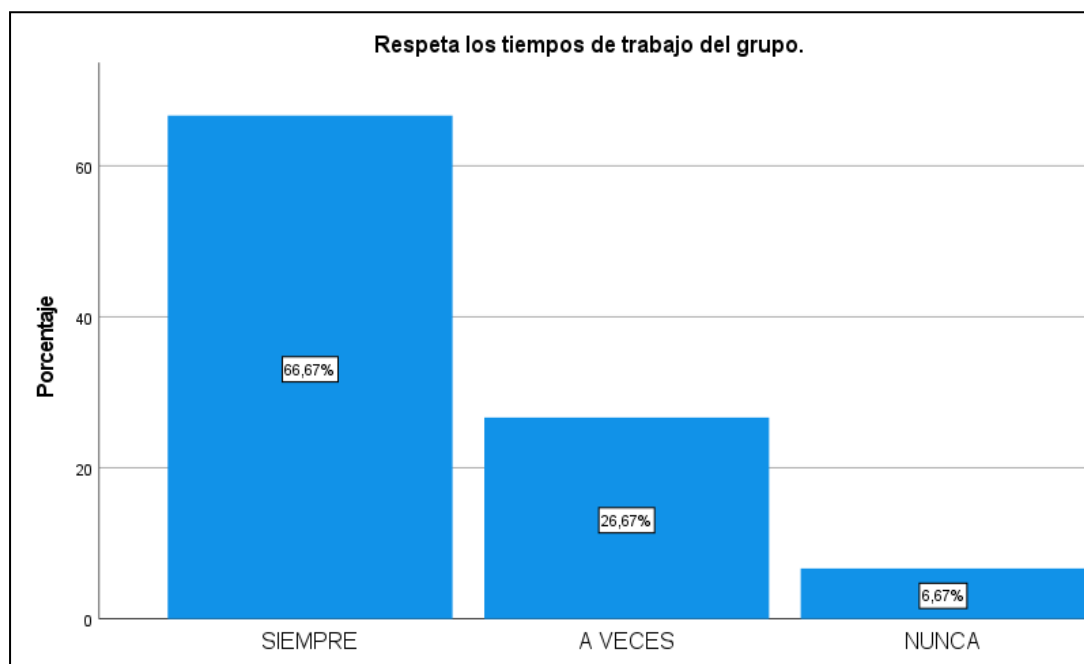
- 06% de estudiantes, nunca toman decisiones de manera consensuada.
- 60% de estudiantes, a veces toman decisiones de manera consensuada.
- 33% de estudiantes, siempre toman decisiones de manera consensuada.

Interpretación:

Los alumnos en mayoría no logran tomar decisiones de manera consensuada, esto se debe también a que necesitan el apoyo del docente.

Figura 6

Respetar los tiempos de trabajo del grupo.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

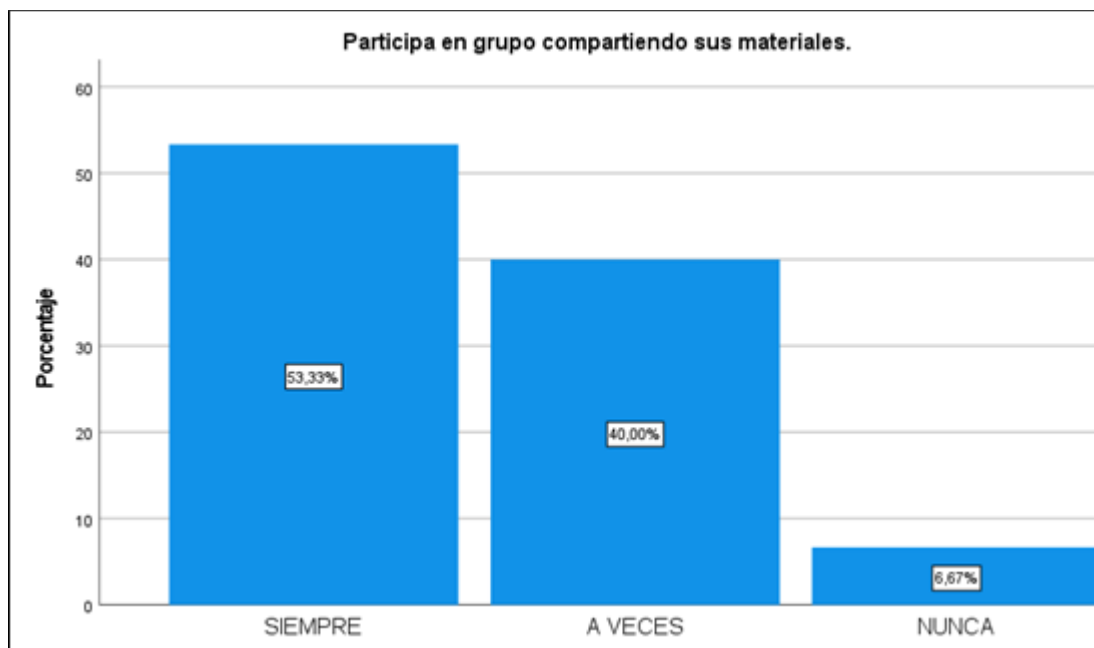
- El 6% de los estudiantes nunca respeta los tiempos de trabajo del grupo.
- El 26% de los estudiantes a veces respeta los tiempos de trabajo del grupo.
- El 66% de los estudiantes siempre respeta los tiempos de trabajo del grupo.

Interpretación:

Se observa que los estudiantes en su mayoría respetan los tiempos al realizar actividades de grupo y que la docente debe reforzar en el grupo pequeño que aún no lograr cumplir.

Figura 7

Participa en grupo compartiendo sus materiales.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

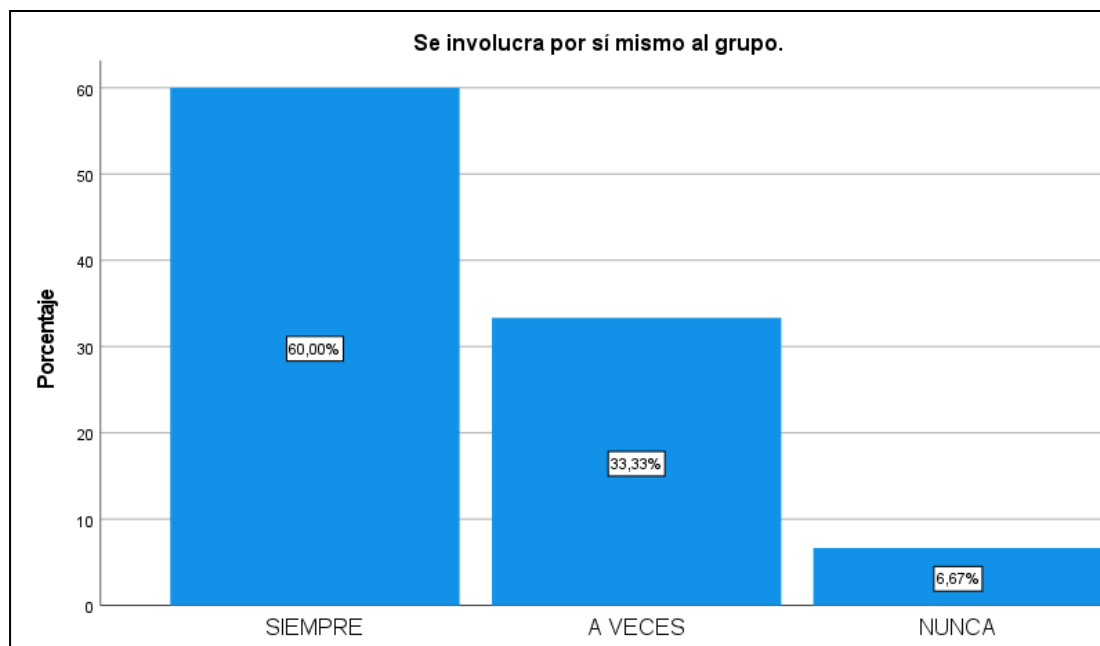
- El 6% de los estudiantes nunca participa en grupo compartiendo sus materiales.
- El 40% de los estudiantes a veces participa en grupo compartiendo sus materiales.
- El 53% de los estudiantes siempre participa en grupo compartiendo sus materiales.

Interpretación:

Se observa que aún persiste un grupo de estudiantes que no comparte sus materiales (producto de la misma edad) y que debe ser reforzado para mejorarlo, por parte del docente.

Figura 8

Se involucra por sí mismo al grupo.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

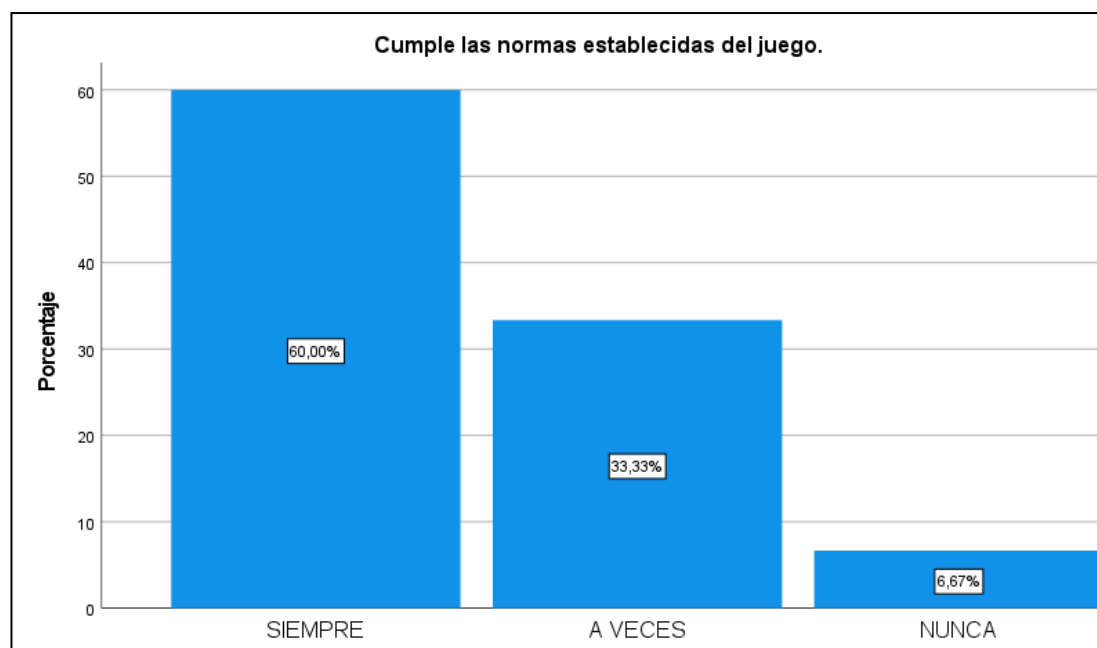
- El 6% de los estudiantes nunca se involucra por sí mismo al grupo.
- El 33% de los estudiantes a veces se involucra por sí mismo al grupo.
- El 60% de los estudiantes siempre se involucra por sí mismo al grupo.

Interpretación:

Se observa que existe aún una regular cantidad de estudiantes que no logra involucrarse de manera voluntaria a grupos, algo, que tiene que reforzarse.

Figura 9

Cumple las normas establecidas del juego.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

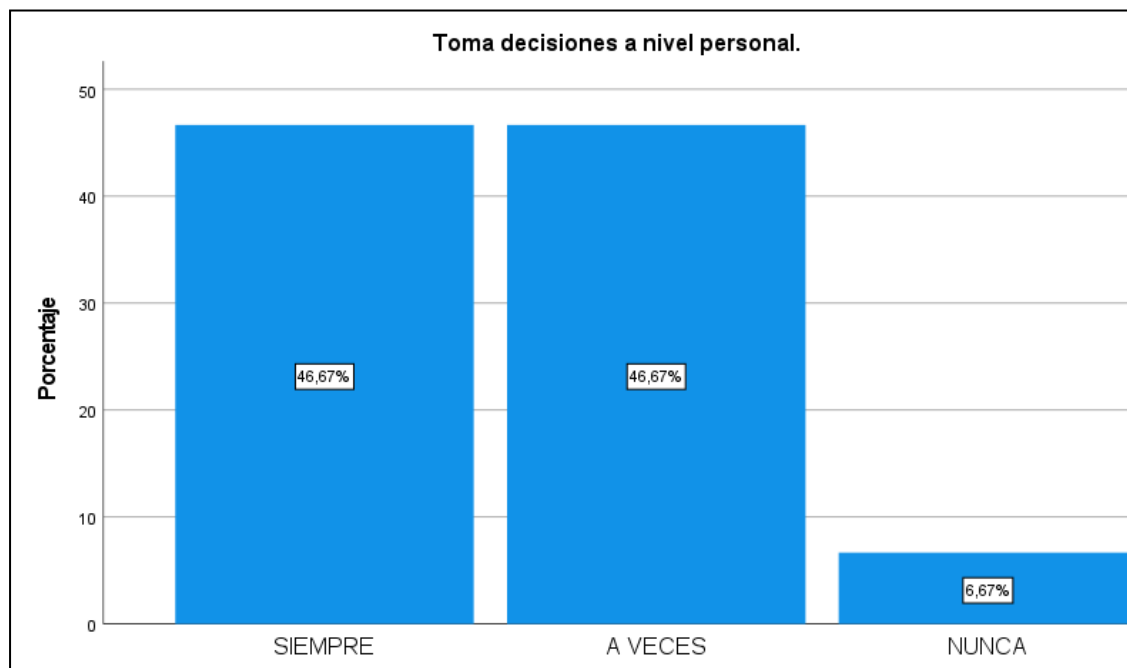
- 6% de alumnos nunca cumplen las normas establecidas del grupo.
- 33% de alumnos a veces cumplen con las normas establecidas del grupo.
- 60% de los estudiantes siempre cumplen con las normas establecidas del grupo.

Interpretación:

Existe aún estudiantes que no aceptan y/o no cumplen con las normas que se establecen para los grupos, y es algo que se tiene mejorar.

Figura 10

Toma decisiones a nivel personal.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- El 6% de los estudiantes nunca toma decisiones a nivel personal.
- El 46% de los estudiantes a veces toma decisiones a nivel personal.
- El 46% de los estudiantes siempre toma decisiones a nivel personal.

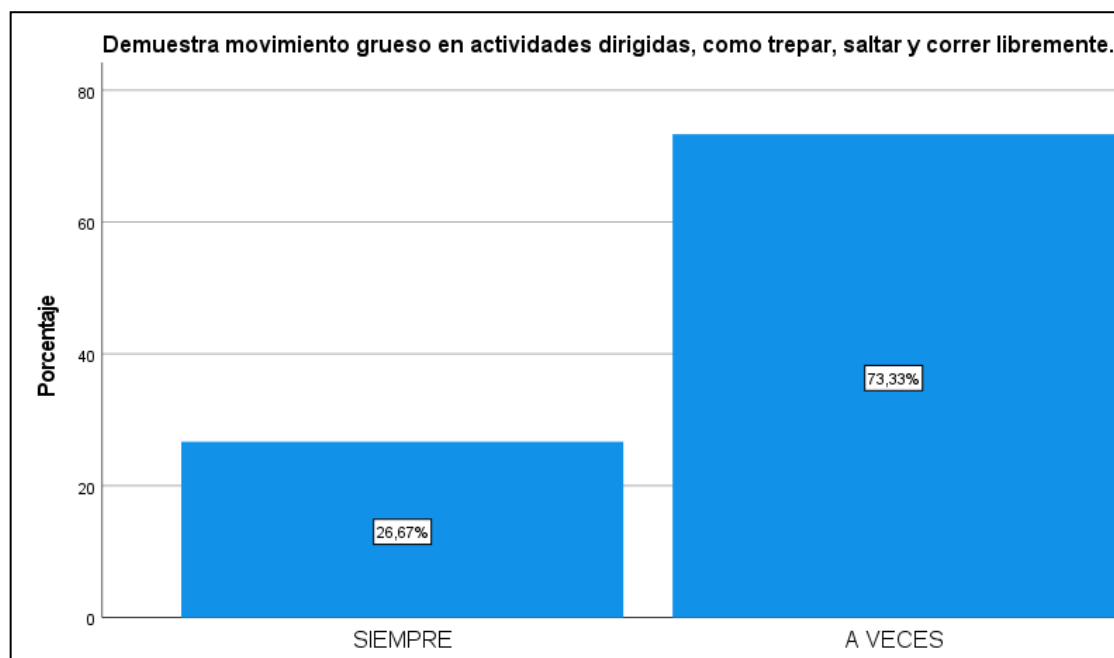
Interpretación:

Resulta algo positivo, que los estudiantes a esta edad ya puedan tomar decisiones a nivel personal, siendo algo que destacar y reforzar en las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

3.1.2. Dimensión Pedagógica:

Figura 11

Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

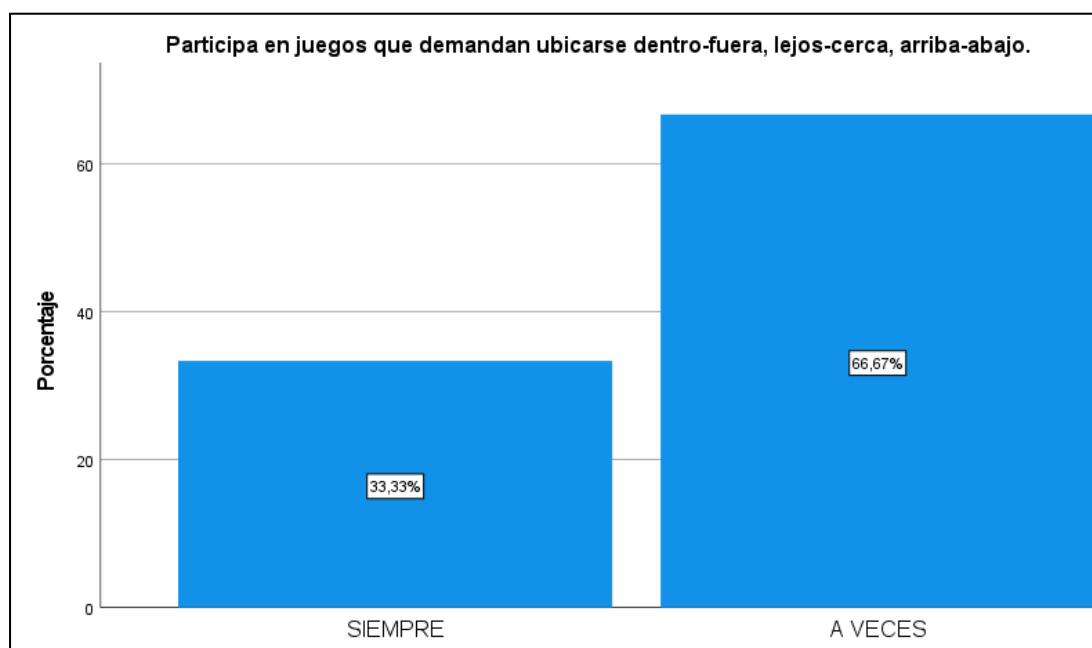
- A veces el 73% de los estudiantes demuestran movimientos bruscos en actividades dirigidas como escalar, saltar y correr libremente.
- El 26% de los estudiantes siempre demuestran movimiento grueso en las actividades guiadas (trepar, saltar y correr de manera libre).

