

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



TESIS

**Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en
niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024**

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

Investigadores: Linda Magaly Goicochea Olano

Danny Yusely Fernandez Perez

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque, 04 de junio del 2026

Perú

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024

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



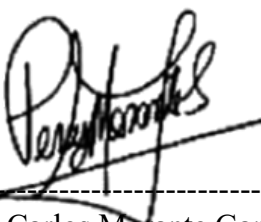
Linda Magaly Goicochea Olano
Investigadora



Danny Yusely Fernandez Perez
Investigadora



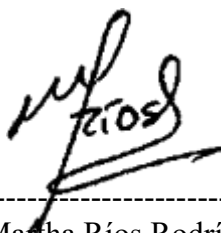
Dra. Maria Del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Secretario



M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 454-2026

Siendo las 18:30 horas, del día jueves 04 de junio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/ogv-wpbi-fve> por mandato de la **Resolución N° 1812-2026-D-FACHSE** de fecha **04 de junio de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 2328-2024-D-FACHSE** de fecha **16 de diciembre de 2024**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA
Vocal	: M.Sc.. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
Asesor(a) Metodológico	: Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y APRENDIZAJE DE NÚMEROS NATURALES EN NIÑOS DE LA I.E.I. RAYITOS DE SOL DE PUNTA NEGRA, 2024** Presentada por **GOICOCHEA OLANO LINDA MAGALY-FERNANDEZ PEREZ DANNY YUSELY** 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**. Siendo las 19:30 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. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)

Dr. PERCY CARLOS MORANTE GAMARRA
SECRETARIO(A)

M.Sc.. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐ Titulado: Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024.

Las autoras son Danny Yusely Fernandez Perez, identificado con documento de identidad N° 71102494, y Linda Magaly Goicochea Olano, identificado con documento de identidad N° 77245500, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 18%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho 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, 8 de mayo del 2025

Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	8%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unae.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
4	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	dspace.ueb.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora



Recibo digital

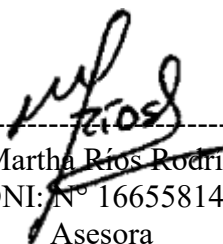
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Linda Magaly Goicochea Olano Y Danny Yusely Fernandez Perez
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias mate...
Nombre del archivo: INFORME_Linda_y_Danny.docx
Tamaño del archivo: 1.22M
Total páginas: 100
Total de palabras: 20,381
Total de caracteres: 118,360
Fecha de entrega: 21-feb.-2025 11:55p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2595292013



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.



Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo de investigación, en primer lugar, a Dios, por brindarnos la fortaleza, sabiduría y perseverancia necesarias para alcanzar una meta tan importante en nuestra formación profesional.

A nuestros padres y familiares, por su amor, apoyo incondicional y confianza en nosotras durante cada etapa de este camino. Gracias por motivarnos a seguir adelante y por acompañarnos en los momentos de esfuerzo y dificultad.

A nuestros docentes, quienes con sus enseñanzas, orientación y ejemplo contribuyeron significativamente a nuestra formación como profesionales de la educación.

Finalmente, dedicamos esta investigación a los niños y niñas de Educación Inicial, quienes con su curiosidad, espontaneidad y alegría nos recuerdan que aprender también puede ser una experiencia divertida y significativa. Que este trabajo contribuya, de alguna manera, a promover estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de sus competencias matemáticas y su aprendizaje integral.

Linda Magaly Goicochea Olano

Danny Yusely Fernandez Perez

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a Dios, por guiarnos y darnos la fortaleza necesaria para culminar satisfactoriamente esta etapa de nuestra formación profesional.

A nuestra universidad y a todos los docentes de la Facultad de Educación, por los conocimientos, experiencias y enseñanzas brindadas durante nuestra formación académica, los cuales han sido fundamentales para nuestro crecimiento profesional y personal.

De manera especial, expresamos nuestro sincero agradecimiento a nuestra asesora, Dra. Martha Ríos Rodríguez, por su orientación, dedicación, paciencia y valiosos aportes durante el desarrollo de esta investigación. Sus recomendaciones y acompañamiento fueron fundamentales para la culminación de este trabajo.

Asimismo, agradecemos a la I.E.I. Rayitos de Sol, Punta Negra, a sus autoridades, docentes, padres de familia y, especialmente, a los niños y niñas que participaron en la investigación, por su disposición, entusiasmo y colaboración, haciendo posible el desarrollo del presente estudio.

Finalmente, agradecemos a nuestras familias y a todas las personas que nos brindaron su apoyo, motivación y confianza durante este proceso. A cada una de ellas, nuestro más sincero reconocimiento y gratitud, pues de una u otra manera contribuyeron a que este proyecto se hiciera realidad.

Linda Magaly Goicochea Olano

Danny Yusely Fernandez Perez

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito principal implementar dinámicas pedagógicas recreativas para potenciar el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños del I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra. Metodológicamente, el estudio se enmarcó en una investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo constituida por 28 estudiantes de cinco años del nivel inicial, a quienes se les administró una lista de cotejo. Para ello, se aplicará una evaluación diagnóstica (pretest) y una evaluación final (postest), complementadas con la ejecución de talleres de aprendizaje fundamentados en actividades lúdicas. Entre los principales resultados, el pretest evidenció que el 60.7% de los estudiantes se encontraba en el nivel inicial, lo que indicaba un bajo desarrollo de competencias matemáticas; sin embargo, en la etapa posterior, el nivel de logro alcanzó al 78.6%, reflejando una mejora significativa. Finalmente, se concluyó que la aplicación de enfoques pedagógicos basados en el juego resultó altamente efectiva, permitiendo que la mayoría de los participantes fortalecieran sus habilidades matemáticas de manera sustancial.

Palabras claves: estrategias lúdicas, aprendizaje, competencias, matemáticas

ABSTRACT

The main purpose of this research was to implement recreational pedagogical dynamics to enhance the learning of mathematical competencies in children of the I.E.I. Rayitos de Sol, Punta Negra. Methodologically, the study was framed in an applied type of research, with a quantitative approach and a pre-experimental design. The sample consisted of 28 five-year-old students of the initial level, to whom a checklist was administered. For this purpose, a diagnostic evaluation (pretest) and a final evaluation (posttest) were applied, complemented with the execution of learning workshops based on play activities. Among the main results, the pretest showed that 60.7% of the students were at the initial level, which indicated a low development of mathematical competencies; however, in the subsequent stage, the level of achievement reached 78.6%, reflecting a significant improvement. Finally, it was concluded that the application of game-based pedagogical approaches was highly effective, allowing most of the participants to strengthen their mathematical skills substantially.