Interpretación:

La mayoría los estudiantes no están desarrollando el movimiento grueso (trepar, saltar, correr). Por lo que, debe ser reforzado.

Figura 12

Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

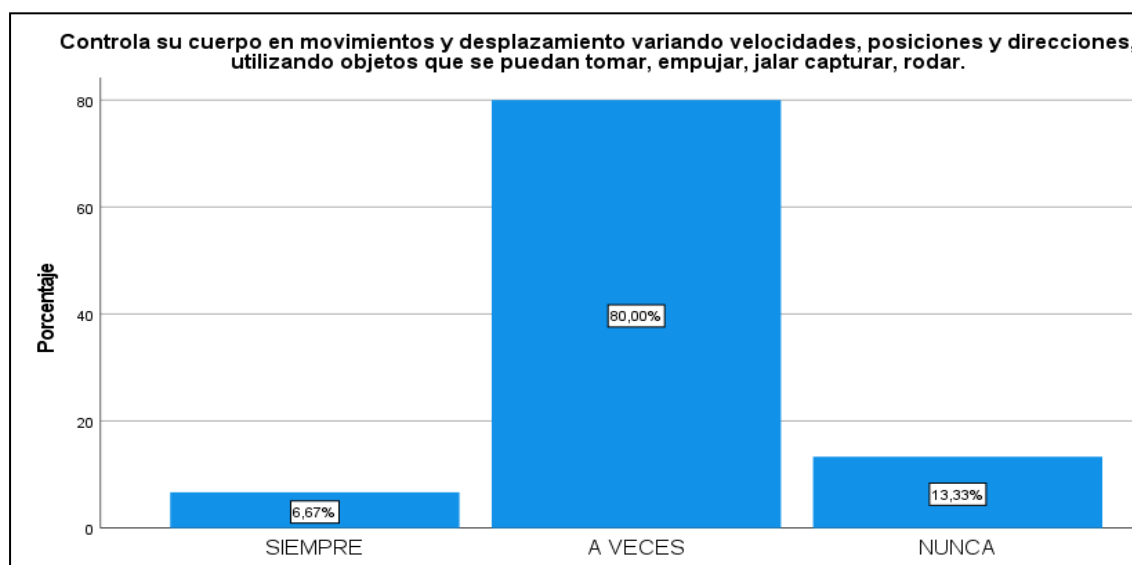
- 66% de alumnos, a veces desea participar en los juegos, que requieren ubicación: dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.
- El 33% de estudiantes siempre participan en los juegos que requieren ubicación: dentro, fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.

Interpretación:

La mayoría de estudiantes no participan en los juegos que les permite desarrollar las habilidades de ubicación: dentro, fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.

Figura 13

Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

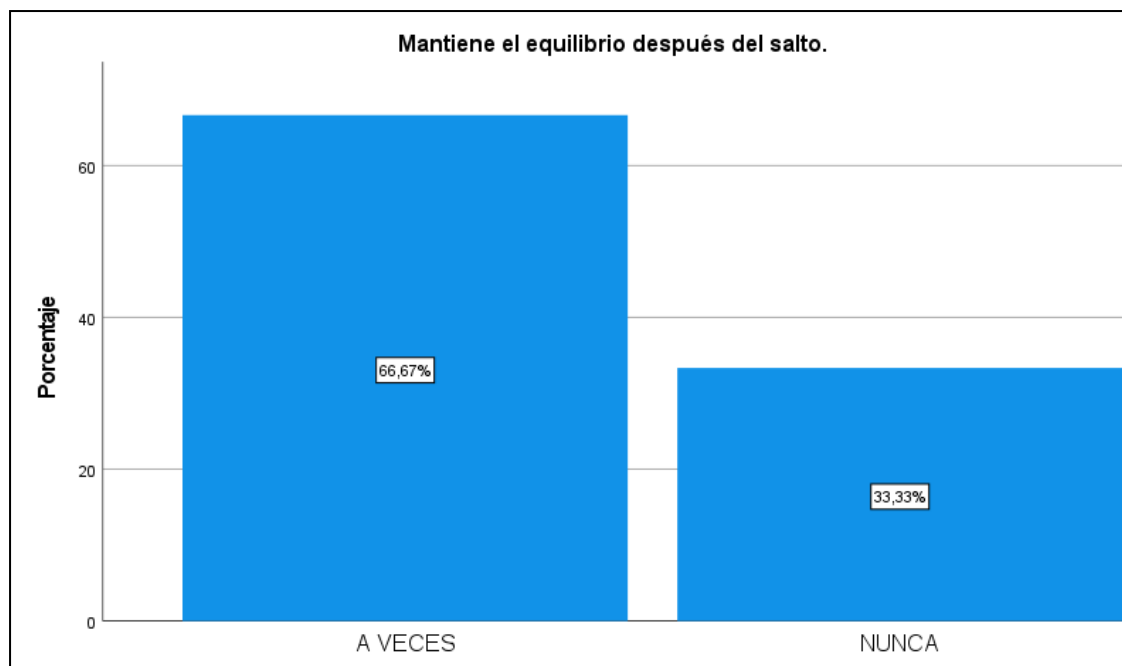
- El 13% de los estudiantes nunca logra controlar "su cuerpo" en movimientos y desplazamientos variados.
- 80% de los estudiantes a veces logra controlar "su cuerpo" en movimiento y desplazamientos variados.
- 6% de los estudiantes siempre logra controlar "su cuerpo" en movimiento y desplazamientos variados.

Interpretación:

Los estudiantes en su mayoría no desarrollan aún la habilidad motora para controlar los movimientos de su cuerpo y desplazamiento en diversas velocidades, posiciones y direcciones, haciendo uso objetos que se pueden tomar, empujar, jalar, capturar y rodar.

Figura 14

Mantiene el equilibrio después del salto.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

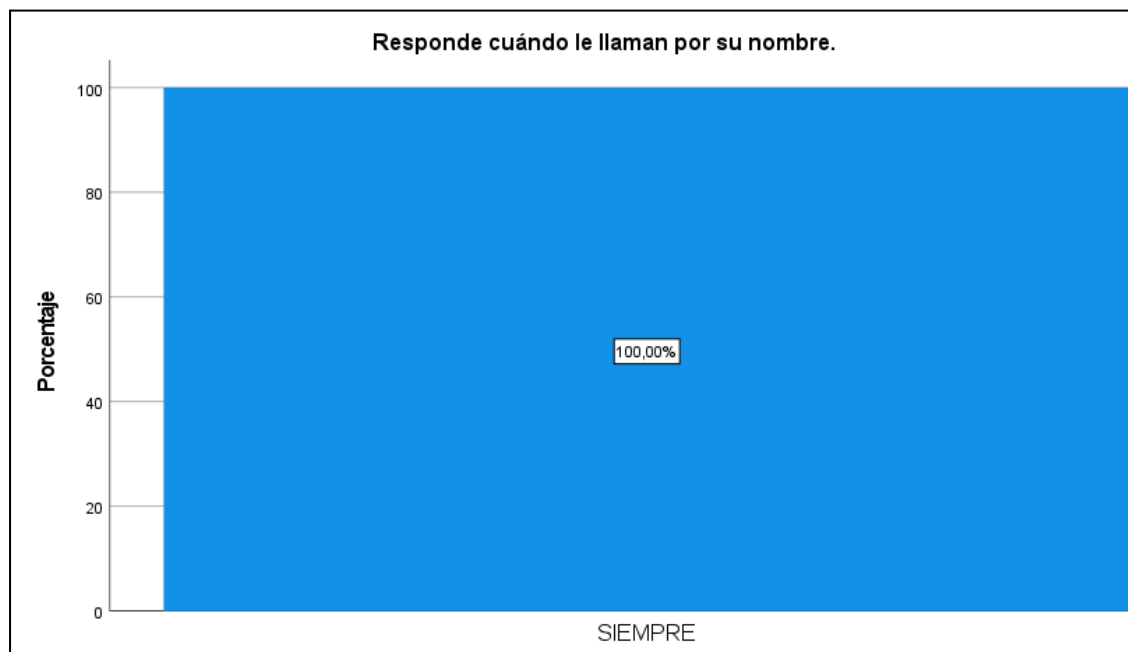
- El 33% de los estudiantes nunca mantiene el equilibrio después del salto.
- El 66% de los estudiantes a veces mantiene el equilibrio después del salto.

Interpretación:

En su mayoría aún no han logrado desarrollar bien su habilidad del equilibrio después del salto.

Figura 15

Responde cuándo le llaman por su nombre.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

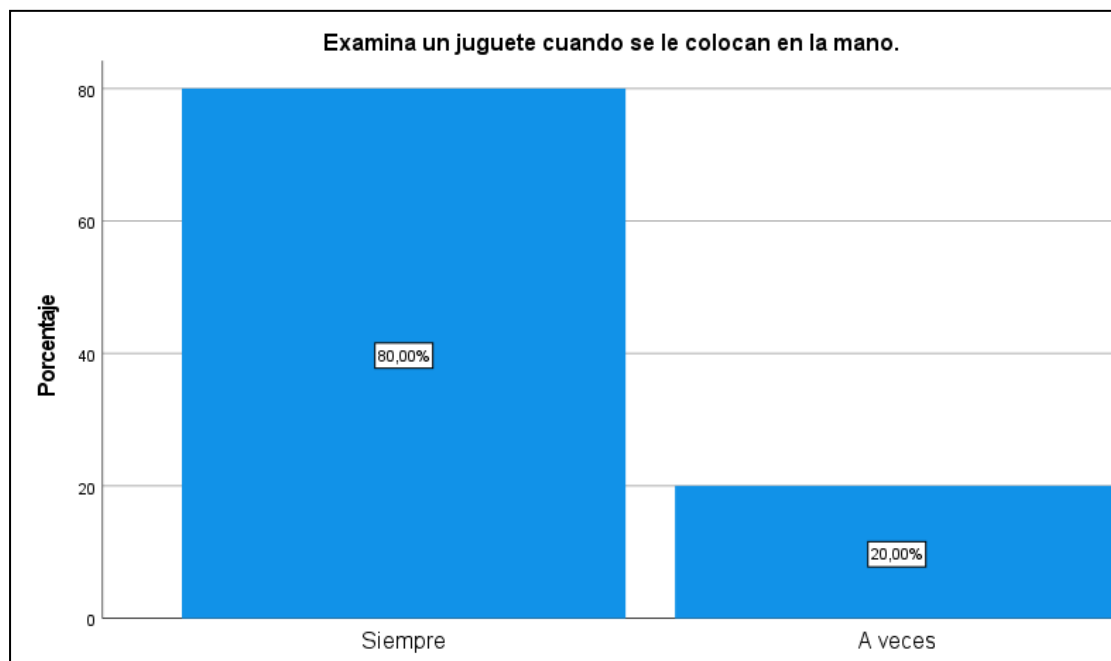
- El 100% de los estudiantes responde cuando lo llaman por su nombre.

Interpretación:

La totalidad de los estudiantes si responde cuando es llamado por su nombre.

Figura 16

Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

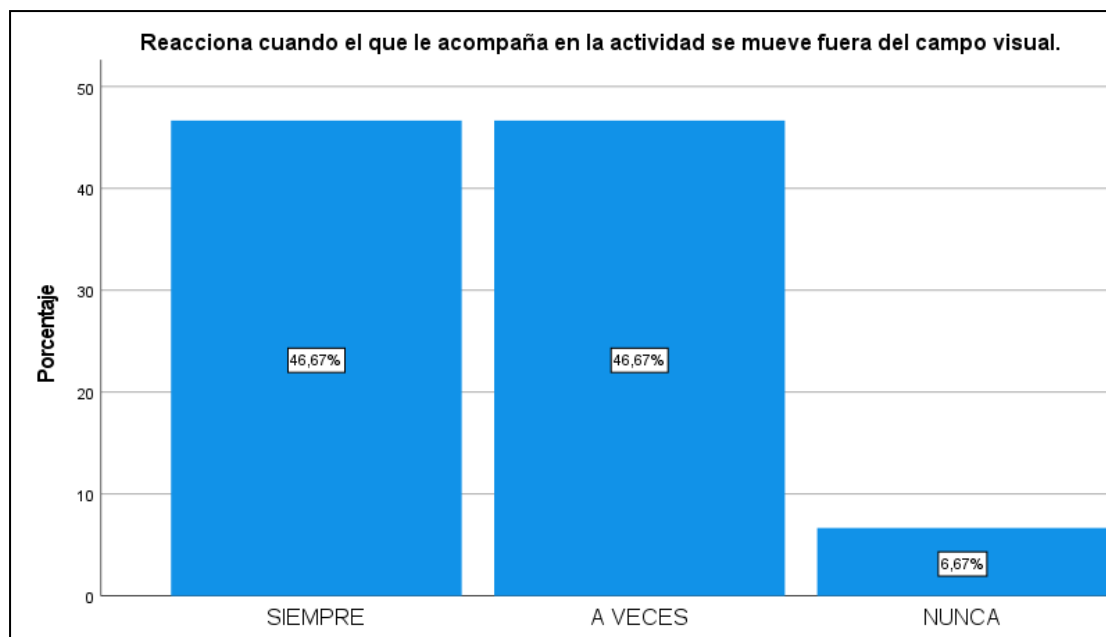
- El 20% de a veces logra examinar el juguete cuando le ponen en la mano.
- Un 80% siempre logra examinar el juguete cuando le ponen en la mano.

Interpretación:

Existe un grupo pequeño que no despierta la curiosidad de examinar los juguetes, cuando le entregan.

Figura 17

Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- El 6% de los estudiantes nunca logra reaccionar ante el acompañamiento por otra persona.
- El 46% de los estudiantes a veces logra reaccionar ante el acompañamiento por otra persona.
- El 46% de los estudiantes siempre logra reaccionar ante el acompañamiento por otra persona.

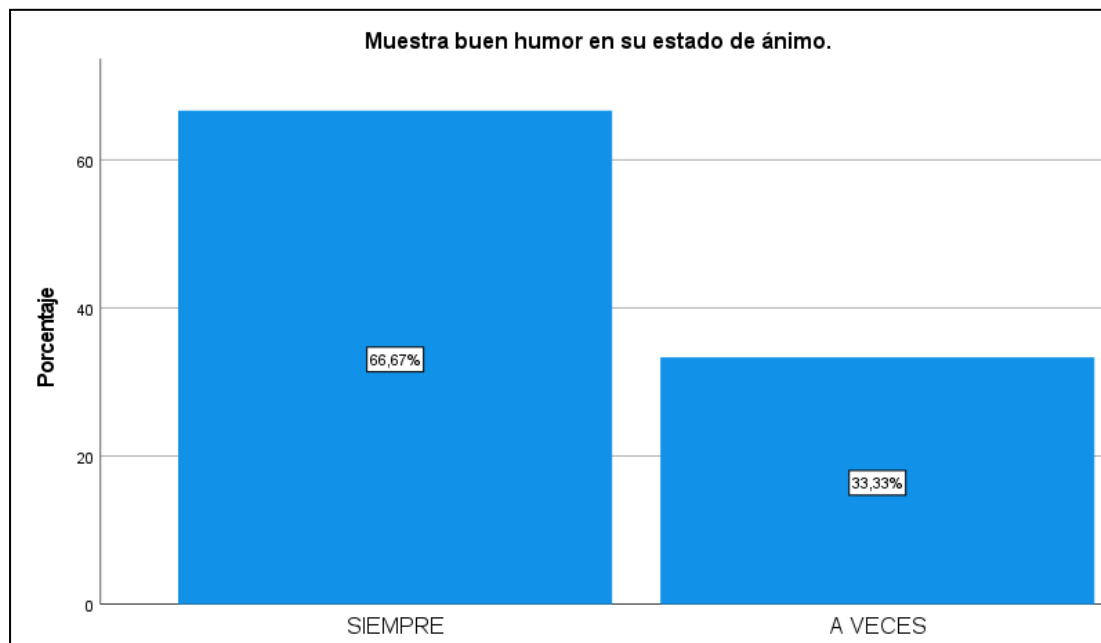
Interpretación:

Un ligero número de estudiantes aún no desarrollan la capacidad de reacción ante el movimiento que se realiza fuera del campo visual.

3.1.3. Dimensión Psicológica:

Figura 18

Muestra buen humor en su estado de ánimo.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

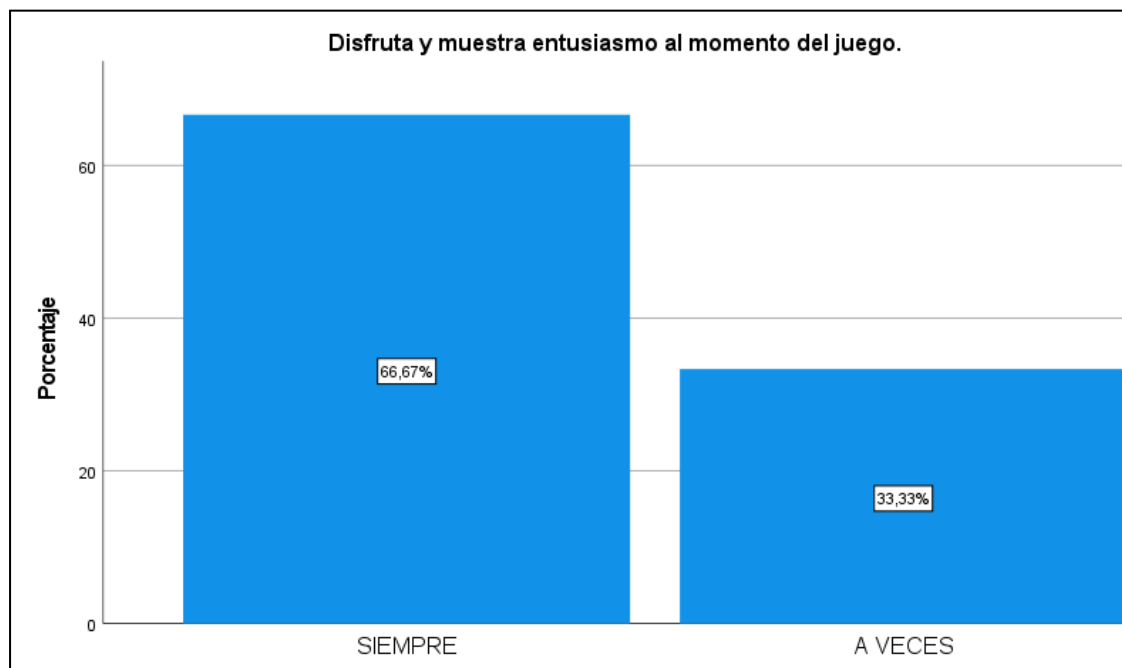
- 33% de alumnos a veces muestran buen humor.
- 66% de alumnos siempre muestran buen humor.

Interpretación:

Existe un grupo que hay que trabajar para que su humor sea positivo y mejorar su ánimo.

Figura 19

Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

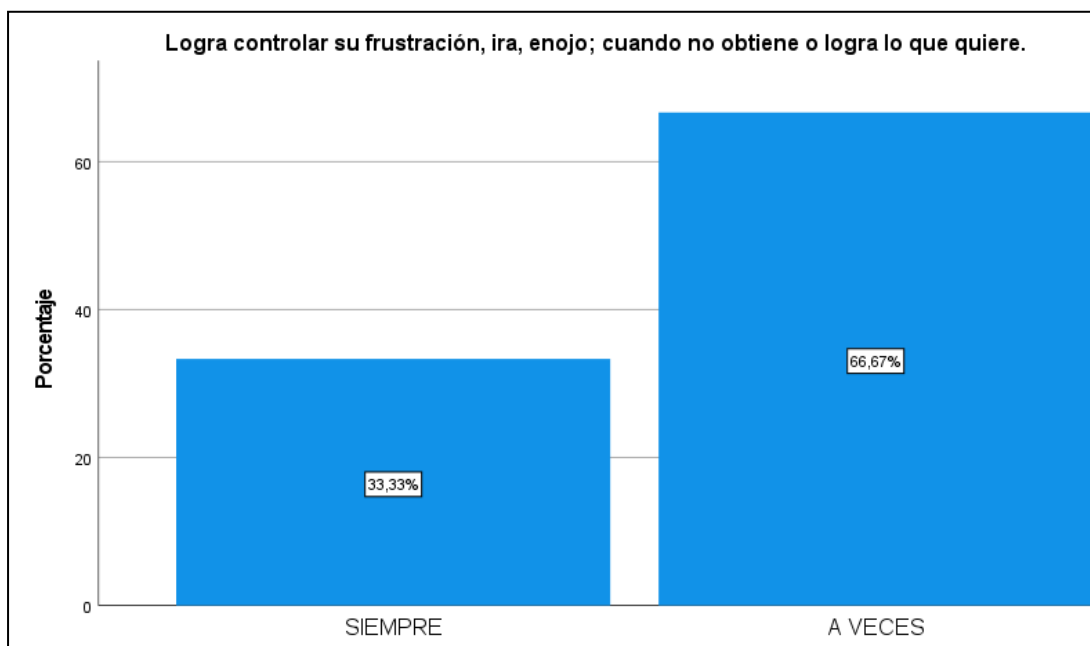
- El 33% de los estudiantes a veces logra disfrutar y muestra entusiasmo cuando juega.
- El 66% de los estudiantes siempre logra disfrutar y muestra entusiasmo cuando juega.

Interpretación:

Reforzar en el grupo que aún no logra disfrutar y mostrar entusiasmo, durante el juego.

Figura 20

Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

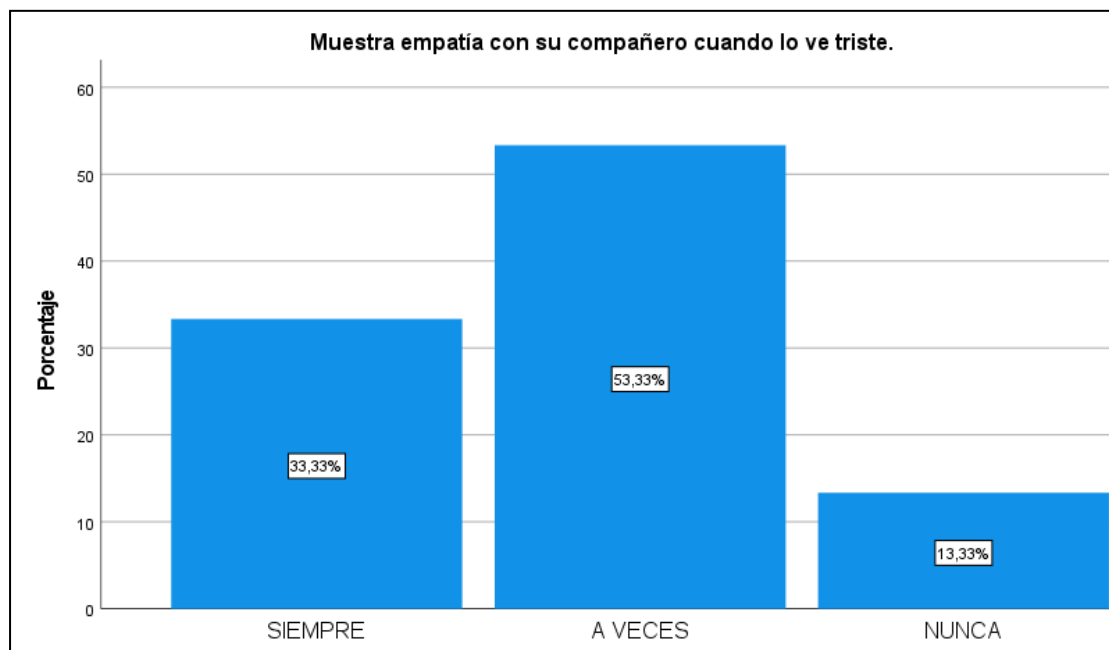
- El 66% de los estudiantes a veces logran tener control frente a una (frustración, ira, y enojo), al no poder obtener lo que desea.
- 33% de los estudiantes siempre logran controlar frente a una frustración, ira, y enojo, cuando no puede obtener lo que desea.

Interpretación:

Este aspecto (controlar la frustración, ira y enojo), tiene que ser trabajo como prioridad, en cada estudiante, ya que la mayoría no logra tener el control sobre ellas, por lo tanto, se tiene que mejorar.

Figura 21

Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

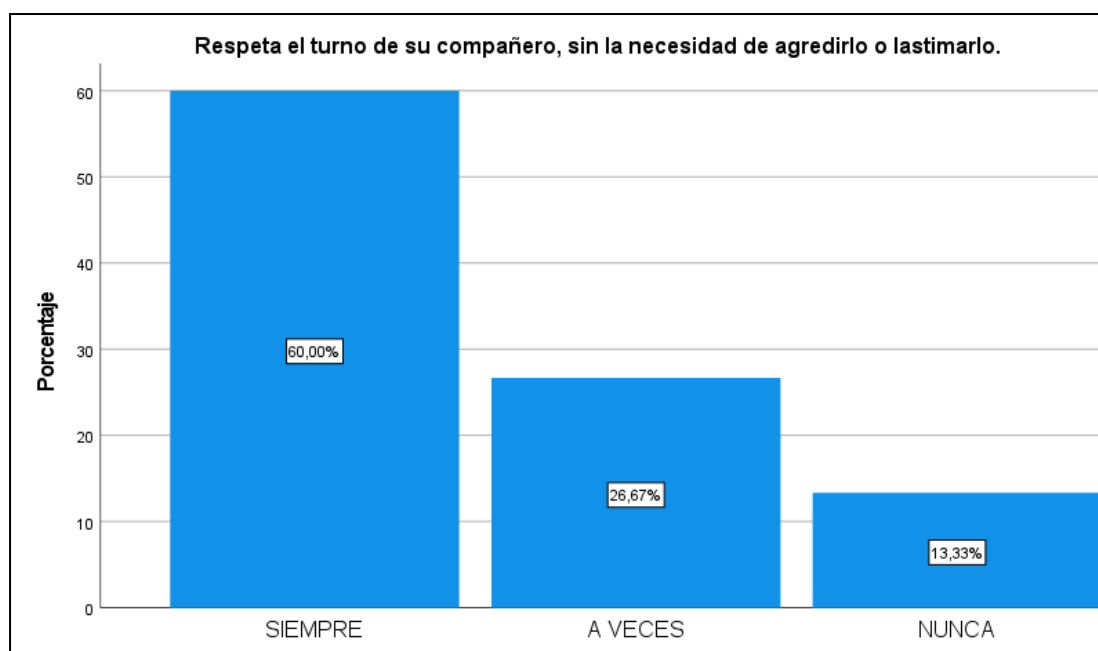
- El 13% de los estudiantes nunca pueden mostrar empatía con sus compañeros cuando lo observan tristes.
- 53% de estudiantes a veces muestran empatía con sus compañeros cuando lo ven tristes.
- 33% de los estudiantes siempre muestran empatía con sus compañeros cuando lo ven tristes.

Interpretación:

Se observa que el desarrollo de la empatía aún no logra practicarse en todos los estudiantes y que también deber ser reforzado.

Figura 22

Respeto el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

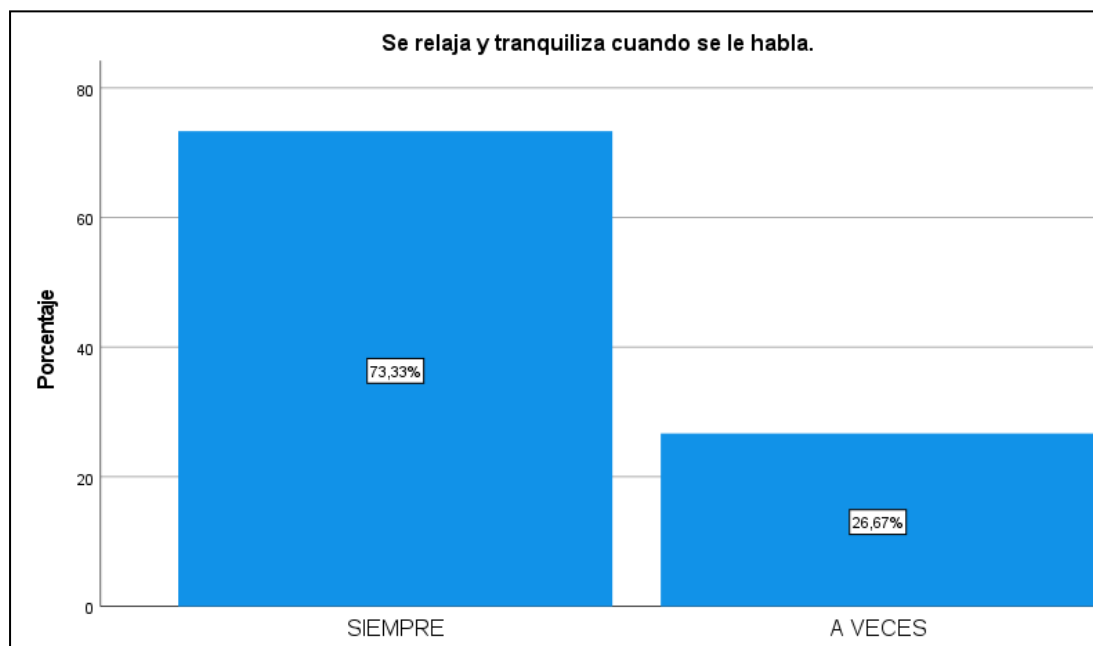
- El 13% de los estudiantes nunca logra respetar el turno de sus compañeros, sin la necesidad de agredirlos o lastimarlos.
- El 26% de los estudiantes a veces respetan el turno de sus compañeros, sin la necesidad de agredirlos o lastimarlos.
- El 60% de los estudiantes siempre respetan el turno de sus compañeros, sin la necesidad de agredirlos o lastimarlos.

Interpretación:

Existe un grupo de estudiantes que no practica el valor de respeto al turno de su compañero, acá se ubica otro aspecto que debe ser mejorado.

Figura 23

Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

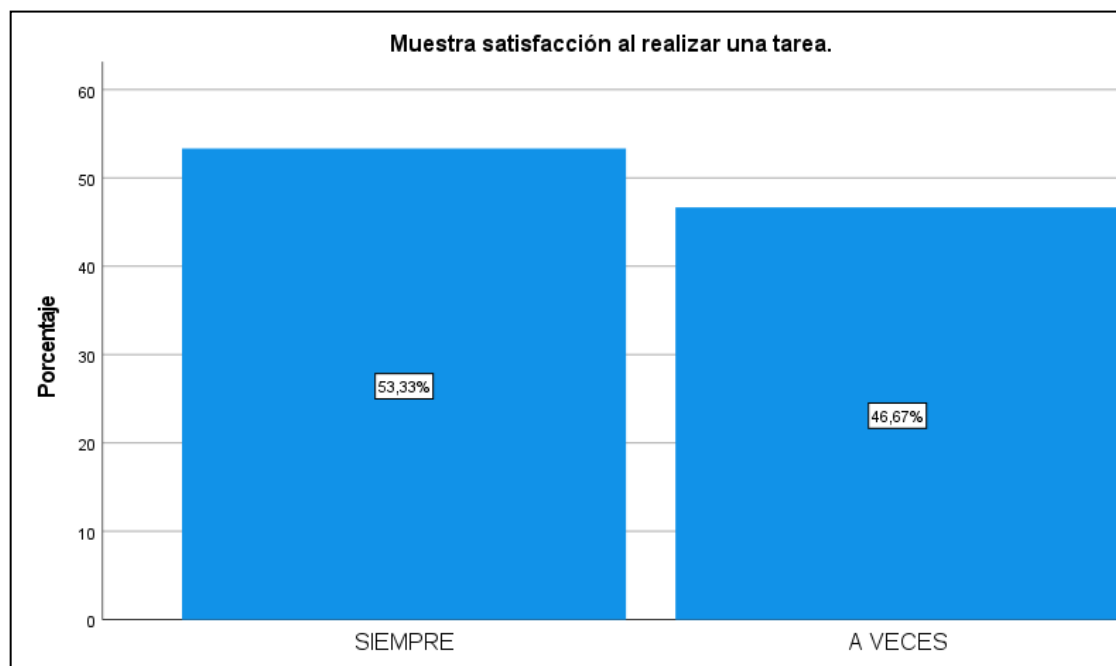
- El 27% de los estudiantes a veces se relaja y tranquiliza cuando se le habla.
- El 73% de los estudiantes siempre se relaja y tranquiliza cuando se le habla.

Interpretación:

Reforzar al grupo de estudiantes que aún no logra relajarse y tranquilizarse cuando se le habla.

Figura 24

Muestra satisfacción al realizar una tarea.



Nota. L.C. aplicada a estudiantes de la I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- El 47% de los estudiantes a veces muestra satisfacción al realizar una tarea.
- El 53% de los estudiantes siempre muestra satisfacción al realizar una tarea.

Interpretación:

Existe un grupo regular de estudiantes que a veces está contento al realizar las tareas y esto se tiene que reforzar.

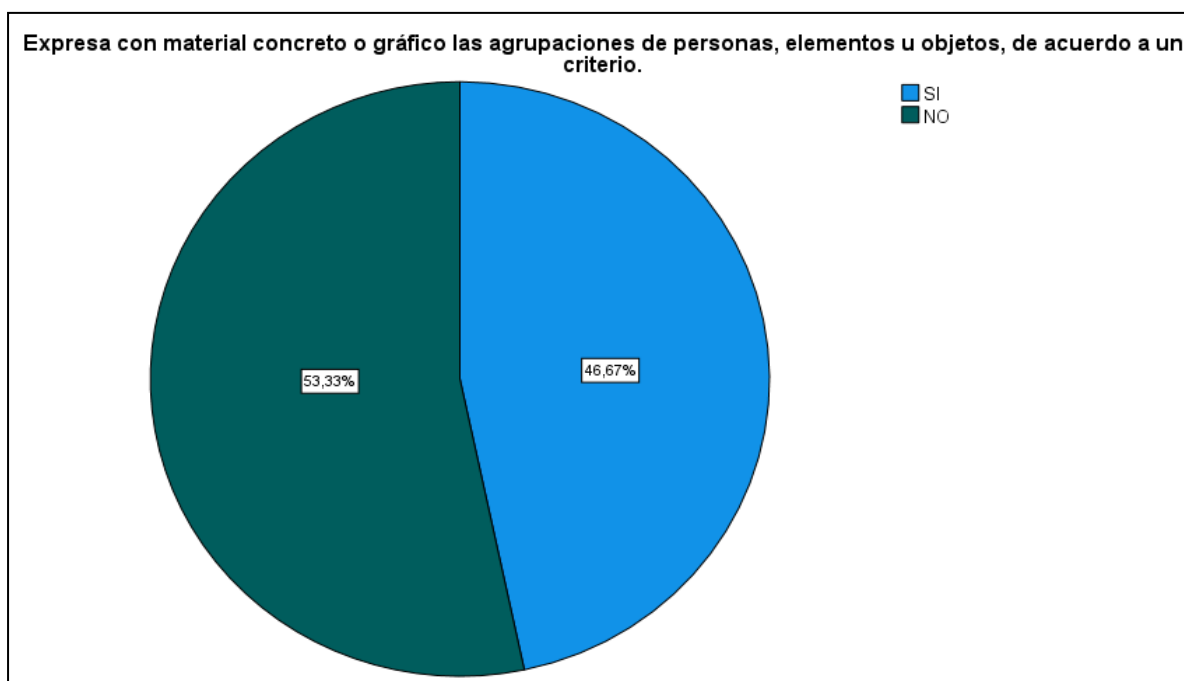
3.2. Análisis de Ficha de Observación

Objetivo: “Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia: resuelve problemas de cantidad”.