Key words: play strategies, learning, competencies, mathematics.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	9
ABSTRACT.....	10
ÍNDICE GENERAL	11
ÍNDICE DE FIGURAS.....	13
INTRODUCCIÓN	14
I. DISEÑO TEÓRICO	17
1.1. Antecedentes.....	17
1.1.1. Antecedentes internacionales	17
1.1.2. Antecedentes nacionales	19
1.2. Bases teóricas	21
1.2.1. Estrategias lúdicas	21
1.2.1.1. Teoría del “Flow” o Flujo de Mihaly Csikszentmihalyi.	23
1.2.1.2. Dimensiones.....	25
1.2.2. Matemáticas	26
1.2.3. Área de matemática.....	28
1.2.4. Competencias matemáticas	29
1.2.4.1. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.	31
1.2.4.2. Dimensiones.....	32
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	34
2.1. Diseño de investigación.....	34
2.2. Población y muestra.....	35

2.2.1. Población.....	35
2.2.2. Muestra.....	36
2.3. Técnicas e instrumentos.....	37
2.3.1. Técnica	37
2.3.2. Instrumento.....	37
III. RESULTADOS	40
3.1. Resultados.....	40
IV. DISCUSIÓN	43
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
ANEXOS	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental	35
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de la variable competencias matemáticas	40
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la dimensión resuelve problemas de cantidad	41
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización	42

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el aprendizaje de las capacidades matemáticas en la primera infancia ha cobrado gran relevancia en el ámbito educativo mundial, ya que las competencias numéricas básicas son esenciales para el desarrollo cognitivo y académico de los niños.

A nivel internacional, diversos estudios han señalado la importancia de implementar estrategias lúdicas para fomentar el aprendizaje de las matemáticas en niños pequeños. En Finlandia, un país que destaca por su sistema educativo, el Ministerio de Educación y Cultura (2021) informó que el 85% de los niños en educación inicial que participaron en actividades lúdicas relacionadas con las matemáticas mejoraron sus habilidades numéricas de manera significativa, demostrando que este enfoque promueve un aprendizaje más efectivo.

Asimismo, en Japón, el Instituto Nacional de Investigación Educativa (2020) evidenció que el uso de juegos y actividades manipulativas en la enseñanza de matemáticas permitió que el 78% de los estudiantes de preescolar alcanzaran niveles superiores de comprensión numérica en comparación con los métodos tradicionales. Por otro lado, en Canadá, un estudio del Consejo Canadiense de Educación (2022) mostró que la integración de estrategias lúdicas en el currículo de matemáticas contribuyó a que el 82% de los niños en edad preescolar mejoraran su rendimiento en tareas matemáticas, destacando la importancia de la motivación y el

En Perú, el panorama del aprendizaje de las matemáticas en la educación inicial también ha mostrado la necesidad de implementar metodologías innovadoras que motiven a los estudiantes y faciliten su comprensión de conceptos matemáticos básicos. De acuerdo con el Ministerio de Educación (MINEDU, 2022), la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) reveló que solo el 52% de los niños de educación inicial alcanzaron niveles satisfactorios en capacidades matemáticas, lo que refleja la urgencia de mejorar las estrategias de enseñanza. en este ámbito. Además, un estudio del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI,

2021) señaló que, en áreas rurales, este porcentaje desciende al 39%, lo que evidencia una mayor dificultad en el acceso a metodologías adecuadas que promuevan el aprendizaje de las matemáticas desde una edad temprana. La implementación de estrategias lúdicas, en este sentido, ha sido reconocida como una herramienta clave para abordar estas deficiencias y mejorar el rendimiento en matemática.

En el contexto local, en la Institución Educativa Inicial Rayitos de Sol, ubicada en Punta Negra, se han observado importantes dificultades en el aprendizaje de las capacidades matemáticas entre los niños de 5 años. Uno de los principales problemas es la falta de recursos didácticos adecuados y la ausencia de un enfoque lúdico que motiva a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Asimismo, la enseñanza de las matemáticas en este centro educativo ha estado basada, en gran medida, en métodos tradicionales que no promueven el desarrollo integral de los niños ni estimulan su interés por los conceptos matemáticos. Como consecuencia, los estudiantes presentan bajos niveles de logro en capacidades como el conteo, la identificación de cantidades y la resolución de problemas simples, afectando su rendimiento académico actual.

Por todo lo expuesto, resulta de vital importancia aplicar estrategias lúdicas para el aprendizaje de las competencias matemáticas en los niños de la IEI Rayitos de Sol ya que, la implementación de actividades que combinan el juego con el desarrollo de competencias numéricas permitirá que los estudiantes asimilen los conceptos matemáticos de manera más dinámica y significativa.

En ese sentido, se planteó como objetivo general fue aplicar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024.

Y sus objetivos específicos fueron: I) Identificar el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas. II) Diseñar estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024. III) Establecer el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Por otro lado, la presente investigación se organiza en cuatro capítulos. En el primero, se establecen los fundamentos teóricos que respalden ambas variables de estudio, proporcionando además un contexto tanto global como nacional que enmarca la investigación. El segundo capítulo desarrolla el enfoque metodológico, especificando el diseño de investigación, así como los instrumentos y técnicas utilizados para la recopilación de datos. Posteriormente, en el tercer capítulo, se lleva a cabo análisis e interpretación de resultados obtenidos. En el cuarto capítulo, se profundiza en la discusión de los hallazgos, constándolos con estudios previos y marcos teóricos pertinentes. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

León (2023) desarrolló un estudio cuyo objetivo principal fue identificar los niveles de competencias académicas en los estudiantes, así como determinar cuáles actividades recreativas favorecen el aprendizaje numérico en alumnos de una institución educativa en Ecuador. La investigación utilizó una metodología de enfoque mixto, permitiendo un análisis integral de la situación educativa a través de la combinación de técnicas cuantitativas y cualitativas. Para la recolección de datos, se empleó un cuestionario dirigido a una muestra de 166 estudiantes, complementado por una ficha de observación aplicada a los docentes. Los resultados obtenidos evidenciaron que una parte significativa de los estudiantes no alcanza las competencias mínimas exigidas en el área de razonamiento numérico, lo que refleja un serio problema en el desarrollo de habilidades académicas esenciales. Por otro lado, se subrayó que las actividades pedagógicas basadas en el juego, cuando son adecuadamente implementadas por los docentes, no solo promueven un ambiente educativo más dinámico y participativo, sino que también generan un efecto positivo en la comprensión y asimilación de conceptos relacionados con el razonamiento lógico-matemático. Al analizar los datos, se evidenció que los estudiantes que participaron en actividades recreativas demostraron una mejora significativa en su capacidad para retener y aplicar los conocimientos numéricos, en comparación con aquellos que no tuvieron acceso a este tipo de metodologías. En conclusión, se destaca la importancia de incorporar metodologías basadas en dinámicas recreativas como una herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje numérico.

Villao (2020) llevó a cabo una investigación cuyo propósito principal fue analizar el impacto que tienen las actividades recreativas en el proceso de adquisición de habilidades numéricas en estudiantes de una institución educativa de Ecuador. Este estudio se realizó

debido a que se ha observado que la carencia de metodologías que incluyan dinámicas de juego ha provocado en muchos niños dificultades para comparar, interpretar, reconocer y resolver problemas relacionados con el razonamiento numérico. Además, se detectó que los docentes presentan limitaciones en cuanto al conocimiento y diseño de actividades lúdicas, lo que ha resultado en planes de enseñanza que carecen de innovación y dinamismo. Para abordar estas problemáticas, la investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto. La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de encuestas y observación directa, lo que facilitó la identificación de las principales causas que afectan el aprendizaje en los estudiantes. La muestra estuvo conformada por estudiantes de la mencionada institución y el instrumento utilizado fue el cuestionario aplicado tanto a alumnos como a docentes. Los resultados obtenidos tras la intervención revelaron que la incorporación de metodologías más dinámicas tuvo una influencia positiva en el rendimiento de los estudiantes. Además, se observó una mejora considerable en su capacidad para resolver problemas numéricos y aplicar nociones fundamentales del área. Los cambios fueron especialmente significativos en aquellos niños que anteriormente mostraban mayor dificultad para comprender conceptos abstractos y operaciones básicas. En conclusión, la implementación de una guía con actividades recreativas diseñadas específicamente para mejorar el aprendizaje en el área numérica resultó ser una estrategia efectiva.

Sánchez (2019) en su estudio analiza el uso de actividades didácticas como una herramienta para optimizar el proceso de aprendizaje en el área de razonamiento numérico en los estudiantes de un centro educativo de Ecuador. Se adoptó un enfoque cuantitativo y se utilizó un cuestionario dirigido a cuatro docentes y sus estudiantes, empleando la encuesta como técnica principal para obtener información relevante. Los resultados arrojaron conclusiones importantes, revelando que muchos estudiantes aún no han logrado adquirir las competencias esenciales en esta área. De manera específica, se identificó que una de las

habilidades con menor nivel de desarrollo es la capacidad de medir, estimar y comparar objetos del entorno, utilizando para ello unidades no convencionales de longitud. Además, se evidenció que la mitad del personal docente no incorpora metodologías basadas en el juego en sus clases, lo que resalta la necesidad de introducir nuevas formas de enseñanza que favorezcan un aprendizaje más efectivo. Finalmente, se elaboró una guía de actividades didácticas, la cual incluye componentes clave como el nombre de la actividad, los objetivos, las habilidades que se espera desarrollar, los recursos necesarios, el tiempo estimado, el desarrollo de la actividad, observaciones y criterios de evaluación. Esta guía fue valorada de manera positiva por especialistas en el área, quienes destacaron su utilidad y pertinencia para mejorar la calidad de los procesos pedagógicos, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y atractivo para los estudiantes.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Robles (2024) llevó a cabo una investigación enfocada en la implementación de actividades recreativas para fomentar el desarrollo del pensamiento lógico-numeral en los niños de educación inicial de una institución pública ubicada en Puno. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y los instrumentos empleados fueron cuestionarios dirigidos tanto a una muestra de cinco docentes como a diez padres de familia. En la fase diagnóstica, se constató que los niños presentaban dificultades significativas en la identificación y clasificación de objetos, formas geométricas y en la asociación de números con elementos concretos, lo que evidenció la necesidad de proponer soluciones educativas innovadoras. A partir de este diagnóstico, el objetivo central fue la propuesta de actividades recreativas diseñadas específicamente para fortalecer el pensamiento lógico-numeral en los niños de nivel inicial de esta institución pública. En este contexto, las actividades lúdicas fueron planteadas como herramientas pedagógicas esenciales para potenciar el desarrollo de habilidades relacionadas con la lógica matemática, promoviendo su integración en las

prácticas educativas diarias. Los resultados obtenidos tras la implementación de dichas actividades mostraron un avance significativo en la capacidad de los niños para identificar, clasificar y relacionar objetos con nociones numéricas básicas. En conclusión, se demostró que la incorporación de metodologías recreativas orientadas al aprendizaje del pensamiento lógico-numeral en el nivel inicial no solo favorece el desarrollo de estas competencias, sino que también contribuye a la creación de un entorno pedagógico más dinámico y efectivo.

Obando (2022) llevó a cabo una investigación con el objetivo de evaluar el impacto de un programa de actividades recreativas en la mejora del aprendizaje numérico en niños de cinco años. El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, de carácter aplicativo, con un diseño pre-experimental. La población estuvo compuesta por 34 niños, de los cuales 19 formaron parte de la muestra final. La técnica de recolección de datos utilizada fue la observación, y el instrumento empleado fue una lista de cotejo diseñada para registrar el progreso en el desempeño de los estudiantes. En la fase de diagnóstico inicial, se observó que el 68% de los niños se encontraban en el nivel de “inicio” en cuanto a sus habilidades numéricas, mientras que el 32% se situaba en el nivel de “proceso”. Posteriormente, se implementó el programa de actividades recreativas como una estrategia pedagógica orientada a fortalecer sus competencias en el ámbito de razonamiento numérico. Tras la aplicación de dicho programa, los resultados mostraron un cambio significativo: el 84% de los niños alcanzaron el nivel de “logro”, mientras que solo el 16% permaneció en el nivel de “proceso”. Estos resultados permiten concluir que la implementación de un programa basado en dinámicas pedagógicas recreativas contribuye de manera significativa a la mejora del rendimiento académico en el área numérica en niños de cinco años.

Córdova (2020) llevó a cabo una investigación cuyo propósito fue explorar el impacto de las dinámicas recreativas en el fortalecimiento de la competencia “resolución de problemas de cantidad” en niños de una institución educativa de Chulucanas. Este estudio se

desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, adoptando un diseño pre-experimental, con el objetivo de medir los efectos antes y después de la implementación de dichas actividades pedagógicas. La población considerada estuvo conformada por 58 niños y niñas, mientras que la muestra incluyó a 28 estudiantes de cuatro años pertenecientes al nivel inicial. El instrumento utilizado para evaluar los progresos fue una lista de cotejo. El diagnóstico inicial a través de una prueba pretest, permitió evidenciar que los estudiantes se encuentran en el nivel en inicio de competencia en la resolución de problemas de cantidad. Posteriormente, se implementaron una serie de actividades didácticas con el objetivo de mejorar las habilidades numéricas de los niños. Tras la aplicación de las actividades, se realizó una prueba posttest, la cual mostró diferencias significativas en las frecuencias obtenidas en la prueba de salida en comparación con la de entrada. Los resultados evidenciaron que, gracias a la aplicación de estas metodologías recreativas, los niños desarrollaron de manera notable la capacidad de traducir cantidades a expresiones numéricas, así como la habilidad de comunicar sus conocimientos sobre los números y las operaciones matemáticas. En conclusión, la intervención a través de actividades recreativas dirigidas al desarrollo de competencias matemáticas no solo fortaleció el rendimiento académico de los niños en la resolución de problemas de cantidad, sino que también contribuyó a la creación de un ambiente educativo más estimulante y significativo.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas, entendidas como herramientas pedagógicas que incorporan el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, han sido objeto de diversas definiciones en el ámbito educativo. De acuerdo a Cajahuaman et al. (2021), se consideran metodologías que aprovechan la dimensión recreativa y participativa del juego para fomentar la motivación, la curiosidad y la interacción entre los estudiantes y permiten crear un ambiente de aprendizaje

dinámico y estimulante, donde los alumnos pueden explorar y adquirir conocimientos de manera más activa y significativa.