3.2.1. Competencia Clasificación:

Figura 25

Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. “Sonrisitas”-Chiclayo.

Análisis:

- 47% de estudiantes si expresa utilizando “material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a determinado criterio”.
- El 53% de los estudiantes no expresa utilizando “material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un determinado criterio”.

Interpretación:

Se observa que la mayoría de estudiantes aún no expresa haciendo uso de material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio determinado.

Figura 26

Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- 20% de los estudiantes si explica las similitudes y las diferencias de las agrupaciones, indicando el criterio usado.
- El 80% de los estudiantes no explica las similitudes y diferencias de las agrupaciones, indicando el criterio usado.

Interpretación:

Se observa que la mayoría de estudiantes aún no expresa haciendo uso de material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.

Figura 27

Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

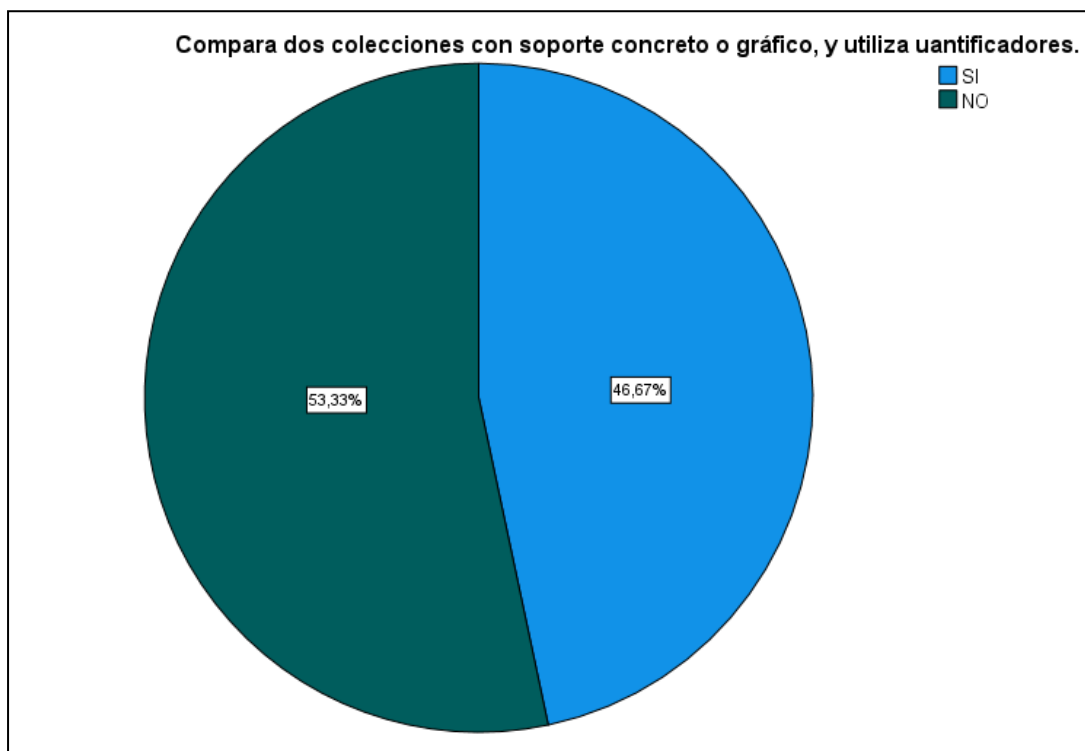
- 60% de los estudiantes si logra mencionar las características de las agrupaciones haciendo uso de cuantificadores.
- El 40% de los estudiantes no puede mencionar las características de las agrupaciones haciendo uso de cuantificadores.

Interpretación:

Existe un grupo regular de estudiantes que aún no logra identificar las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores y debe ser mejorado.

Figura 28

Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

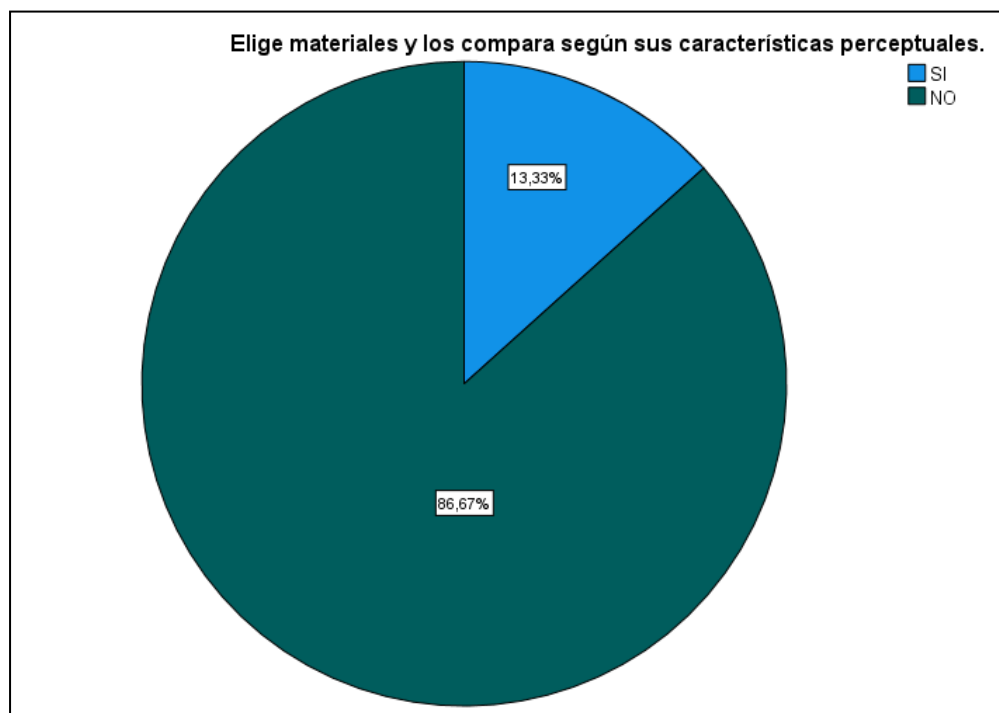
- 47% de los estudiantes si logra comparar 02 colecciones con soporte concreto o gráfico, utilizando cuantificadores.
- El 53% de los estudiantes no puede comparar 02 colecciones con soporte concreto o gráfico, utilizando cuantificadores.

Interpretación:

Se tiene que reforzar esta capacidad, ya que, muchos alumnos, no pueden desarrollar la capacidad de comparar 02 colecciones con soporte concreto o gráfico, utilizando cuantificadores.

Figura 29

Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- 13% de los estudiantes si decide los materiales y logra comparar de acuerdo a sus características.
- El 87% de los estudiantes no decide los materiales y no logra comparar según sus características.

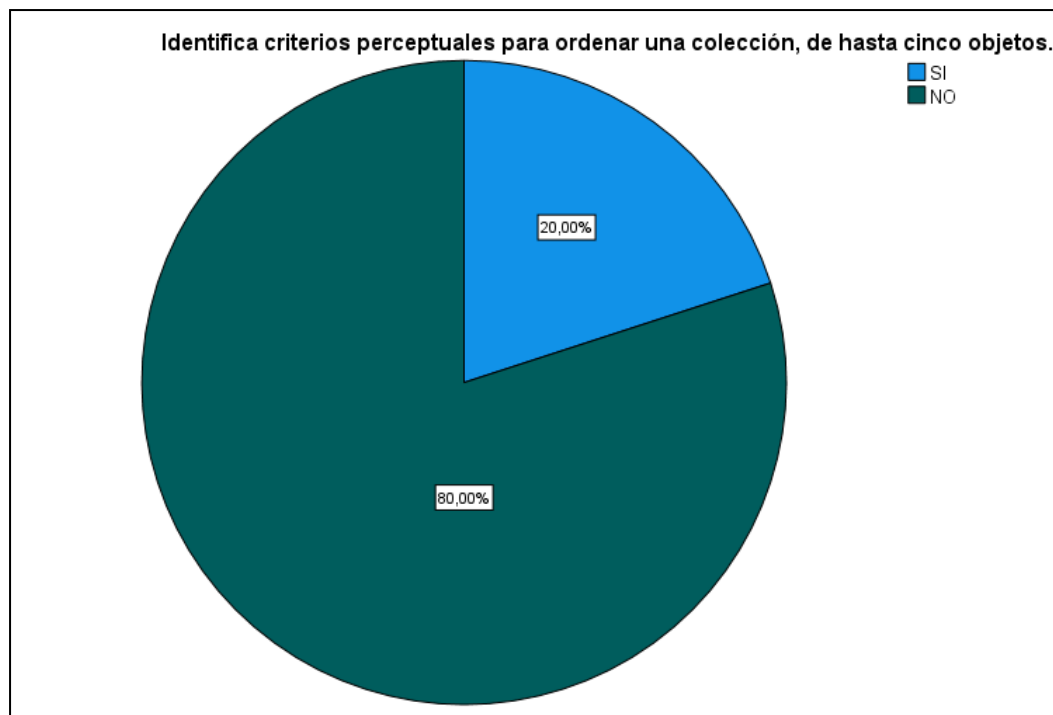
Interpretación:

En su gran mayoría los alumnos no desarrollan la capacidad de poder elegir los materiales y compararlos según sus características perceptuales.

3.2.2. Competencia Seriación:

Figura 30

Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

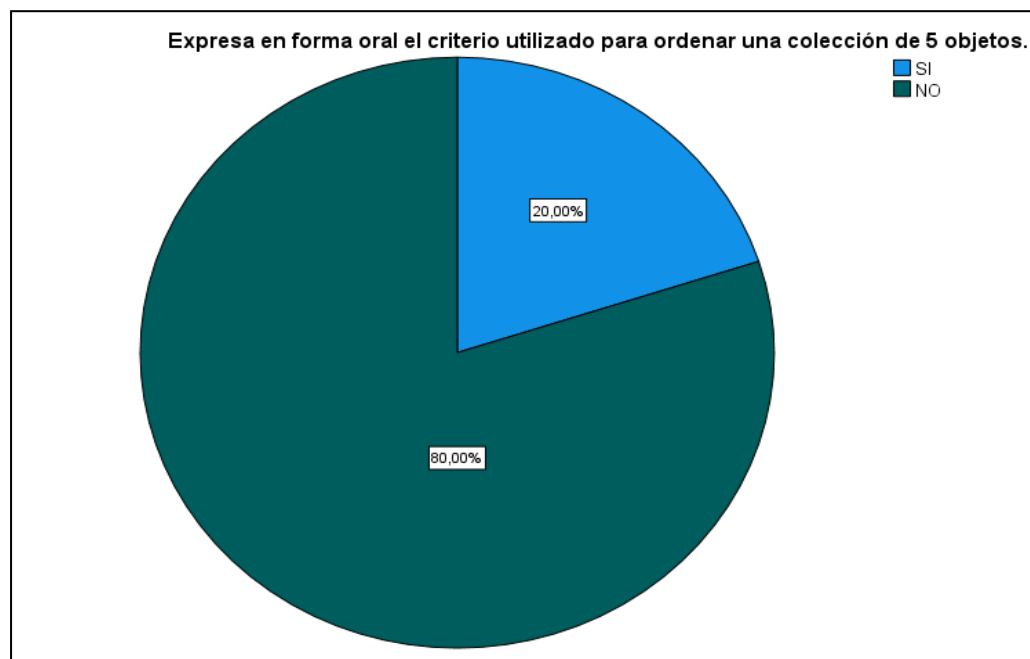
- 20% de los estudiantes si logra identificar criterios perceptuales, los cuales le permiten ordenar colecciones, de 01 a 05 objetos.
- El 80% de los estudiantes no logra identificar criterios perceptuales que le permitan ordenar colecciones, de 01 a 05 objetos.

Interpretación:

Muchos alumnos, no logran desarrollar la competencia de identificar criterios perceptuales para ordenar colecciones, de 01 a 05 objetos y tiene que ser mejorado.

Figura 31

Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

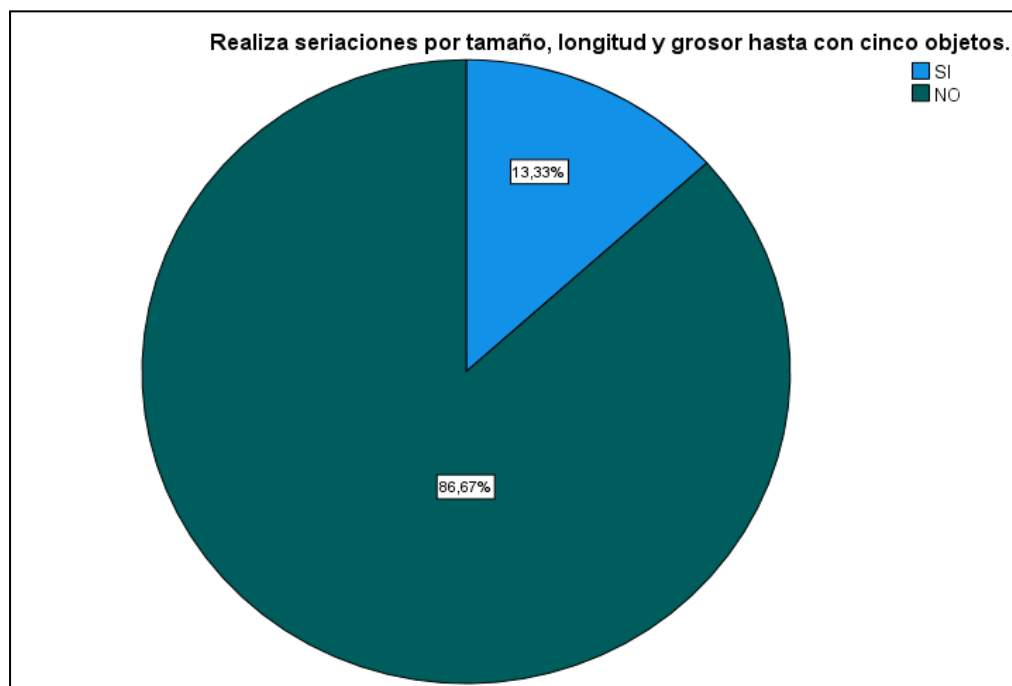
- 20% de los estudiantes si puede expresar oralmente el criterio que utiliza para organizar colecciones de 05 objetos.
- El 80% de estudiantes no puede expresar oralmente el criterio que utiliza para organizar colecciones de 05 objetos.

Interpretación:

En su mayoría no logran aún desarrollar la capacidad para poder expresar oralmente el criterio que utiliza para organizar colecciones de 05 objetos y tiene que mejorarse.

Figura 32

Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

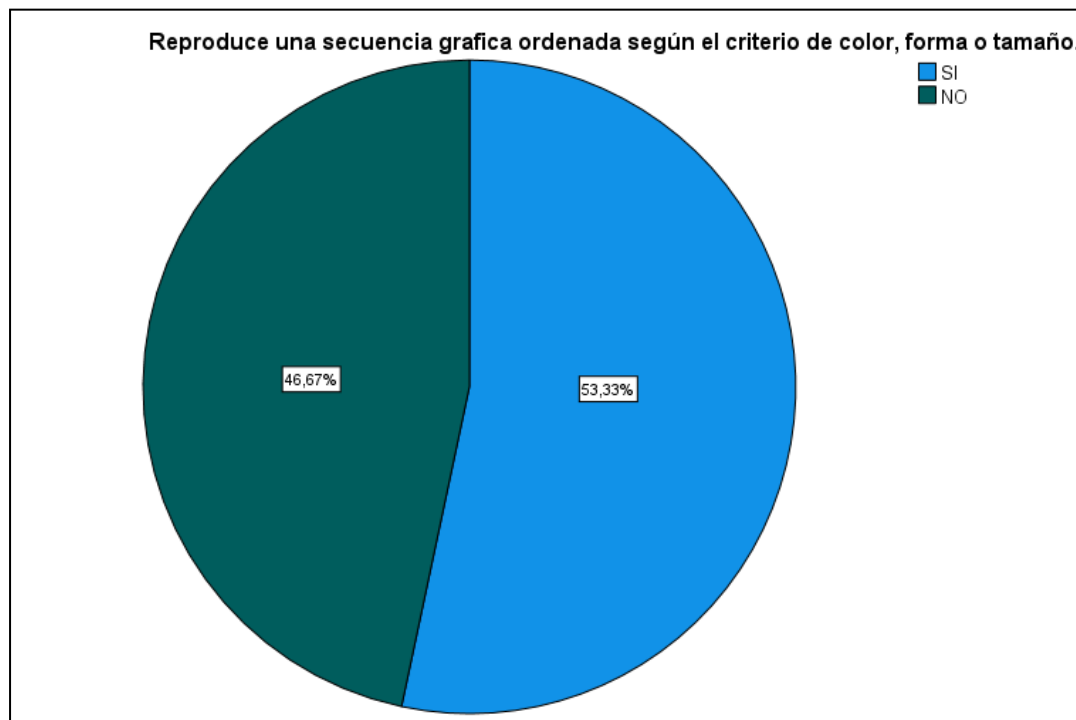
- 13% de los estudiantes si realiza seriaciones de: tamaño, longitud y grosor hasta 05 objetos.
- El 87% de los estudiantes no realiza seriaciones de: tamaño, longitud y grosor hasta 05 objetos.

Interpretación:

Muchos alumnos aún no desarrollan la capacidad para realizar seriaciones por: tamaño, longitud y grosor hasta cinco objetos y debe ser reforzado.