Una de las características esenciales de estas estrategias es que combinan el aprendizaje con el disfrute, lo que contribuye a una mayor disposición de los estudiantes a participar en el proceso educativo ya que, en lugar de percibir el aprendizaje como una actividad puramente académica o rígida, las estrategias lúdicas lo transforman en una experiencia placentera, donde el error es visto como una oportunidad para mejorar y aprender, y donde el esfuerzo se ve recompensado no solo por los resultados, sino también por el proceso mismo (Manzano-León et al., 2022).

Asimismo, su importancia radica en su capacidad para despertar el interés y la participación activa de los estudiantes, en donde la motivación es uno de los pilares fundamentales del aprendizaje, y cuando esta se ve potenciada por actividades que involucran el juego, el resultado es un aprendizaje más profundo y duradero. A su vez, al permitir que los estudiantes se involucren de manera directa en el proceso educativo, las estrategias lúdicas no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también promueven habilidades fundamentales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, y también contribuye a la formación integral del estudiante fomentando valores como el respeto, la empatía, la cooperación y la solidaridad (Candela & Benvides, 2020).

Por otro lado, en el ámbito educativo, las estrategias lúdicas han demostrado ser particularmente efectivas en la educación infantil, pero también pueden ser adaptadas a otros niveles educativos. En los primeros años de formación, estas estrategias resultan fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales; por otro lado, en la educación primaria y secundaria, el juego se convierte en un recurso para

facilitar el aprendizaje de conceptos abstractos y complejos, permitiendo que los estudiantes los internalicen de una manera más accesible y menos intimidante (Lanza et al., 2024).

Análogamente, según Sanango y Narvaez (2022), la incorporación de estrategias lúdicas en el ámbito educativo responde a la necesidad de adaptar la enseñanza a las nuevas realidades y demandas de los estudiantes ya que, en un mundo donde la información está al alcance de todos, el reto de la educación ya no es únicamente transmitir conocimientos, sino también desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para aprender de manera autónoma, crítica y reflexiva; en ese sentido, las estrategias lúdicas cumplen un papel crucial en este proceso, al permitir que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, al tiempo que desarrollan habilidades y competencias que serán útiles en su vida académica y personal.

La importancia de estas estrategias en el ámbito educativo también se refleja en su capacidad para mejorar el clima escolar debido a que, al fomentar un ambiente de respeto, cooperación y disfrute, las actividades lúdicas contribuyen a la construcción de relaciones positivas entre los estudiantes y sus docentes, así como entre los propios estudiantes. Este entorno favorece el desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de conflictos de manera pacífica, lo que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también promueve el bienestar emocional y social de los estudiantes (Salazar-Moreira & Llor-Salmon, 2022).

1.2.1.1. Teoría del “Flow” o Flujo de Mihaly Csikszentmihalyi.

Csikszentmihalyi desarrolla su teoría a partir de la observación de personas que se encuentran completamente inmersas en una actividad, experimentando un alto grado de satisfacción, concentración y motivación intrínseca, lo cual esta experiencia de “fluir” es fundamental en el proceso de aprendizaje a través del juego, ya que permite que los

estudiantes se involucren de manera profunda en las tareas educativas, alcanzando un equilibrio entre desafío y habilidad (Rodríguez G. , 2011).

Además, el concepto de flujo resulta altamente relevante, pues estas buscan generar experiencias educativas en las que los estudiantes se sientan inmersos en la actividad, disfrutando del proceso de aprendizaje mientras desarrollan competencias clave. Csikszentmihalyi argumenta que cuando una persona está en estado de flujo, pierde la noción del tiempo y el esfuerzo, porque la actividad en sí misma se convierte en su propia recompensa, es por ello que, en el ámbito educativo, las estrategias lúdicas favorecen este tipo de experiencia al integrar elementos de diversión, creatividad y desafío, lo que potencia la motivación interna de los estudiantes y su capacidad para adquirir conocimientos de manera significativa (Hernández & Triguero, 2013).

De acuerdo a Ferro et al. (2022), esta subraya la importancia de crear condiciones óptimas para que los estudiantes puedan alcanzar este estado en el proceso educativo; en este sentido, el juego proporcionan un marco ideal, ya que permiten ajustar las actividades de aprendizaje al nivel de habilidad de los estudiantes, asegurando que estas sean lo suficientemente desafiantes como para captar su interés, pero no tan complejas como para generar frustración o desánimo.

Desde la perspectiva de Csikszentmihalyi, el juego también se convierte en un vehículo para fomentar la autonomía y la autoeficacia en los estudiantes ya que, cuando una actividad educativa está diseñada de manera lúdica, se les otorga a los estudiantes una mayor libertad para explorar, experimentar y tomar decisiones, lo que incrementa su confianza en sus propias capacidades. A su vez, el feedback positivo que surge del estado de flujo refuerza su percepción de competencia, lo que les impulsa a continuar participando activamente en su propio proceso de aprendizaje (Abuhamdeh, 2020).

Según Beard (2015), esta teoría del flujo también puede vincularse con el desarrollo de habilidades sociales y emocionales a través del juego, en donde durante las actividades los estudiantes no solo están aprendiendo contenidos académicos, sino que también están desarrollando la capacidad de cooperar, comunicarse y resolver problemas en equipo, lo que refuerza su bienestar emocional y su integración social. En ese sentido, Csikszentmihalyi sostiene que el flujo fomenta una experiencia emocional positiva, que es esencial para el bienestar personal, en la cual, en el ámbito educativo esto implica que los estudiantes, al participar en actividades lúdicas, no solo están adquiriendo conocimientos, sino que también están fortaleciendo su capacidad para disfrutar del aprendizaje y para relacionarse de manera positiva con sus compañeros (Kasa & Hassan, 2013).

1.2.1.2. Dimensiones.

Las estrategias lúdicas, tal como se definen de acuerdo a Caballero-Calderón (2021), abarcan tres dimensiones fundamentales que son esenciales para comprender el impacto del juego en el desarrollo infantil. Estas dimensiones son:

- **Juego motor**

Se refiere a las actividades que implican movimientos físicos y que están dirigidas a desarrollar y perfeccionar las habilidades motrices de los niños. Este tipo de juego es crucial para el fortalecimiento del cuerpo y para la mejora de la coordinación y el control motor. Además, a través del juego motor, los niños tienen la oportunidad de experimentar diferentes tipos de movimientos, como correr, saltar, lanzar y atrapar, lo que no solo contribuye al desarrollo físico sino también a la comprensión espacial y al equilibrio.