Figura 33

Reproduce una secuencia gráfica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

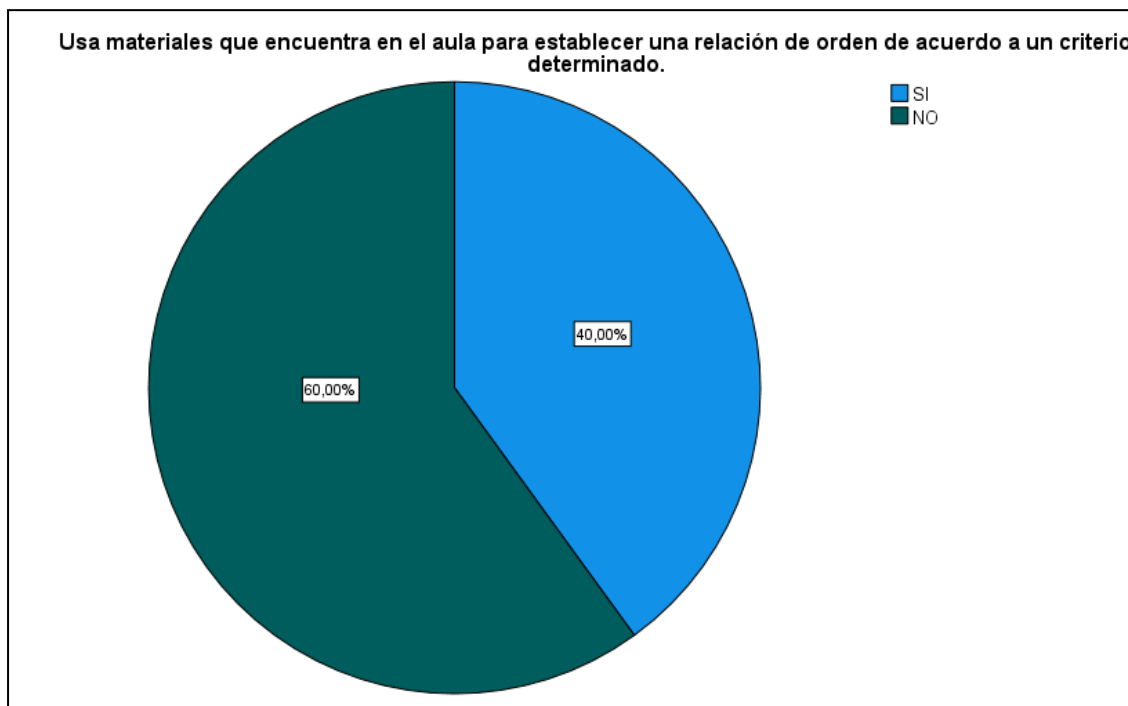
- 53% de los estudiantes si puede reproducir una secuencia gráfica de manera ordenada de acuerdo a los criterios: color, forma y tamaño.
- El 47% de los estudiantes no puede reproducir una secuencia gráfica de manera ordenada de acuerdo a los criterios: color, forma y tamaño.

Interpretación:

Se debe reforzar en las sesiones de enseñanza-aprendizaje, a aquellos estudiantes que aún no logran reproducir una secuencia gráfica ordenada de acuerdo a los criterios de: color, forma o tamaño.

Figura 34

Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- 40% de los estudiantes si hacen uso de materiales ubicadas en su aula y establecen cierta relación de orden, de acuerdo a un determinado criterio.
- El 60% de los estudiantes no utiliza materiales de su aula y no establecen una relación de orden, de acuerdo a determinado criterio.

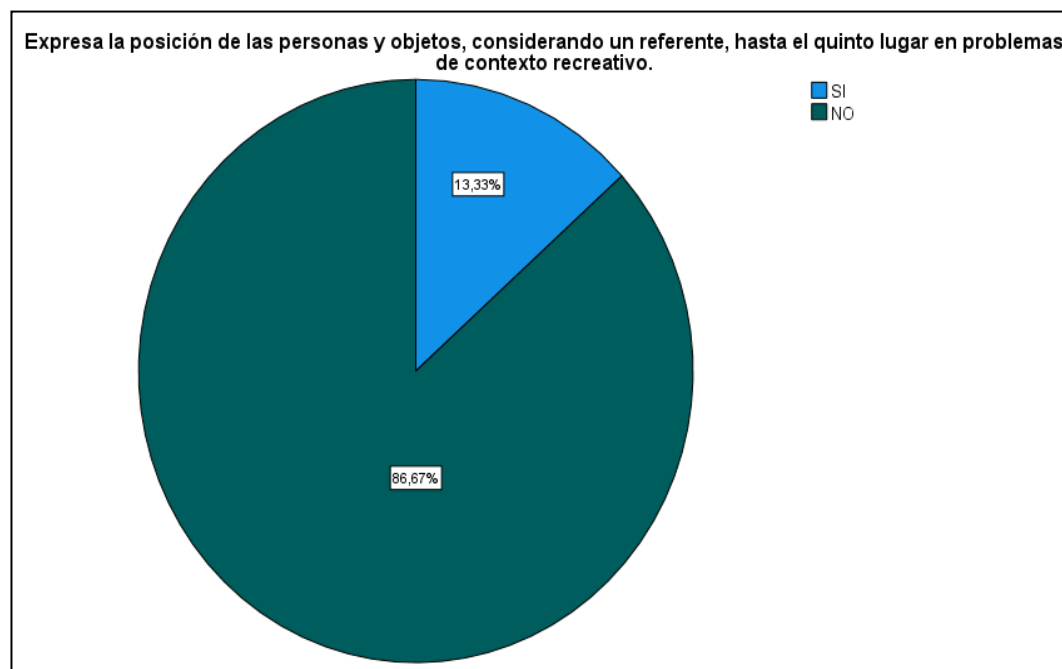
Interpretación:

Muchos estudiantes no utilizan los materiales del aula, por lo que no forman relaciones de orden según un determinado criterio.

3.2.3. Competencia Ordinalidad:

Figura 35

Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

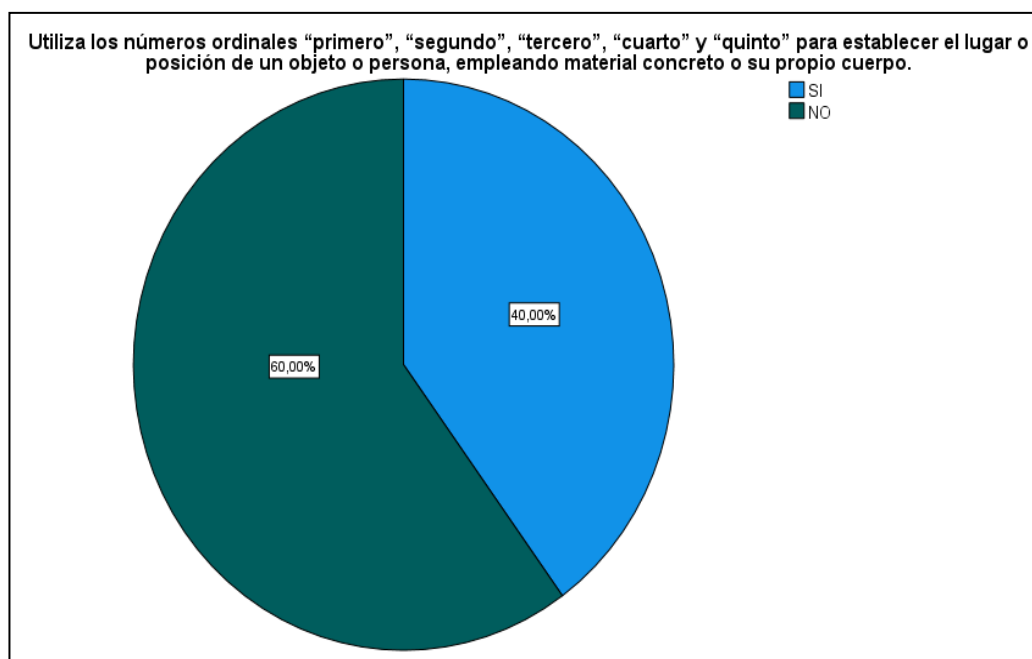
- 13% de los estudiantes si pueden expresar la ubicación de objetos y personas, teniendo como referencia, hasta el 5to lugar en problemas de contextos recreativos.
- El 87% de estudiantes no pueden expresar la ubicación de personas y objetos, teniendo como referencia, hasta el 5to lugar en problemas de contextos recreativos.

Interpretación:

Muchos estudiantes no logran desarrollar la competencia de expresar la posición y objetos, teniendo como referente, hasta el 5to lugar en problemas de contextos recreativos.

Figura 36

Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

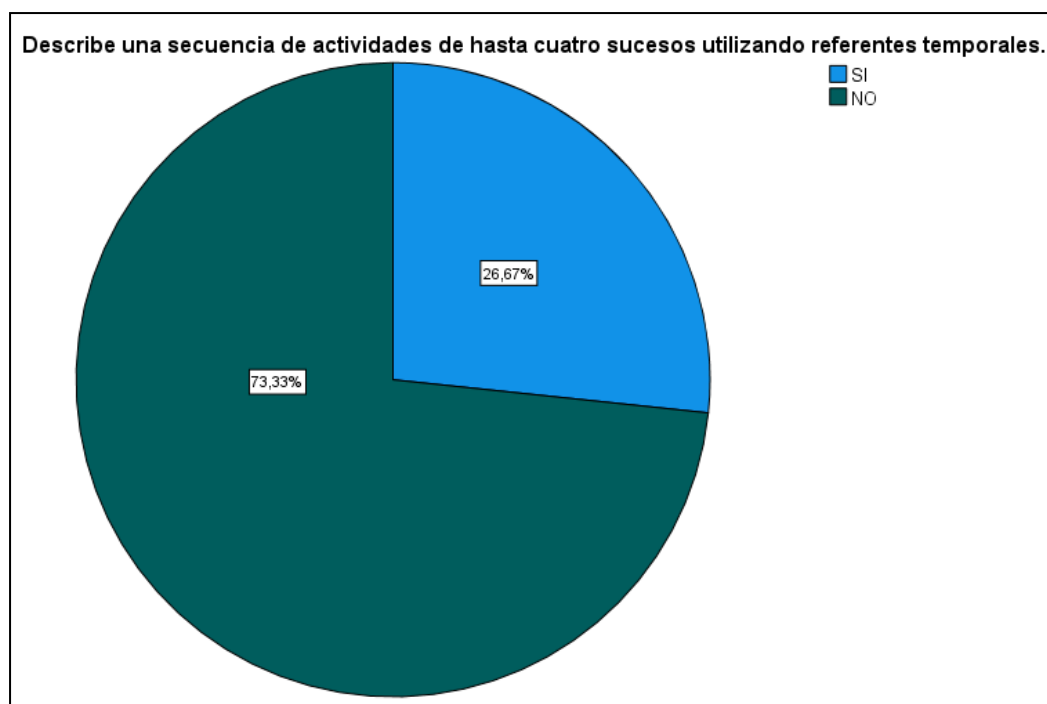
- 40% de los estudiantes si logra utilizar los números ordinales "primero, segundo, tercero, cuarto y quinto", y establece el lugar de un objeto o persona, utilizando material preciso.
- El 60% de los estudiantes no logra utilizar los números ordinales: "primero, segundo, tercero, cuarto y quinto", por ende, no establece el lugar de una persona u objeto, haciendo uso de material preciso.

Interpretación:

Varios estudiantes no hacen uso de los números cardinales (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto), para poder establecer la posición de objetos y personas, siendo algo necesario reforzar.

Figura 37

Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

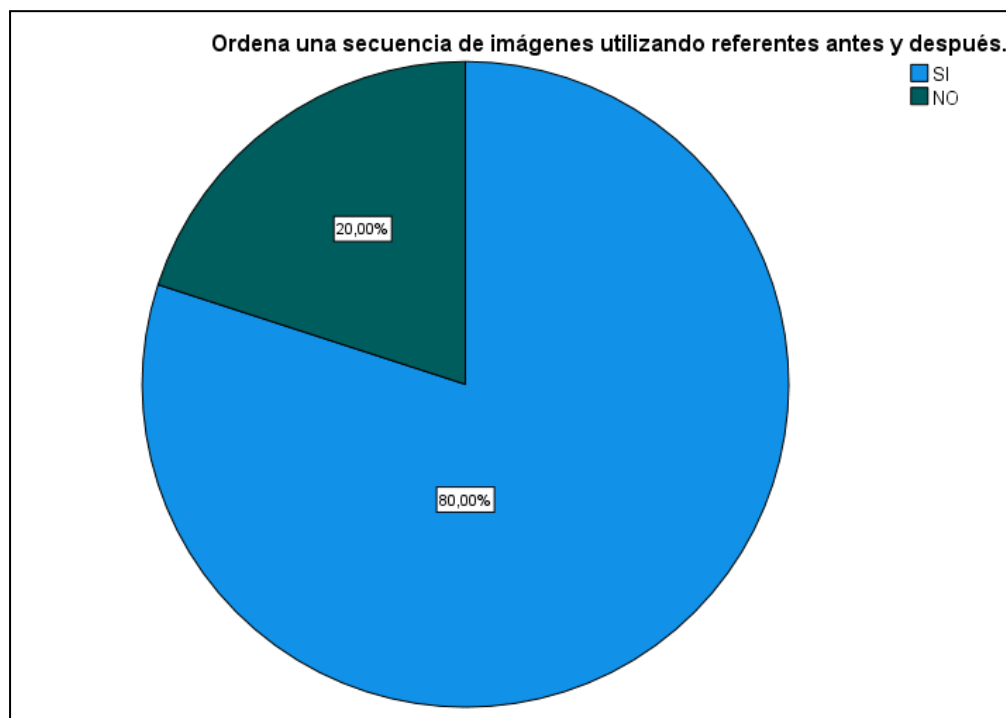
- 27% de los estudiantes si logra describir una secuencia de actividades, de hasta 04 sucesos haciendo uso de referentes transitorios.
- El 73% de los estudiantes no logra describir una secuencia de actividades, de hasta 04 sucesos haciendo uso de referentes transitorios.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes aún no pueden describir la secuencia de acciones hasta 04 eventos usando referencias de tiempo.

Figura 38

Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

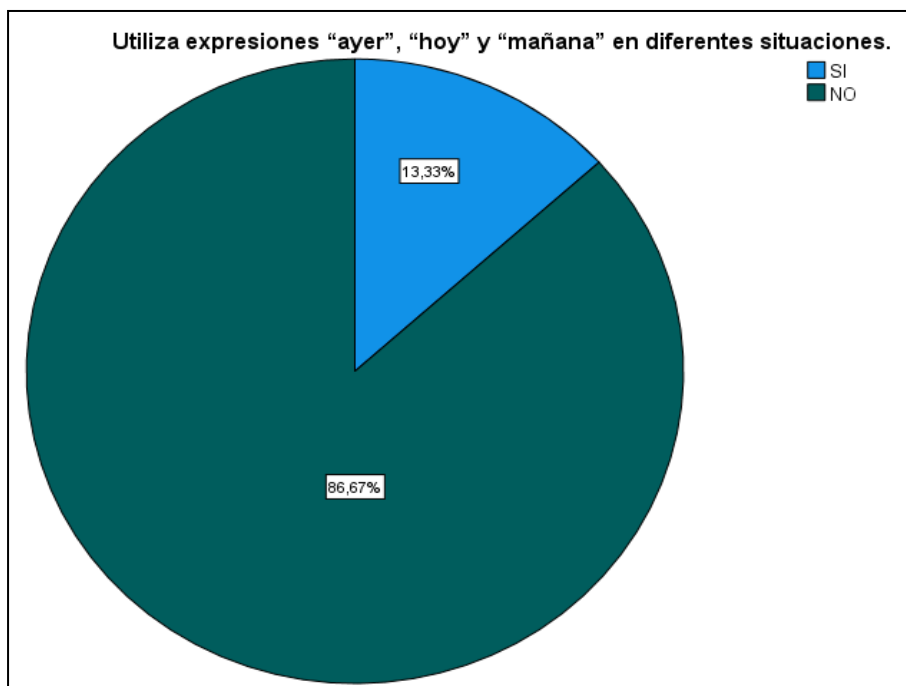
- 80% de los estudiantes si puede ordenar una serie de imágenes haciendo uso de referentes (antes y después).
- El 20% de los estudiantes no puede ordenar una serie de imágenes haciendo uso de referentes (antes y después).

Interpretación:

Existe un pequeño grupo, que no logra ordenar una sucesión de imágenes haciendo uso de referentes antes y después.

Figura 39

Utiliza expresiones "ayer", "hoy" y "mañana" en diferentes situaciones.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo

Análisis:

- 13% de los estudiantes si hace uso de las palabras “ayer, hoy y mañana”, en diversas circunstancias.
- El 87% de estudiantes no hace uso de las expresiones “ayer, hoy y mañana”, en diversas situaciones.

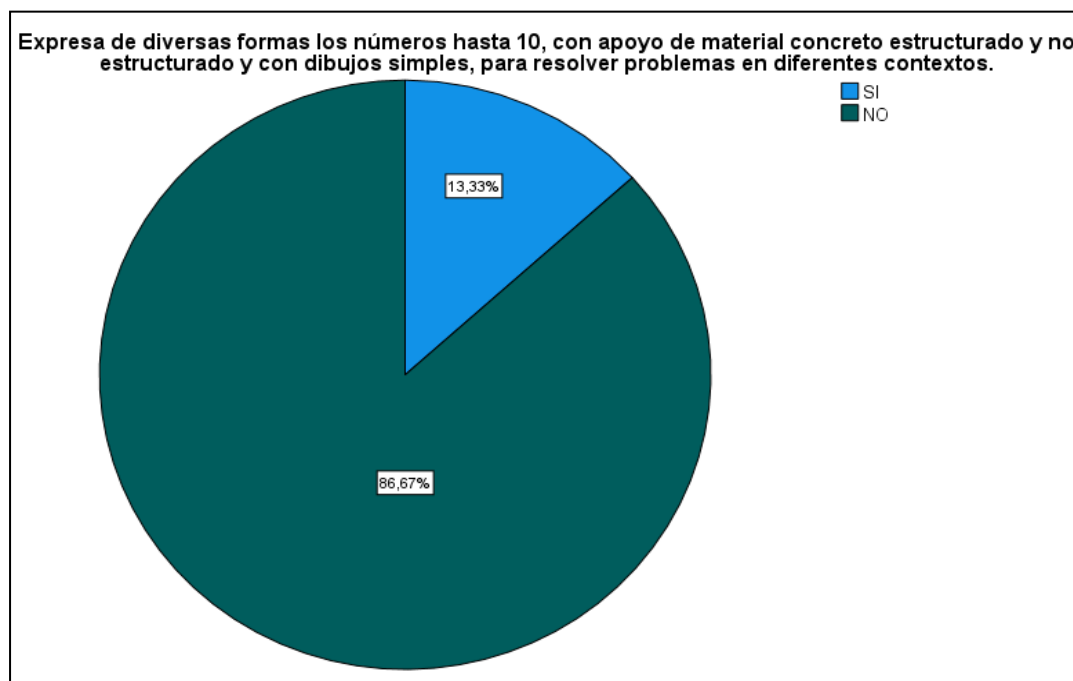
Interpretación:

Muchos alumnos, aún no logran expresarse y/o conocer las frases: ayer, hoy y mañana, en diversas situaciones y tiene que ser mejorado.