- **Juego cognitivo**

Este tipo de juego involucra actividades que promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el aprendizaje de conceptos. A través del juego cognitivo, los niños

exploran, experimentan y aprenden de manera activa, lo que facilita el desarrollo de habilidades como la memoria, la atención y el razonamiento. Las actividades que se inscriben en esta dimensión suelen incluir juegos de lógica, rompecabezas y desafíos que requieren de la aplicación de estrategias y el uso del pensamiento abstracto.

- **Juego simbólico**

Se basa en la capacidad de los niños para utilizar su imaginación y representar situaciones o roles a través del juego. Este tipo de juego permite a los niños experimentar y expresar sus pensamientos y emociones, y a menudo involucra actividades como el juego de roles, la dramatización y la simulación de escenarios cotidianos. El juego simbólico es fundamental para el desarrollo del lenguaje, la creatividad y las habilidades sociales, ya que permite a los niños ensayar diferentes comportamientos y relaciones en un entorno seguro y controlado.

1.2.2. Matemáticas

Las matemáticas, a lo largo de la historia, han sido concebidas de diversas maneras, siendo un área del conocimiento que ha evolucionado significativamente en cuanto a sus definiciones y enfoques. En su sentido más amplio, son entendidas como la ciencia que estudia las estructuras abstractas, las relaciones entre ellas y las propiedades de los objetos que componen esas estructuras, en donde a través de métodos de razonamiento lógico y deducción, se permite la formulación de principios y reglas que, a su vez, son esenciales para comprender el mundo que nos rodea (Holguín-Briones et al., 2016).

Una definición más clásica de las matemáticas es aquella que las considera como la ciencia de los números y las formas, en la cual, en este enfoque se limita a las propiedades de los números, las figuras geométricas y las cantidades; sin embargo, con el desarrollo del pensamiento matemático, esta visión ha sido ampliada para incluir la noción de que las

matemáticas también son el estudio de patrones, tanto finitos como infinitos (Herrera et al., 2012).

Otra perspectiva más moderna define a las matemáticas como la ciencia que se dedica a resolver problemas a través del uso de modelos abstractos y herramientas lógicas. Desde esta óptica, las matemáticas se conciben como un proceso continuo de creación y refinamiento de modelos que ayudan a resolver problemas complejos en una amplia variedad de áreas, desde las ciencias físicas hasta las ciencias sociales; además, la construcción de estos modelos matemáticos implica no solo el uso de números y ecuaciones, sino también el análisis detallado de la estructura de los problemas y la aplicación de técnicas especializadas que permiten extraer conclusiones y hacer predicciones (Bueno et al., 2020).

Asimismo, esta área de conocimiento ha sido descritas como un sistema de pensamiento lógico que se ocupa de desarrollar estructuras coherentes mediante la inferencia deductiva que pone énfasis en el rigor y la formalidad que caracterizan a la disciplina, donde cada afirmación o resultado debe ser cuidadosamente demostrado a partir de axiomas o postulados previamente aceptados. Esta forma de concebir las matemáticas subraya su naturaleza racional y objetiva, destacando su capacidad para ofrecer soluciones claras y exactas a cuestiones que, de otro modo, podrían resultar ambiguas o difíciles de resolver (Dorce, 2019).

Finalmente, es esencial destacar que las matemáticas son una disciplina profundamente interconectada con otros campos del saber; en este sentido, pueden ser vistas como una herramienta indispensable para el progreso de la ciencia, la ingeniería, la economía y la tecnología. Gracias a su capacidad para proporcionar un marco formal de análisis y su potencial para generar resultados precisos, las matemáticas han logrado un papel preeminente

en la comprensión y el desarrollo de nuevas teorías y aplicaciones en diversas áreas del conocimiento humano (Ruiz et al., 2003).

1.2.3. Área de matemática

El área de matemática, según lo establecido en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) del MINEDU (2016), se concibe como un campo fundamental del conocimiento que desempeña un rol crucial en la formación integral de los estudiantes. Esta área no solo se orienta al aprendizaje de habilidades técnicas o la adquisición de conocimientos abstractos, sino que también tiene como propósito desarrollar en los educandos competencias que les permitan comprender y enfrentar los desafíos de su entorno, potenciando su capacidad de razonar, resolver problemas y tomar decisiones informadas y coherentes.

Las matemáticas, en este contexto, son vistas como una herramienta esencial para interpretar, analizar y transformar la realidad ya que, en el currículo reconoce que el pensamiento matemático es un pilar fundamental en la formación de individuos críticos y reflexivos, capaces de utilizar el razonamiento lógico y el pensamiento abstracto para resolver problemas cotidianos y complejos, tanto en el ámbito académico como en su vida diaria. Además, fomenta la habilidad de identificar patrones, establecer relaciones y construir modelos que permitan comprender fenómenos diversos, desde los más simples hasta los más complejos, contribuyendo así al desarrollo de la ciencia, la tecnología y la innovación (MINEDU, 2016).

Por otro lado, el enfoque matemático propuesto en el CNEB se fundamenta en el desarrollo de un pensamiento matemático amplio, que trascienda la mera aplicación de fórmulas y procedimientos, en la cual se busca que los estudiantes comprendan profundamente los conceptos matemáticos y los utilicen de manera flexible y creativa en

diferentes situaciones, promoviendo una comprensión profunda y significativa de los mismos. Este enfoque enfatiza la importancia de que los estudiantes no se limiten a memorizar conceptos, sino que construyan su propio conocimiento a través de la experimentación, el análisis y la reflexión, lo que les permitirá utilizar las matemáticas de manera eficiente y efectiva en diversos contextos (MINEDU, 2016).

1.2.4. Competencias matemáticas

Las competencias matemáticas se refieren a la capacidad de un individuo para movilizar y aplicar conocimientos, habilidades y actitudes matemáticas de manera efectiva en situaciones diversas, tanto en contextos académicos como en la vida diaria. Además, no solo abarcan el manejo de fórmulas o la resolución de problemas numéricos, sino que implican un pensamiento lógico, abstracto y crítico que permite abordar situaciones desde una perspectiva analítica y estructurada (Restrepo, 2017).

Dentro del ámbito educativo, el desarrollo de competencias matemáticas adquiere una relevancia significativa, ya que constituye una base sólida sobre la cual los estudiantes pueden construir su conocimiento en múltiples disciplinas. A su vez, las matemáticas no solo permiten resolver problemas específicos dentro de esta área del saber, sino que también fomentan habilidades transferibles a otros campos, como la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las humanidades; en ese sentido, esta transversalidad convierte a las competencias matemáticas en un conjunto de habilidades que van más allá del aula, capacitando a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos con herramientas cognitivas que potencian su capacidad de análisis, razonamiento y toma de decisiones (Plaza, 2013).

Asimismo, una de las características fundamentales de estas competencias es su naturaleza integradora, en donde no se trata únicamente de adquirir destrezas aisladas, sino de interrelacionar los diferentes elementos del conocimiento matemático para aplicarlos de

manera eficaz en la resolución de problemas. En este sentido, las competencias matemáticas implican la comprensión profunda de conceptos y su aplicación en situaciones reales, lo que fomenta una mayor conexión entre el aprendizaje teórico y su utilidad práctica, y es esencial en un mundo donde la capacidad para analizar datos, interpretar estadísticas y modelar fenómenos es cada vez más valorada, no solo en el ámbito académico, sino también en la vida profesional y personal (Izagirre et al., 2021).

El enfoque en competencias matemáticas dentro del sistema educativo también busca promover la autonomía del estudiante en el aprendizaje ya que, a través de la resolución de problemas y el desarrollo de estrategias lógicas, se fomenta la capacidad de los alumnos para aprender de manera autónoma, tomar decisiones basadas en un análisis riguroso y enfrentar situaciones inciertas con confianza. Además, este tipo de aprendizaje fomenta el pensamiento crítico, ya que los estudiantes no solo deben llegar a soluciones, sino que también deben evaluar la validez de sus respuestas y ser capaces de justificarlas de manera coherente y fundamentada (Guzmán et al., 2015).

Tradicionalmente, las matemáticas han sido percibidas por algunos estudiantes como una materia difícil o inaccesible, lo que ha generado cierta resistencia hacia su aprendizaje; sin embargo, cuando se enfocan desde una perspectiva de competencias, es decir, como una herramienta para resolver problemas reales y relevantes, los estudiantes pueden desarrollar una mayor motivación y confianza en su capacidad para manejar conceptos matemáticos. Al experimentar el éxito en la aplicación de sus habilidades matemáticas, los estudiantes son más propensos a desarrollar una actitud favorable hacia el aprendizaje continuo y la superación de desafíos intelectuales (Arreguín et al., 2012).

1.2.4.1. Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.

Bruner defendió una concepción constructivista del aprendizaje, en la cual los individuos construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno, y esto incluye, de manera prominente, el aprendizaje de las matemáticas. En su teoría del aprendizaje por descubrimiento, se propone que los niños aprenden mejor cuando se les permite descubrir los principios por sí mismos, en lugar de recibir pasivamente información (Hernández et al., 2022).

Además, se considera que el aprendizaje de las matemáticas no debe reducirse a la mera memorización de reglas o fórmulas, sino que debe basarse en la comprensión profunda de los conceptos, por lo que para el autor, las matemáticas son un lenguaje que los niños deben aprender a dominar para interpretar y representar el mundo, y este enfoque le otorga un valor central al proceso de exploración y al descubrimiento guiado en la enseñanza de las competencias matemáticas, reconociendo que los niños, a través de la manipulación de objetos y la interacción con situaciones problemáticas, construyen significados más sólidos y duraderos (Loor-Delgado & Súastegui-Solórzano, 2022).

Análogamente, una de las contribuciones más significativas de Bruner es su idea de que el conocimiento se organiza en estructuras cognitivas que los niños deben internalizar progresivamente, por lo que este proceso, que él denomina “andamiaje”, es un concepto central en su teoría ya que, a través de éste, los maestros o los adultos ofrecen apoyo estructurado que se va retirando gradualmente a medida que el niño adquiere mayor autonomía en el aprendizaje. En el contexto de las matemáticas, este andamiaje es fundamental, ya que permite a los estudiantes enfrentarse a problemas matemáticos con una guía inicial que les proporciona las herramientas necesarias para comprender y resolver dichos problemas (Eleizalde et al., 2010).

Por otro lado, Bruner también introduce la idea de las “representaciones” en el aprendizaje, y en el caso de las matemáticas, estas representaciones desempeñan un papel crucial. Según Bruner, los niños pasan por tres modos de representación: el enactivo (basado en la acción), el icónico (basado en imágenes) y el simbólico (basado en palabras y símbolos). En el desarrollo de competencias matemáticas, estos tres modos de representación son fundamentales, ya que permiten al niño avanzar desde la manipulación física de objetos hacia una comprensión más abstracta de los conceptos matemáticos; por ejemplo, un niño puede comenzar aprendiendo a sumar mediante el uso de bloques físicos (representación enactiva), luego puede pasar a realizar sumas mediante el uso de imágenes o diagramas (representación icónica), y finalmente, resolver sumas utilizando números y símbolos abstractos (representación simbólica) (Arias & Oblitas, 2014).

1.2.4.2. Dimensiones.

De acuerdo con el Programa Curricular de Educación Inicial del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020), las competencias matemáticas se articulan en dos dimensiones fundamentales que responden a las necesidades formativas de los niños en la etapa de la educación inicial:

- **Resolver problemas de cantidad**

Se refiere a la capacidad de los niños para comprender y manejar el concepto de número, así como para utilizar operaciones básicas en el contexto de su vida diaria. Esta dimensión abarca no solo el reconocimiento de los números y su representación simbólica, sino también el uso de estos para comparar, ordenar, clasificar y realizar operaciones como la suma o la resta, siempre enmarcadas en situaciones concretas que sean significativas para los niños. Asimismo, el objetivo es que el estudiante adquiera una comprensión profunda sobre la cantidad, más allá de la simple memorización de cifras o cálculos mecánicos.

- **Resolver problemas de forma, movimiento y localización**

Se centra en la capacidad de los niños para interactuar y comprender las relaciones espaciales que se presentan en su entorno. Esta competencia abarca la comprensión y manipulación de formas geométricas, así como la capacidad para interpretar el espacio y las posiciones relativas entre objetos. A través de esta competencia, los niños aprenden a identificar y describir figuras geométricas básicas, a explorar el movimiento de los objetos y a desarrollar habilidades espaciales como la orientación y el desplazamiento en el espacio.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación perteneció al tipo de investigación aplicada, debido a que tuvo como propósito fundamental la generación de conocimiento con un enfoque práctico y orientado a la solución de problemas específicos. Según Marotti y Wood (2019), la investigación aplicada se caracteriza por utilizar el conocimiento existente con una metodología adecuada para abordar problemáticas concretas, permitiendo el desarrollo de soluciones prácticas y efectivas. Asimismo, Sánchez (2019) señalaron que este tipo de estudio se enmarca dentro de una perspectiva pragmática o utilitaria, en la cual se aprovechan los hallazgos de la investigación básica para la solución inmediata de problemas reales. En la misma línea, Arispe et al. (2020) argumentaron que la investigación aplicada se enfoca en la identificación de métodos, tecnologías y estrategias que contribuyan a resolver necesidades prácticas en contextos específicos.