3.2.4. Competencia Cardinalidad:

Figura 40

Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

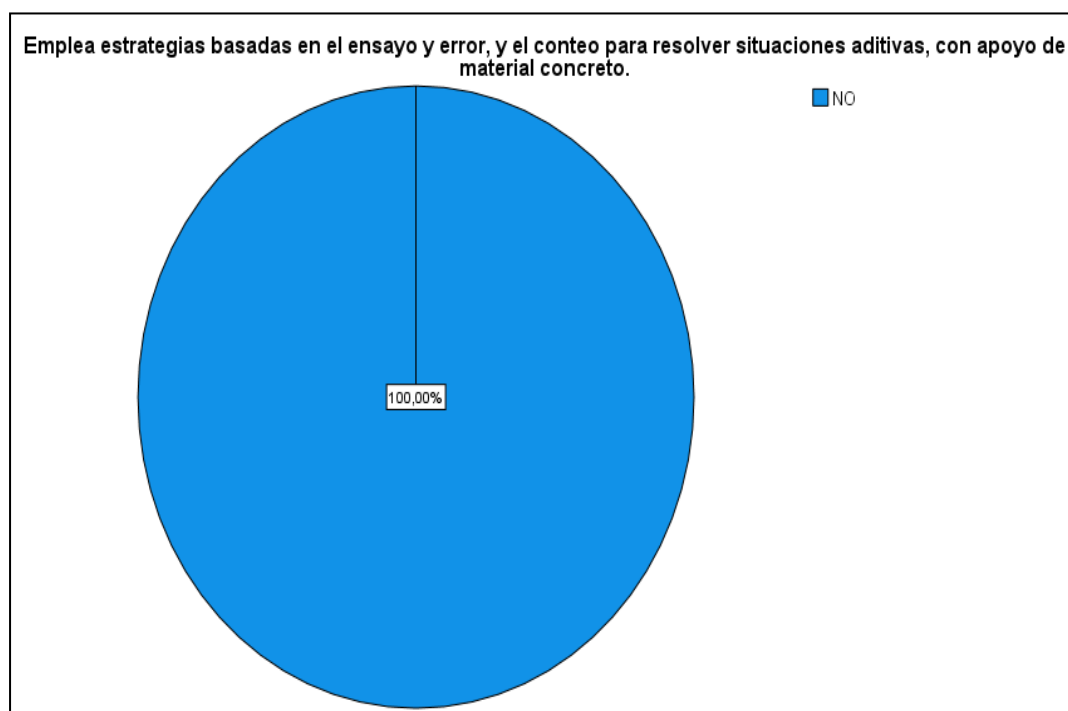
- 13% de los estudiantes si puede expresar de diversas maneras los números hasta el 10, utilizando materiales concretos estructurados y no estructurados y con simples dibujos, para solucionar problemas en diversas situaciones.
- El 87% de los estudiantes no puede expresar de varias maneras los números hasta 10, utilizando materiales concretos estructurados y no estructurados y con simples dibujos, para solucionar ciertas dificultades en diversas situaciones.

Interpretación:

La mayoría de estudiantes no está desarrollando la competencia para poder expresar de diversas maneras y/o formas los números hasta 10, siendo otro aspecto algo que se debe reforzar.

Figura 41

Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

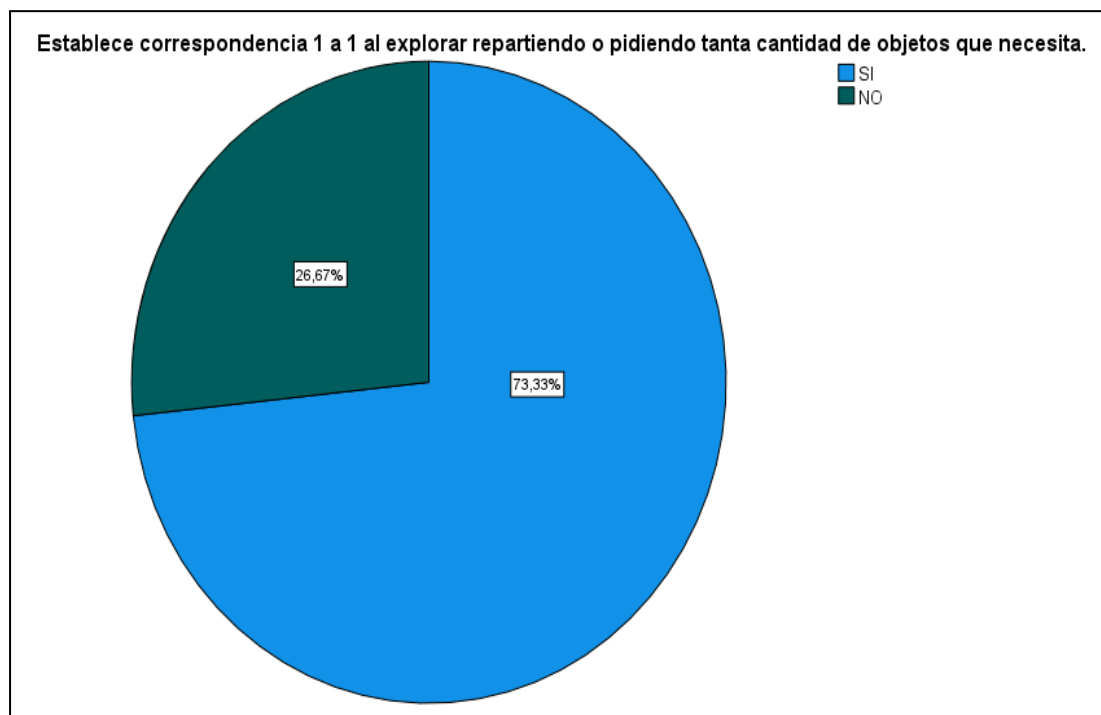
Análisis:

- El 100% de los estudiantes no utiliza estrategias basadas en: ensayo y error y conteo para resolver situaciones de dependencia utilizando material concreto.

Interpretación:

Todos los estudiantes no conocen y usan estrategias fundadas en el ensayo y error, y el conteo para solucionar situaciones adictivas, con el refuerzo y/o apoyo de materiales.

Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

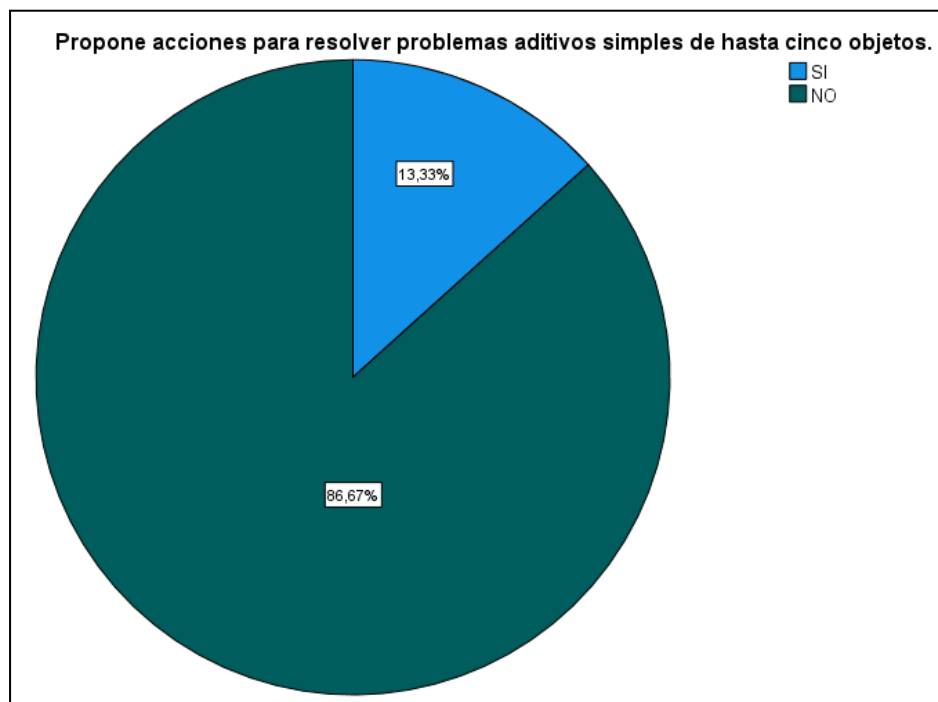
- 73% de los estudiantes si puede establecer correspondencia 1 a 1, al explorar distribuyendo varias cantidades de objetos que necesita.
- El 27% de los estudiantes no logra establecer correspondencia 1 a 1, al explorar distribuyendo varias cantidades de objetos que necesita.

Interpretación:

Existe un grupo aún de estudiantes que no logra establecer correspondencia de 1 a 1, al explorar distribuyendo la cantidad de objetos que necesita.

Figura 43

Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

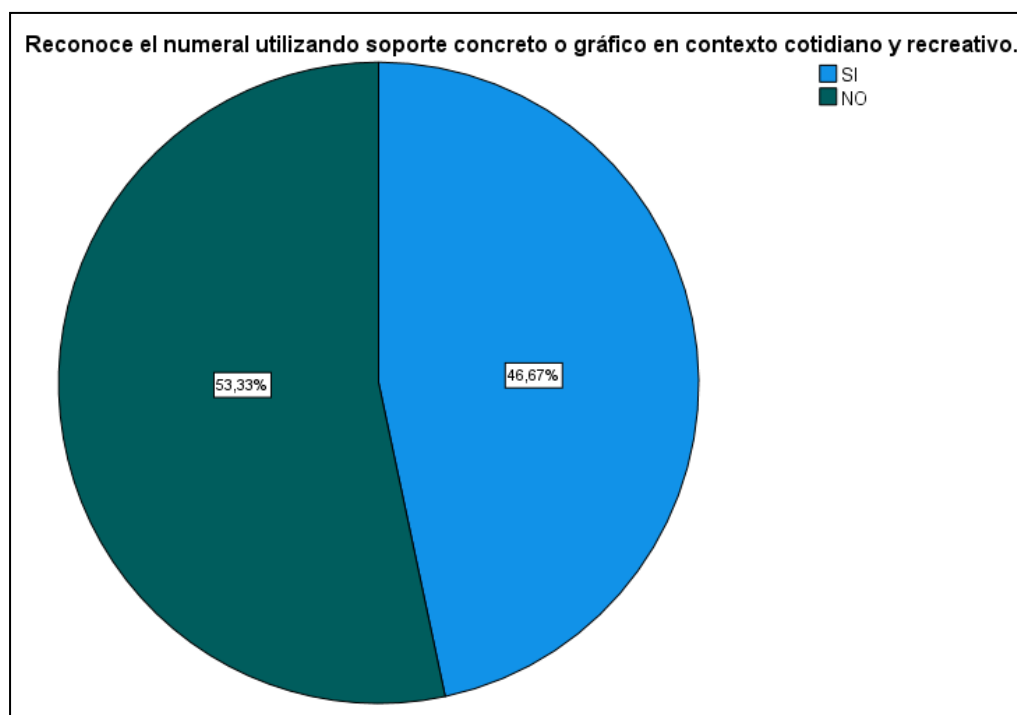
- 13% de los estudiantes si logran proponer acciones para resolver problemas aditivos simples desde hasta 05 objetos.
- 87% de los estudiantes no propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.

Interpretación:

Muchos alumnos no desarrollan la capacidad para proponer acciones que les permitan solucionar problemas aditivos simples de hasta 05 objetos.

Figura 44

Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

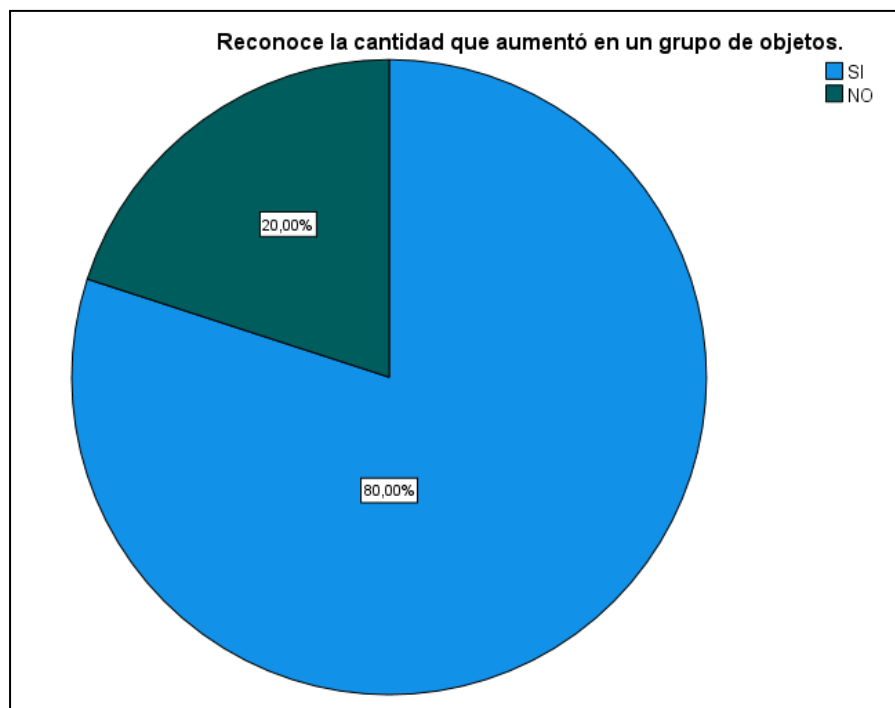
- 47% de los estudiantes sí logra reconocer el numeral haciendo uso de soportes concretos, ante un contexto determinado.
- El 53% de los estudiantes no puede reconocer el numeral haciendo uso de soportes concretos, ante un contexto determinado.

Interpretación:

Muchos estudiantes aún no logran desarrollar la capacidad de reconocer "el numeral" haciendo uso de soporte concreto, frente a un contexto diario y divertido.

Figura 45

Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

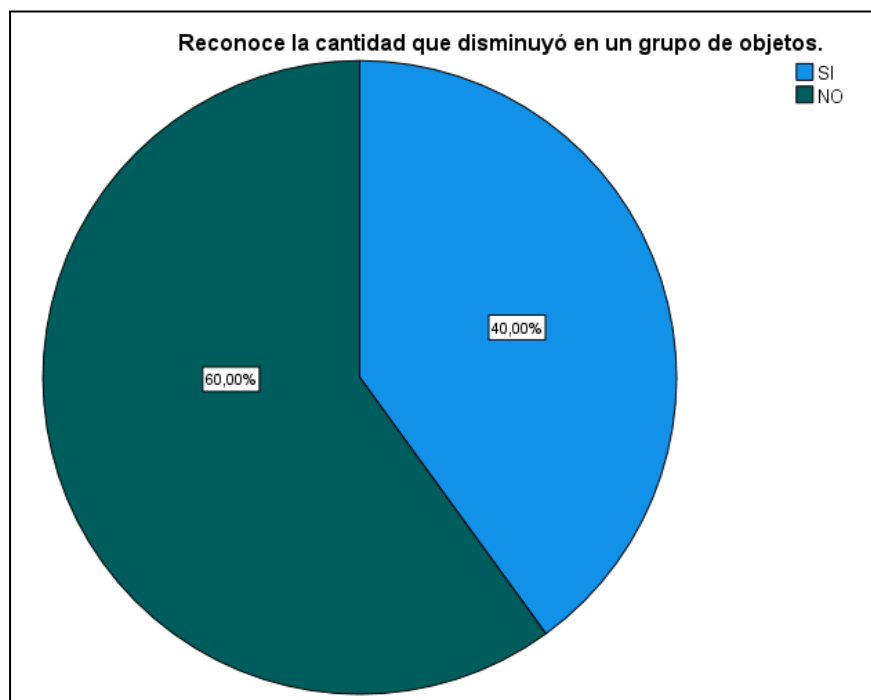
- 20% de los estudiantes no logra reconocer la cantidad incrementada en el grupo de objetos.
- El 80% de los estudiantes sí puede reconocer la cantidad incrementada en el grupo de objetos.

Interpretación:

Algunos estudiantes no pueden reconocer el volumen que ha aumentado en un grupo de objetos y necesitan ser reforzados.

Figura 46

Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.



Nota. Ficha de Obs. realizada a los alumnos de 05 años - I.E.I.P. "Sonrisitas"-Chiclayo.

Análisis:

- 40% de los estudiantes sí pueden reconocer la cantidad, que se reduce en un grupo determinado de objetos.
- 60% de los estudiantes no reconocen la cantidad, que se reduce que se reduce en un grupo determinado de objetos.

Interpretación:

Muchos estudiantes todavía no pueden reconocer las cantidades que pertenecen a diferentes grupos de objetos.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados

La presente investigación tuvo como objetivo general proponer un programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo 2022. En correspondencia con este propósito, los resultados obtenidos mediante la ficha de observación y la lista de cotejo permiten reconocer que los estudiantes presentan avances en algunas nociones matemáticas iniciales, pero también evidencian dificultades importantes en el uso de estrategias, en la resolución de situaciones aditivas simples y en la comunicación de procedimientos relacionados con la cantidad. Esta situación confirma la pertinencia de diseñar una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas, materiales concretos y experiencias contextualizadas, pues en educación inicial el aprendizaje matemático no se consolida mediante la repetición mecánica, sino mediante la acción, la exploración y la interacción con los objetos y con los demás.

Respecto al primer objetivo específico, orientado a identificar el nivel de desempeño en la resolución de problemas de cantidad, los hallazgos muestran que el 87% de los niños no propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos, mientras que solo el 13% sí logra hacerlo. Este resultado es significativo porque revela que la mayoría de estudiantes aún requiere acompañamiento para analizar una situación, anticipar una respuesta y seleccionar una acción adecuada para resolverla. Desde la perspectiva de Polya (1957), la resolución de problemas implica comprender la situación, diseñar un plan, ejecutar una estrategia y revisar el procedimiento; por ello, cuando los niños no proponen acciones, no necesariamente significa ausencia de capacidad matemática, sino falta de experiencias sistemáticas que les permitan actuar, comparar, probar y explicar lo realizado. En la tesis, este resultado aparece como una de las principales dificultades detectadas en el grupo evaluado. Otro hallazgo relevante es que el 100% de los estudiantes no utiliza estrategias basadas en el ensayo y error ni el conteo para resolver situaciones con apoyo de material concreto. Este

dato evidencia una debilidad central en el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, ya que el conteo, la correspondencia uno a uno, la comparación y la manipulación de objetos son recursos básicos para que los niños construyan nociones de número y cantidad. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2016), esta competencia implica que los niños traduzcan cantidades a expresiones numéricas, comuniquen su comprensión sobre los números y las operaciones, y usen estrategias de estimación y cálculo. En consecuencia, la ausencia de estrategias de conteo y ensayo muestra que las experiencias matemáticas desarrolladas previamente no habrían sido suficientes para que los niños resuelvan con autonomía situaciones sencillas de cantidad.