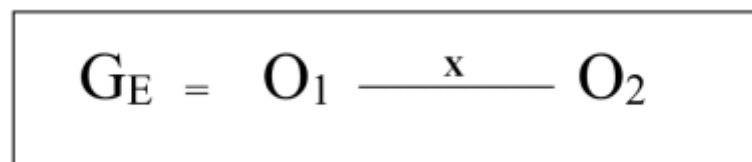
Por otro lado, el enfoque metodológico de este estudio fue cuantitativo ya que, según Hernández y Mendoza (2018) destacaron que la investigación cuantitativa emplea procedimientos estructurados que facilitan la obtención de información numérica, la cual puede ser analizada estadísticamente con el propósito de describir fenómenos y establecer relaciones de causa-efecto. En esta misma línea, Rodas (2019) subrayó que este enfoque se fundamenta en la observación sistemática y la aplicación de técnicas estadísticas para la validación de hipótesis. De igual manera, Castro et al. (2020) señalaron que los estudios cuantitativos se caracterizan por la rigurosidad metodológica y la confiabilidad en la medición de las variables, aspectos clave para la validez de los resultados obtenidos.

En cuanto al diseño de la investigación, se adoptó un enfoque experimental, específicamente un diseño preexperimental. Este tipo de diseño, según Castro et al. (2020), forma parte de los estudios experimentales, los cuales buscan verificar cuantitativamente la

causalidad entre variables mediante la manipulación de la variable independiente y la medición de su efecto sobre la variable dependiente. Sin embargo, los estudios preexperimentales presentan un control mínimo sobre las variables extrañas y no cumplen con los requisitos de los experimentos puros, lo que los hace más susceptibles a la influencia de factores externos. Arias y Covinos (2021) afirmaron que en este tipo de estudios se trabaja generalmente con un solo grupo de observación, al cual se le administra una preprueba y una posprueba sin la presencia de un grupo de control.

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre test al grupo

O₂ = Post test al grupo

X = Aplicación del tratamiento

2.2.Población y muestra

2.2.1. Población

La población se define como el conjunto total de unidades de análisis que poseen características comunes y que son objeto de estudio dentro de un determinado espacio y tiempo. Según Hernández y Mendoza (2018), una población debe establecerse de manera concreta en términos de contenido, lugar y accesibilidad para garantizar la fiabilidad de los resultados obtenidos. De manera similar, Arispe et al. (2020) sostuvieron que la población

puede ser finita o infinita, dependiendo del número de sujetos que la conforman y de la posibilidad de ser medida en su totalidad. Por su parte, Arias (2020) destacó que la correcta delimitación de la población es un paso esencial en la formulación del diseño de investigación, pues permite establecer con claridad los sujetos o elementos que formarán parte del análisis.

En ese marco, la población estuvo conformada por 28 estudiantes de cinco años de la I.E.I Rayitos de Sol ubicada en el Distrito de Punta Negra, Lima.

2.2.2. Muestra

Como lo indicaron Ñaupas et al. (2018), la muestra debe contar con las mismas características que la población, asegurando así la validez y confiabilidad del estudio. Del mismo modo, Hernández y Carpio (2019) señalaron que la muestra permite optimizar los recursos de la investigación sin comprometer la validez de los resultados. Además, Castro et al. (2020) resaltaron la importancia de que la muestra sea representativa de la población para poder generalizar los hallazgos de manera adecuada.

Para la selección de la muestra, se optó por un muestreo no probabilístico de tipo intencional, lo que implicó la selección deliberada de los participantes en función de criterios predefinidos. Este tipo de muestreo, según Ñaupas et al. (2018), se fundamentó en la intencionalidad del investigador al seleccionar a los sujetos que mejor respondieran a los objetivos de la investigación. Asimismo, Arias y Covinos (2021) destacaron que este tipo de muestreo es especialmente útil en estudios donde se requiere un criterio de selección específico, permitiendo analizar casos con características relevantes para la investigación.

En tal sentido, la muestra estará constituida por 28 estudiantes de cinco años de la I.E.I Rayitos de Sol ubicada en el Distrito de Punta Negra, Lima.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

La presente investigación empleó como técnica de recolección de datos la observación no participante, la cual permitió al investigador registrar el comportamiento de los sujetos de estudio sin intervenir en sus actividades ni influir en su entorno. Según Hernández y Mendoza (2018), se caracteriza por mantener al investigador como un observador externo, asegurando así que los datos recogidos reflejen con fidelidad la realidad de los participantes. Asimismo, Arias (2020) destacó que esta técnica posibilita la recopilación de información objetiva y estructurada, permitiendo identificar patrones de comportamiento y relaciones entre variables sin alterar las condiciones naturales del fenómeno estudiado. En esta misma línea, Arias y Covinos (2021) señalaron que la observación no participante es ampliamente utilizada en estudios cuantitativos, ya que proporciona datos verificables mediante instrumentos estructurados y permite reducir el sesgo en la recopilación de información.

2.3.2. Instrumento

En cuanto al instrumento de recolección de datos, se empleó una lista de cotejo, la cual consistió en un formato estructurado que permitió registrar la presencia o ausencia de comportamientos o características específicas previamente definidas. Según Castro et al. (2020), es un instrumento estandarizado que facilita la recopilación de información de manera ordenada y sistemática, asegurando la precisión en la observación de los fenómenos investigados. Del mismo modo, Arispe et al. (2020) mencionaron que este instrumento resulta útil en estudios de carácter cuantitativo, ya que permite obtener datos medibles y comparables, contribuyendo a la fiabilidad del estudio. Además, Carhuancho et al. (2019) indicaron que el uso de listas de cotejo en investigaciones educativas y sociales es una

estrategia metodológica efectiva, pues garantiza la estructuración de los registros observacionales y facilita el análisis posterior de los datos.

Para la presente investigación se utilizó una lista de cotejo originalmente diseñada por Castillo (2022), la cual fue concebida con el propósito de evaluar las competencias matemáticas en niños. Este instrumento se estructuró en dos dimensiones fundamentales asegurando así una medición integral de las habilidades matemáticas en la población estudiada. En total, la lista de cotejo estuvo compuesta por 20 ítems, organizados de manera que permitieran evaluar el desempeño de los niños.

Por otro lado, el instrumento de evaluación permitió clasificar los resultados obtenidos en distintos niveles, lo que facilitó la interpretación de la información recopilada. Esta clasificación se realizó a partir de una escala de tres niveles: Inicio, Proceso y Logrado, estableciendo así una diferenciación clara del desempeño de los participantes en cada una de las dimensiones evaluadas. A continuación, se presentan los rangos de puntajes correspondientes a cada nivel en cada dimensión y en la variable general.