Sin embargo, los resultados no son homogéneamente bajos. Se observa que el 73% de los estudiantes sí logra establecer correspondencia uno a uno al distribuir objetos, mientras que el 27% todavía presenta dificultades. Este dato permite advertir que existe una base inicial sobre la cual puede estructurarse la propuesta, ya que la correspondencia uno a uno constituye una noción fundamental para el conteo y la comparación de colecciones. En términos pedagógicos, este resultado sugiere que los niños pueden responder mejor cuando la actividad se apoya en acciones concretas y visuales, como repartir, emparejar o comparar objetos. Ello coincide con Piaget (1970), quien sostiene que en la etapa preoperacional el niño aprende principalmente a través de la manipulación y la experiencia directa con el entorno. Por tanto, una intervención lúdica que recurra a objetos cercanos, juegos de reparto y situaciones cotidianas puede fortalecer esta capacidad ya iniciada.

También se identificó que el 53% de los niños no reconoce el numeral con apoyo de soportes concretos en un contexto determinado, frente a un 47% que sí logra hacerlo. Este resultado revela una dificultad moderada, pero importante, porque el reconocimiento del numeral no debe entenderse solo como identificación visual del símbolo, sino como relación entre una representación gráfica, una cantidad concreta y una situación con sentido. En educación

inicial, el uso de numerales requiere experiencias previas de conteo, agrupación, comparación y verbalización. Por eso, cuando los niños no reconocen el numeral, conviene reforzar la relación entre objeto, cantidad, palabra numérica y símbolo. Esta interpretación coincide con el enfoque del Currículo Nacional, que plantea que las nociones matemáticas deben construirse desde situaciones significativas y no desde ejercicios descontextualizados (MINEDU, 2016).

En cuanto al reconocimiento de cantidades que aumentan o disminuyen, los resultados muestran una diferencia interesante. El 80% de los estudiantes sí reconoce la cantidad incrementada en un grupo de objetos, mientras que el 20% no lo logra; no obstante, cuando se trata de reconocer la cantidad que se reduce, el 60% no logra hacerlo y solo el 40% sí responde adecuadamente. Esta diferencia permite interpretar que los niños comprenden con mayor facilidad las situaciones de aumento, posiblemente porque son más visibles y frecuentes en actividades de agregar objetos; en cambio, las situaciones de disminución requieren mayor abstracción, memoria de la cantidad inicial y comprensión del cambio producido. En este punto, la propuesta lúdica debe incorporar juegos de agregar y quitar elementos, dramatizaciones con objetos, cuentos matemáticos breves y retos manipulativos que permitan observar el cambio en la colección.

Los resultados también indican que el 60% de los niños no utiliza adecuadamente los ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar de un objeto o persona, mientras que el 40% sí lo hace. Aunque en el documento se menciona la expresión “números cardinales”, por el contenido del indicador corresponde referirse a números ordinales, ya que estos señalan posición y orden. Esta precisión es importante para la coherencia conceptual de la tesis. La dificultad encontrada evidencia que los estudiantes requieren actividades de ubicación, secuenciación y ordenamiento, como formar filas, ordenar objetos por tamaño, organizar turnos en un juego o ubicar personajes dentro de una

historia. García Córdova y Taboada Mio (2019) ya habían señalado dificultades en nociones de clasificación y seriación en niños de educación inicial, lo cual guarda relación con los resultados de esta investigación.

Al contrastar estos hallazgos con los antecedentes, se observa coincidencia con Rodríguez Pérez (2020), quien sostuvo que la lúdica favorece el desarrollo del pensamiento numérico mediante la resolución de problemas. En la investigación realizada en la I.E.I.P. “Sonrisitas”, las dificultades encontradas no niegan el potencial de los niños, sino que evidencian la necesidad de organizar experiencias pedagógicas más dinámicas, retadoras y cercanas a su realidad. Asimismo, Chacha Ordóñez (2022) concluyó que el juego como estrategia didáctica resulta favorable para el desarrollo del pensamiento lógico matemático, lo cual respalda la propuesta de utilizar actividades lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad. Estos antecedentes permiten afirmar que el juego, cuando es planificado con intención pedagógica, puede convertirse en una vía adecuada para fortalecer habilidades matemáticas iniciales.

A nivel nacional, los resultados se relacionan con lo encontrado por Córdova Patiño (2020), quien concluyó que las estrategias lúdicas fortalecen la competencia “Resuelve problemas de cantidad” en niños de educación inicial, especialmente en lo referido a traducir cantidades, comunicar comprensiones y utilizar procedimientos de estimación y cálculo. De igual modo, García Concha (2022) encontró que la falta de uso de estrategias lúdicas limita el desarrollo de dicha competencia en educación inicial. Esta coincidencia es importante porque en la I.E.I.P. “Sonrisitas” se observa precisamente que las principales debilidades se ubican en el uso de estrategias, la resolución de problemas aditivos simples y la comunicación de procedimientos, aspectos que pueden ser abordados mediante juegos planificados, materiales manipulativos y situaciones problemáticas contextualizadas.

Desde el sustento teórico, los resultados se interpretan mejor si se considera que los niños de 5 años se encuentran en una etapa en la que el pensamiento se apoya en la acción concreta, la percepción y la representación simbólica inicial. Piaget (1970) explica que el niño construye conocimiento al interactuar activamente con los objetos; por ello, las dificultades encontradas en conteo, ordinalidad y resolución de problemas aditivos no deben abordarse con actividades abstractas, sino con experiencias manipulativas. A su vez, Vygotsky (1978) sostiene que el aprendizaje se potencia mediante la interacción social y la mediación del adulto, de modo que el docente cumple un rol fundamental al guiar preguntas, ofrecer apoyos, promover verbalizaciones y facilitar que el niño avance desde lo que puede hacer con ayuda hacia lo que puede realizar de manera autónoma.

En relación con el segundo objetivo específico, referido al diseño de un programa de estrategias lúdicas, los resultados justifican la estructura de una propuesta orientada a la resolución de problemas de cantidad. La tesis plantea actividades como “Nos divertimos con el dado”, “Creamos helados” y “Buscamos el premio para las mascotas”, centradas en comparar, agrupar, establecer seriaciones, realizar correspondencia uno a uno y comunicar procedimientos. Estas actividades resultan pertinentes porque responden a las dificultades detectadas y se articulan con las capacidades de la competencia matemática: traducir cantidades, comunicar comprensión y utilizar estrategias de estimación y cálculo. Además, el uso del dado, bloques, materiales concretos y situaciones de juego permite que los niños enfrenten problemas de manera natural, sin separar la matemática de su experiencia cotidiana. A partir de lo discutido, la hipótesis que sostiene que un programa de estrategias lúdicas mejorará la resolución de problemas de cantidad encuentra respaldo teórico y diagnóstico, aunque debe precisarse que, por tratarse de una investigación descriptiva propositiva, los resultados no demuestran todavía la eficacia del programa mediante aplicación experimental. Lo que sí evidencian es la necesidad pedagógica de implementar una propuesta lúdica, ya que

los niños presentan dificultades concretas en el uso de estrategias de conteo, en la resolución de problemas aditivos simples, en el reconocimiento de numerales y en el manejo de relaciones ordinales. En ese sentido, la propuesta no surge como una recomendación general, sino como una respuesta directa a los resultados obtenidos.

En síntesis, la discusión permite afirmar que los niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” presentan un desarrollo inicial desigual en la resolución de problemas de cantidad. Existen avances en correspondencia uno a uno y en reconocimiento de cantidades que aumentan, pero persisten limitaciones en conteo, ensayo y error, ordinalidad, reconocimiento de numerales y resolución de problemas aditivos simples. Estos hallazgos coinciden con antecedentes nacionales e internacionales que destacan la necesidad de emplear estrategias lúdicas en educación inicial. Por ello, el programa propuesto se considera pertinente, viable y coherente con las necesidades detectadas, siempre que sea aplicado de manera sistemática, con materiales concretos, mediación docente y situaciones significativas que permitan a los niños aprender matemáticas jugando, explorando y resolviendo problemas cercanos a su vida diaria.

Capítulo V: Propuesta

5.1. Denominación de la Propuesta:

PROGRAMA DE: “ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE CANTIDAD EN NIÑOS DE NIVEL INICIAL”.

5.2. Introducción:

El programa denominado “Estrategias lúdicas para mejorar la resolución de cantidad en niños de nivel inicial” surge como una respuesta pedagógica a las dificultades identificadas en los niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo 2022. El diagnóstico evidenció que la mayoría de estudiantes aún no desarrolla de manera suficiente la capacidad para proponer acciones y resolver problemas simples hasta con cinco objetos; además, se identificó que el total de niños evaluados no emplea con seguridad estrategias como el ensayo, el error y el conteo para resolver situaciones matemáticas. También se observaron limitaciones para expresar de diversas formas los números del 1 al 10 y para ubicar objetos o personas empleando expresiones ordinales como “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto”. En atención a esta realidad, el programa se orienta al fortalecimiento de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, la cual, en educación inicial, se manifiesta cuando los niños exploran objetos de su entorno, reconocen sus propiedades, establecen relaciones, agrupan, comparan, cuentan, ordenan, agregan y quitan elementos en situaciones significativas. El Programa Curricular de Educación Inicial sostiene que esta competencia se desarrolla desde experiencias concretas, cercanas a la vida cotidiana infantil y mediadas por la acción directa sobre los objetos (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2016). La propuesta considera el juego como una estrategia central para el aprendizaje matemático temprano, debido a que permite que los niños participen de manera activa, manipulen materiales, ensayen soluciones, comuniquen sus procedimientos y construyan nociones de cantidad en un ambiente motivador. En esta etapa, la matemática no debe presentarse como

un conjunto de ejercicios abstractos, sino como una experiencia vivencial que parte de retos sencillos: repartir objetos, formar colecciones, comparar cantidades, ordenar elementos, lanzar un dado, buscar pares, construir torres o resolver pequeñas situaciones de agregar y quitar.

El programa está organizado en actividades lúdicas progresivas, tales como “Jugando a agrupar objetos”, “Nos divertimos con el dado”, “Creamos helados”, “Buscamos el premio para las mascotas”, entre otras. Cada actividad busca que el niño logre agrupar, comparar, contar, establecer correspondencia uno a uno, realizar seriaciones, reconocer cantidades y comunicar lo realizado con apoyo de materiales concretos. Estas acciones se articulan con las capacidades de la competencia matemática: traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar la comprensión sobre los números y las operaciones, y utilizar estrategias de estimación y cálculo (MINEDU, 2016).

Asimismo, la propuesta se ajusta a la naturaleza del aprendizaje infantil, pues reconoce que los niños de 5 años aprenden mejor cuando exploran, juegan, interactúan con sus compañeros y resuelven situaciones vinculadas con su entorno. La National Association for the Education of Young Children y el National Council of Teachers of Mathematics señalan que la educación matemática en la primera infancia debe ofrecer experiencias de calidad, desafiantes, accesibles y conectadas con las actividades propias de los niños, especialmente entre los 3 y 6 años (NAEYC & NCTM, 2010).

5.3. Justificación:

El programa se justifica porque responde a una necesidad pedagógica concreta detectada en los niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”. Los resultados diagnósticos muestran que los estudiantes requieren fortalecer el uso del conteo, la correspondencia uno a uno, la comparación de cantidades, la seriación, el reconocimiento de numerales, la ubicación ordinal y la resolución de problemas simples de agregar y quitar. Por tanto, la propuesta no se plantea

como una actividad complementaria, sino como una intervención organizada para que los niños mejoren progresivamente su desempeño en la resolución de problemas de cantidad. Desde el punto de vista pedagógico, el programa es pertinente porque utiliza estrategias lúdicas acordes con la edad y con las características del nivel inicial. El juego permite que el niño actúe sobre objetos reales, pruebe alternativas, observe cambios en las cantidades y comunique sus respuestas sin perder el interés por aprender. Así, una actividad como repartir frutas, lanzar un dado, formar torres o agrupar bloques facilita que el estudiante comprenda la cantidad desde la experiencia, no desde la repetición mecánica. Esta orientación coincide con el enfoque del MINEDU, que plantea que la matemática escolar debe partir de la resolución de problemas y de situaciones significativas para los estudiantes (MINEDU, 2016).

Desde el punto de vista teórico, la propuesta se sustenta en el valor del juego y de la manipulación concreta para el desarrollo del pensamiento matemático infantil. En los niños de educación inicial, las nociones de número, cantidad, orden y comparación se construyen mediante la exploración de objetos, la interacción con otros y la verbalización de procedimientos. Por ello, las actividades lúdicas permiten relacionar la acción con el pensamiento, favoreciendo que el niño pase de una respuesta intuitiva a una solución más organizada. La literatura especializada en matemática temprana también reconoce que las primeras experiencias numéricas deben ser intencionales, progresivas y vinculadas con situaciones de juego y exploración (NAEYC & NCTM, 2010).

Desde el punto de vista práctico, el programa es viable porque emplea recursos sencillos y accesibles para el aula de inicial, como dados, chapas, bloques, tarjetas, objetos del entorno, siluetas, juguetes, hojas, tapas, figuras y materiales reciclables. Esto permite que las actividades puedan desarrollarse sin requerir equipamiento especializado. Además, cada sesión puede adaptarse al ritmo de aprendizaje de los niños, promoviendo la participación de

todos, incluidos aquellos que necesitan más apoyo para contar, comparar o explicar sus procedimientos.

Desde el punto de vista metodológico, el programa ofrece una secuencia de actividades con competencia, capacidades y criterios de evaluación, lo que facilita su aplicación y seguimiento. Esta organización permite observar el avance de los niños en aspectos específicos, como agrupar objetos, comparar colecciones, contar hasta cinco, reconocer cantidades del 1 al 10, establecer correspondencia uno a uno, realizar seriaciones y comunicar la estrategia utilizada. De esta manera, la propuesta contribuye no solo al aprendizaje de los estudiantes, sino también a la mejora de la práctica docente, porque brinda una ruta clara para trabajar la competencia “Resuelve problemas de cantidad” desde experiencias lúdicas.

5.4. Objetivo General:

- Resolver problemas de cantidad en situaciones de juego, agrupando, comparando, seriando, contando, agregando y quitando elementos hasta cinco objetos, así como comunicando sus procedimientos con apoyo de material concreto.

5.5. Objetivos Específicos:

- Agrupar objetos de su entorno según características perceptuales como color, forma, tamaño, peso o utilidad, explicando el criterio empleado durante la actividad lúdica.
- Comparar colecciones de objetos utilizando expresiones cuantitativas como “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que” e “igual que”.
- Establecer correspondencia uno a uno al repartir, emparejar o relacionar objetos, identificando si los elementos alcanzan, faltan o sobran.
- Utilizar el conteo como estrategia para resolver problemas simples de cantidad, relacionando cada objeto contado con una palabra numérica.
- Resolver situaciones sencillas de agregar y quitar hasta cinco elementos, reconociendo los cambios producidos en la cantidad inicial.

- Realizar seriaciones de hasta cinco objetos, ordenándolos según tamaño, color, longitud u otra característica observable.
- Usar números ordinales como “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para ubicar objetos o personas dentro de una secuencia.
- Comunicar oralmente el procedimiento utilizado para resolver problemas de cantidad, explicando qué hizo, qué material empleó y cómo obtuvo el resultado.

5.6. Actividades:

5.6.1. “Jugando a agrupar objetos”.

Competencia “Resuelve problema de cantidad”: Se refiere a relacionar objetos de su entorno según sus propiedades perceptuales (ordenar y agrupar, hasta quintas, serializar hasta cinco objetos, comparar objetos y pesos, agregar y quitar hasta cinco elementos, realizar dibujos con sus cuerpos, materiales concretos u objetos como mostradores). Utiliza cuantificadores: "mucho", "poco", "ninguno" y expresiones: "más que", "menos que". Indica el peso de cada objeto "pesa más", "pesa menos" y el tiempo como "antes o después", "ayer", "hoy" o "mañana".

Capacidades:

- Convierte cantidades a expresiones en número.
- Informa su entendimiento respecto a la numeración y las operaciones.
- Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

- Relaciona cada objeto, bloques lógicos, indicando sus características y el criterio utilizado.
- Establece relaciones con bloques lógicos, manifestando sus principales características.

- Establece correspondencia uno por uno para cotejar el número de hojas pequeñas y grandes reunidas.
- Hace uso del conteo como una estrategia que le permite comparar la cantidad de objetos que reunió.

5.6.2. “Nos divertimos con el dado”.

Competencia: Los estudiantes establecen relaciones al comparar y agrupar las chapas, según la cantidad que salga al lanzar el dado, realizando 3 colecciones.
Capacidades: Traduce cantidades a expresiones en números. Comunica su conocimiento respecto a los números y las operaciones. Utiliza estrategias y procedimientos de: estimación y cálculo.
Criterios para la evaluación: Los niños y las niñas forman relaciones entre objetos según sus propiedades perceptuales, comparan y agrupan los objetos que observan. Mencionan lo que realizan para agrupar y clasificar.

5.6.3. “Creamos helados”.

Competencia: Los estudiantes resuelvan problemas de cantidad y realizaran seriación hasta el 5.
Capacidades: Traducen cantidades a expresiones numéricas. Comunican su comprensión respecto a los números y las operaciones. Hacen uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
Criterios para la evaluación: Estudiantes forman “seriaciones por tamaño y color” hasta cinco objetos, resolviendo problemas de cantidad.

5.6.4. *“Buscamos el premio para las mascotas”.*

Competencia. Los estudiantes resuelven problemas de cantidad y realizaran correspondencia uno a uno.
Capacidades: - Traducen cantidades a expresiones de número. - Informan su conocimiento respecto a los números y las operaciones. - Utilizan estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
Criterios para la evaluación: Estudiantes crean correspondencia uno a uno en diversos contextos que se les presenta. Mencionando lo realizado y utilizado.

5.6.5. *“La tienda de los juguetes”.*

Competencia "Resuelve problemas de cantidad": Los estudiantes resuelven situaciones de cantidad al comparar, contar, agrupar y relacionar juguetes según consignas dadas. La actividad permite que los niños identifiquen dónde hay más, dónde hay menos, cuántos juguetes se necesitan para completar una colección y qué ocurre cuando se agrega o se quita un objeto.
Capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.
Criterios de evaluación: Relaciona los juguetes según una característica común, como color, tamaño, forma o tipo. Cuenta colecciones pequeñas de juguetes utilizando correspondencia uno a uno.

Compara cantidades empleando expresiones como "más que", "menos que", "igual que", "muchos" y "pocos".

Explica con sus propias palabras qué hizo para saber cuántos juguetes hay en cada grupo.

5.6.6. *“Repartimos frutas para todos”.*

Competencia "Resuelve problemas de cantidad": Los estudiantes resuelven problemas sencillos de reparto al distribuir frutas de juguete, láminas o material concreto entre sus compañeros. La actividad favorece la correspondencia uno a uno, el conteo y la comparación de cantidades, mediante una situación cotidiana cercana al contexto infantil.

Capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

Establece correspondencia uno a uno al repartir una fruta para cada niño o niña.

Reconoce si faltan o sobran elementos después del reparto.

Utiliza el conteo para verificar la cantidad de frutas distribuidas.

Comunica oralmente el resultado de la acción realizada, indicando si alcanzó para todos o si se necesita agregar más elementos.

5.6.7. *“Ordenamos los gusanitos de colores”.*

Competencia "Resuelve problemas de cantidad": Los estudiantes resuelven situaciones de seriación al ordenar gusanitos elaborados con círculos, bloques, tapas

o cuentas de colores. La actividad permite comparar tamaños, establecer secuencias y organizar hasta cinco elementos según una consigna dada.

Capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

Ordena hasta cinco objetos siguiendo criterios de tamaño, color o longitud.

Realiza seriaciones simples utilizando material concreto.

Identifica el primer, segundo, tercer, cuarto y quinto lugar dentro de una secuencia.

Explica el criterio que utilizó para ordenar los elementos.

5.6.8. “El tren de los números”.

Competencia “Resuelve problemas de cantidad”: Los estudiantes resuelven situaciones vinculadas con el orden y la cantidad al formar un tren con vagones numerados del 1 al 5. La actividad favorece el reconocimiento de numerales, la secuencia numérica, la relación entre número y cantidad, así como el uso de expresiones ordinales.

Capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

Reconoce los numerales del 1 al 5 con apoyo de material concreto.

Relaciona cada numeral con la cantidad correspondiente de objetos.

Ubica los vagones según el orden indicado, utilizando expresiones como "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto".

Verbaliza la cantidad de objetos que corresponde a cada vagón del tren.

5.6.9. *“Pescamos cantidades”.*

Competencia "Resuelve problemas de cantidad": Los estudiantes resuelven problemas de cantidad mediante un juego de pesca, en el que deben atrapar peces según el número indicado por tarjetas, dados o consignas orales. Esta actividad permite fortalecer el conteo, la comparación de colecciones y la relación entre cantidad y numeral.

Capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

Cuenta los peces obtenidos durante el juego.

Relaciona la cantidad de peces con el numeral correspondiente.

Compara colecciones de peces, indicando quién pescó más, menos o igual cantidad.

Utiliza estrategias de conteo para comprobar si logró pescar la cantidad solicitada.

5.6.10. *“Construimos torres con bloques”.*

Competencia "Resuelve problemas de cantidad": Los estudiantes resuelven situaciones de comparación, agregación y disminución al construir torres con bloques. La actividad permite que los niños identifiquen cantidades, comparen alturas, agreguen o quiten bloques y comuniquen los cambios producidos en cada construcción.

Capacidades:

Traduce cantidades a expresiones numéricas.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

Utiliza estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

Criterios de evaluación:

Construye torres utilizando cantidades indicadas de bloques.

Compara torres empleando expresiones como "más alta", "más baja", "tiene más bloques" o "tiene menos bloques".

Reconoce qué sucede con la cantidad cuando agrega o quita bloques.

Explica el procedimiento utilizado para formar, comparar o modificar su torre.

Conclusiones

La propuesta de un programa de estrategias lúdicas resulta pertinente para mejorar la resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, Chiclayo 2022, debido a que los resultados diagnósticos evidencian dificultades en el reconocimiento de cantidades que disminuyen, en la formulación de acciones para resolver problemas simples, en el uso del conteo y en la aplicación de estrategias básicas como el ensayo y error. En ese sentido, la propuesta responde a una necesidad pedagógica concreta y se articula con la variable independiente “estrategias lúdicas” y la variable dependiente “resolución de problemas de cantidad”, consideradas en la matriz de la investigación.

Los niños evaluados presentan un desarrollo limitado en varias capacidades matemáticas iniciales. La mayoría muestra dificultades para reconocer la cantidad que disminuye en una agrupación de objetos, proponer acciones para resolver problemas simples de hasta cinco elementos, expresar de diversas formas los números del 1 al 10 y utilizar números ordinales para ubicar objetos o personas. Asimismo, se identificó que el total de estudiantes no emplea adecuadamente estrategias de ensayo y error ni el conteo como procedimientos para resolver situaciones matemáticas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer experiencias de aprendizaje con materiales concretos y situaciones lúdicas significativas.

La propuesta elaborada constituye una alternativa pedagógica viable para atender las dificultades encontradas en los niños de 5 años. Las actividades planteadas, como “Nos divertimos con el dado”, “Creamos helados” y “Buscamos el premio para las mascotas”, permiten trabajar la comparación, agrupación, seriación, correspondencia uno a uno, conteo y comunicación de procedimientos, capacidades directamente vinculadas con la competencia “Resuelve problemas de cantidad”. Por tanto, el programa organiza experiencias lúdicas que

favorecen la participación activa, la manipulación de materiales y la construcción progresiva de nociones matemáticas.

Al ser de tipo descriptiva propositiva, no demuestra experimentalmente la mejora de la resolución de problemas de cantidad, sino que sustenta la necesidad y pertinencia de aplicar un programa de estrategias lúdicas en función del diagnóstico realizado. Por ello, la hipótesis queda planteada como una expectativa pedagógica fundamentada, cuya comprobación requeriría una aplicación posterior del programa con medición de entrada y salida.

El fortalecimiento de la resolución de problemas de cantidad en educación inicial requiere actividades planificadas que integren juego, exploración, material concreto, interacción entre pares y mediación docente. En el caso de la I.E.I.P. “Sonrisitas”, dichas condiciones son necesarias para que los niños avancen desde acciones intuitivas hacia procedimientos matemáticos más organizados, especialmente en conteo, seriación, correspondencia, comparación y resolución de situaciones de agregar o quitar elementos.

Recomendaciones

Aplicar el programa de estrategias lúdicas en sesiones breves y progresivas, utilizando materiales concretos como bloques, tapas, dados, tarjetas y objetos del aula, para fortalecer el conteo, la comparación, la seriación y la resolución de problemas simples de cantidad.

Incorporar juegos matemáticos en la rutina diaria, como repartir materiales, formar grupos, ordenar objetos y reconocer dónde hay más o menos, de modo que los niños aprendan la noción de cantidad en situaciones cercanas y significativas.

Capacitar a las docentes de educación inicial en el uso de estrategias lúdicas orientadas a la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, priorizando actividades de agregar, quitar, comparar y comunicar resultados con apoyo de preguntas sencillas.

Evaluar periódicamente el avance de los niños mediante fichas de observación, considerando indicadores como uso del conteo, correspondencia uno a uno, reconocimiento de cantidades y explicación verbal de sus procedimientos.

Referencias

- Arguello, W. (2021). Lúdica para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática en contextos universitarios. *Revista Temario Científico*, 1(1), 8–16.
- Ballesteros, O. (2011). *La lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia].
- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.
- Berger, K. (2004). *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia*. Editorial Médica Panamericana.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). *El juego y su significado: El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*. Revista de Occidente.
- Cruz, J. (2012). *La estrategia lúdica y aprendizaje significativo*. Editorial Médica.
- Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw Hill.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill.
- Martínez, L. (2008). *Lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Autónoma de Guadalajara. https://www.academia.edu/4173995/Ludica_como_estrategia_didactica
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego: Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Pólya, G. (1965). *Cómo plantear y resolver problemas*. Editorial Trillas.
- Posso, P., Sepúlveda, M., Navarro, N., & Laguna, C. (2015). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar. *Lúdica Pedagógica*, 21, 163–174.
- Rivas, O., & González, L. (2007). Comportamiento y cognición en solución de problemas: Influencias y paralelismo. *Acta Colombiana de Psicología*, 10(2), 59–70.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Paidós.
- Schoenfeld, A. H. (2016). Resolución de problemas. *Cuadernos de Investigación y Formación en Educación Matemática*, 1(1)

Anexo 1 – Matriz de Consistencia

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD CON NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Cómo un programa de estrategias lúdicas, mejorará la resolución de problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” - Chiclayo-2022?	Objetivo general: “Proponer un programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” - Chiclayo-2022”. Objetivos específicos: Identificar el nivel de desempeño en la resolución de problemas de cantidad en niños de 05 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” – Chiclayo -2022.	Un programa de estrategias lúdicas mejorará la resolución de problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I.P. “Sonrisitas” - Chiclayo-2022”.	Variable independiente: “Estrategias lúdicas” Variable dependiente: “Resolución de problemas”.	Tipo: Descriptiva-propositiva. Población: niños de la I.E.I.P. “Sonrisitas”. Chiclayo. Muestra: 15 estudiantes. Técnica: Observación.

	Diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la resolución de cantidad en los niños 5 años la I.E.I.P. “Sonrisitas” – Chiclayo -2022.			Instrumentos: Ficha de Observación y Lista de Cotejo.
--	--	--	--	--

Anexo 2 – Instrumentos Aplicados

LISTA DE COTEJO.

INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Aitana Sofía Monteza Mendo

Objetivo: “Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante”.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de las reglas del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.	x		
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por si mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

como trepar, saltar y correr libremente.			
12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	x		
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	x		
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.	x		
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Micaela Del Carmen Olazabal Martínez

Objetivo: “Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante”.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.			x
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.		x	
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.			x
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.		x	
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.	x		

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	x		
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.		x	
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.		x	
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.		x	
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Yoelia Delainne Perez Uriarte

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.		x	
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.		x	
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.			x
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	x		
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.	x		
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Ema Jessalia Gallardo Sánchez

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	x		
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.		x	
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.	x		
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Adriano Ismael Alberca Santos

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.		x	
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.		x	
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.		x	
9. Cumple las normas establecidas del juego.		x	
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.	x		

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.		x	
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	x		
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.			x
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.		x	
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Antonella Alexandra Zaragoza Pérez

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.	x		
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.	x		
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.		x	
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.		x	
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	x		
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.		x	
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Kiara Fernanda Tafur Albañil

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.		x	
9. Cumple las normas establecidas del juego.		x	
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Gala Victoria Dávila Iñónán

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.		x	
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.		x	
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.		x	
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.	x		
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.		x	
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Iker Adrian Alva Vilela

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.			x
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.			x
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.			x
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.			x
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.			x
9. Cumple las normas establecidas del juego.			x
10. Toma decisiones a nivel personal.			x
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.			x
14. Mantiene el equilibrio después del salto.			x
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.		x	
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.		x	
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.			x
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.			x
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Lucas Gustavo Gonzales Tarrillo

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.		x	
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.		x	
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.		x	
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.		x	
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.			x
14. Mantiene el equilibrio después del salto.			x
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.		x	
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.			x
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.		x	
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.			x
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.		x	
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.		x	
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Mariana Salomé Estela Ortiz

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.	x		
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.	x		

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	x		
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.		x	
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.	x		
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.	x		
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Piero Joaquín Carranza Díaz

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.		x	
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.	x		

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.	x		
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.			x
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Ricardo Kevin Rios Márquez

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.	x		
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.			x
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.		x	
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.	x		
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.	x		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Samantha Jahira Córdova Pérez

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.	x		
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.	x		
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.	x		
5. Toma decisiones de manera consensuada.	x		
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.	x		
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.	x		
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.	x		
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.	x		
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.	x		
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO- ESTRATEGIAS LÚDICAS

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Thiago Rafael Arévalo Yaipén

Objetivo: Medir de manera general las características de la Actividad Lúdica de cada estudiante.

Instrucciones: Estimada maestra, marque la característica que considere más correcta de cada uno de sus estudiantes, según corresponda conforme a la escala de valoración.

DIMENSIÓN: Social.	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Interactúa con los que le rodean mediante preguntas e intercambio de ideas.	x		
2. Manifiesta confianza con los integrantes de la familia.		x	
3. Demuestra capacidad para escuchar las opiniones de los demás.		x	
4. Comprende las instrucciones de la regla del juego.		x	
5. Toma decisiones de manera consensuada.		x	
6. Respeta los tiempos de trabajo del grupo.	x		
7. Participa en grupo compartiendo sus materiales.	x		
8. Se involucra por sí mismo al grupo.		x	
9. Cumple las normas establecidas del juego.	x		
10. Toma decisiones a nivel personal.		x	
DIMENSIÓN: Pedagógica.			
11. Demuestra movimiento grueso en actividades dirigidas, como trepar, saltar y correr libremente.		x	

12. Participa en juegos que demandan ubicarse dentro-fuera, lejos-cerca, arriba-abajo.		x	
13. Controla su cuerpo en movimientos y desplazamiento variando velocidades, posiciones y direcciones, utilizando objetos que se puedan tomar, empujar, jalar capturar, rodar.		x	
14. Mantiene el equilibrio después del salto.		x	
15. Responde cuándo le llaman por su nombre.	x		
16. Examina un juguete cuando se le colocan en la mano.		x	
17. Reacciona cuando el que le acompaña en la actividad se mueve fuera del campo visual.		x	
DIMENSIÓN: Psicológica			
18. Muestra buen humor en su estado de ánimo.	x		
19. Disfruta y muestra entusiasmo al momento del juego.		x	
20. Logra controlar su frustración, ira, enojo; cuando no obtiene o logra lo que quiere.		x	
21. Muestra empatía con su compañero cuando lo ve triste.		x	
22. Respeta el turno de su compañero, sin la necesidad de agredirlo o lastimarlo.		x	
23. Se relaja y tranquiliza cuando se le habla.	x		
24. Muestra satisfacción al realizar una tarea.		x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Adriano Ismael Alberca Santos

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.		x

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Yoella Delalme Pérez Uriarte

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.		x

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Antonella Alexandra Zaragoza Pérez

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.	x	
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.		x
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.	x	
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.	x	

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	x	
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.	x	
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.		x
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Ema Jessalla Gallardo Sánchez

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.	x	
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.	x	
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.	x	
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.		x
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.	x	
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.		x

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.		x
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Klara Fernanda Tafur Albañil

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	x	
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Gala Victoria Dávila Iñañán

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.		x
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD
“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”
Estudiante: Iker Adrian Alva Vilela

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.		x
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.		x
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Lucas Gustavo Gonzales Tarrillo

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia gráfica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Mariana Salomé Estela Ortiz

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.	x	
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.	x	

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Micaela Del Carmen Olazabal Martinez

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.	x	
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.		x
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.	x	
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.	x	
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	x

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Plero Joaquín Carranza Díaz

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.		x
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.		x
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.	x	
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.	x	
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Ricardo Kerlc Rios Marquez

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.	x	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Samantha Jahira Córdova Pérez

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.		x
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.		x
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.	x	
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.	x	
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Thlago Rafael Arévalo Yalpén

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.		x
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.	x	
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.	x	

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.		x
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado		x
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.	x	
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	x	
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.	x	
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.		x
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.	x	
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN- RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD

“I.E.I.P. “SONRISITAS”, CHICLAYO-2022”

Estudiante: Altana Sofia Monteza Mendo

Objetivo: Identificar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un aspa (X) escogiendo la opción más parecida a lo que el niño o niña realiza en los siguientes casos:

COMPETENCIA: Clasificación.	SI	NO
1. Expresa con material concreto o gráfico las agrupaciones de personas, elementos u objetos, de acuerdo a un criterio.	x	
2. Explica las semejanzas y diferencias de sus agrupaciones, mencionando el criterio utilizado.	x	
3. Menciona las características de las agrupaciones utilizando cuantificadores.	x	
4. Compara dos colecciones con soporte concreto o gráfico, y utiliza cuantificadores.	x	
5. Elige materiales y los compara según sus características perceptuales.		x
COMPETENCIA: Seriación.		
6. Identifica criterios perceptuales para ordenar una colección, de hasta cinco objetos.		x
7. Expresa en forma oral el criterio utilizado para ordenar una colección de 5 objetos.		x

8. Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.		x
9. Reproduce una secuencia grafica ordenada según el criterio de color, forma o tamaño.	x	
10. Usa materiales que encuentra en el aula para establecer una relación de orden de acuerdo a un criterio determinado	x	
COMPETENCIA: Ordinalidad.		
11. Expresa la posición de las personas y objetos, considerando un referente, hasta el quinto lugar en problemas de contexto recreativo.		x
12. Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.		x
13. Describe una secuencia de actividades de hasta cuatro sucesos utilizando referentes temporales.		x
14. Ordena una secuencia de imágenes utilizando referentes antes y después.	x	
15. Utiliza expresiones “ayer”, “hoy” y “mañana” en diferentes situaciones.		x
COMPETENCIA: Cardinalidad.		
16. Expresa de diversas formas los números hasta 10, con apoyo de material concreto estructurado y no estructurado y con dibujos simples, para resolver problemas en diferentes contextos.	x	
17. Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, y el conteo para resolver situaciones aditivas, con apoyo de material concreto.		x
18. Establece correspondencia 1 a 1 al explorar repartiendo o pidiendo tanta cantidad de objetos que necesita.	x	

19. Propone acciones para resolver problemas aditivos simples de hasta cinco objetos.		x
20. Reconoce el numeral utilizando soporte concreto o gráfico en contexto cotidiano y recreativo.		x
21. Reconoce la cantidad que aumentó en un grupo de objetos.	x	
22. Reconoce la cantidad que disminuyó en un grupo de objetos.		x

Fuente: Elaboración propia.