Dimensión	Inicio	Proceso	Logrado
Dimensión 1	10 – 16 puntos	17 – 23 puntos	24 – 30 puntos
Dimensión 2	10 – 16 puntos	17 – 23 puntos	24 – 30 puntos
Escala general	20 – 33 puntos	34 – 46 puntos	47 – 60 puntos

Además, el instrumento originalmente desarrollado por Castillo (2022) fue sometido a un proceso de validación que incluyó la aplicación de una prueba piloto en una muestra de 30 estudiantes, lo que permitió determinar su fiabilidad estadística. A partir del análisis de los resultados, se obtuvo un Coeficiente de Alfa de Cronbach de 0.914, lo que evidenció un alto nivel de consistencia interna en la medición de las competencias matemáticas. Este resultado

confirmó que el instrumento era fiable y adecuado para su aplicación en el contexto educativo.

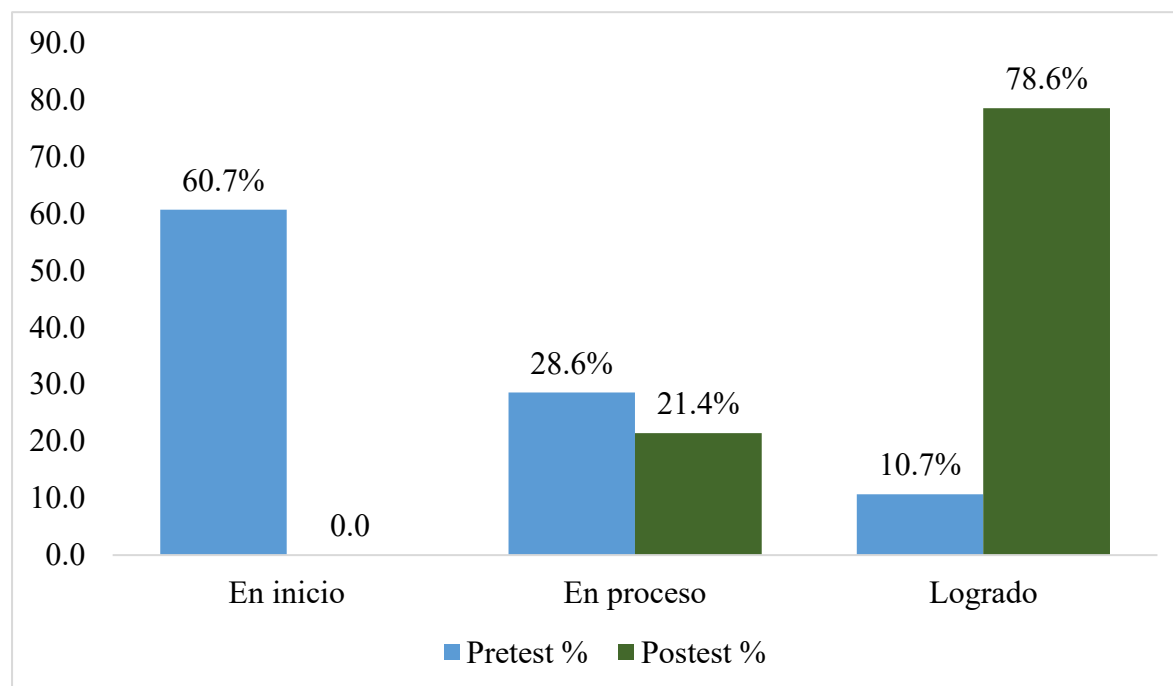
Por otro lado, la validez del instrumento fue ratificada mediante un juicio de expertos, quienes realizaron un análisis detallado de los ítems y de la pertinencia de la lista de cotejo para medir con precisión las competencias matemáticas en los niños. Los expertos concluyeron que el instrumento era aplicable y pertinente, destacando su estructura y claridad en la evaluación de las habilidades matemáticas (Castillo, 2022).

III. RESULTADOS

3.1. Resultados

Figura 2

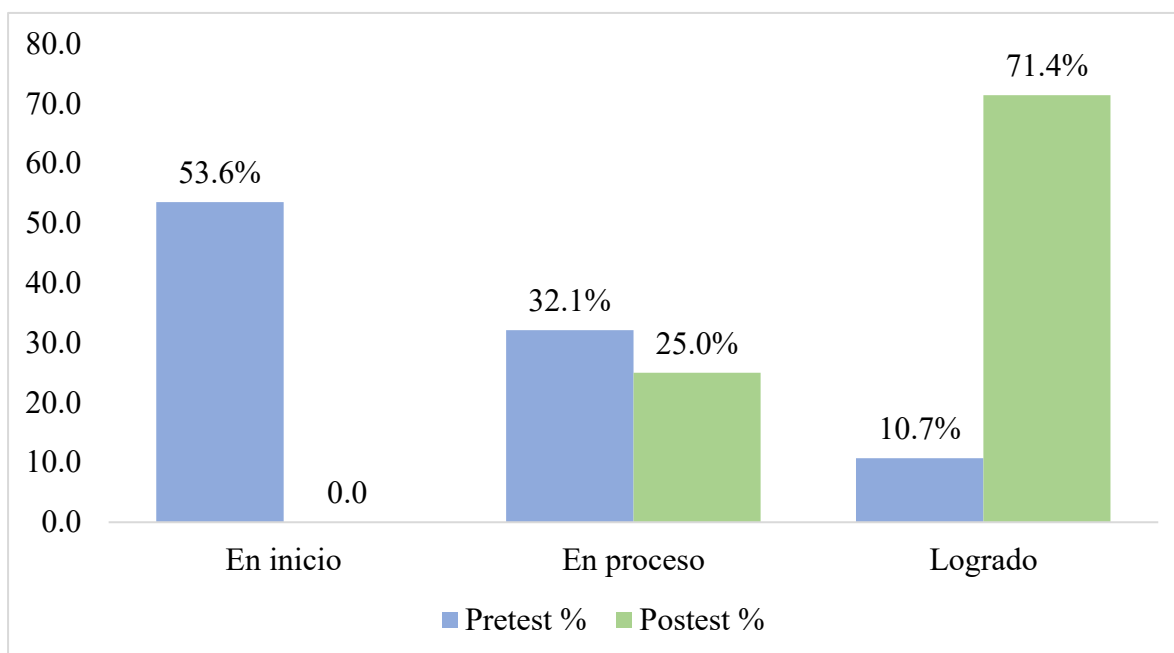
Nivel de pretest y postest de la variable competencias matemáticas



En el pretest, el 60.7% de los estudiantes de 5 años se encontraba en el nivel en inicio, reflejando que una gran mayoría aún no desarrollaba las competencias matemáticas básicas. Un 28.6% se ubicó en el nivel en proceso, mostrando avances intermedios, y solo un 10.7% alcanzaba el nivel logrado. Sin embargo, tras la implementación de estrategias didácticas orientadas al desarrollo de competencias matemáticas, los resultados del posttest demostraron un cambio significativo: En el nivel en proceso, la proporción bajó al 21.4%, y el nivel logrado incrementó considerablemente, alcanzando el 78.6%. Estos resultados reflejan la efectividad de las estrategias aplicadas, logrando que la mayoría de los estudiantes mejoraran significativamente en sus competencias matemáticas.

Figura 3

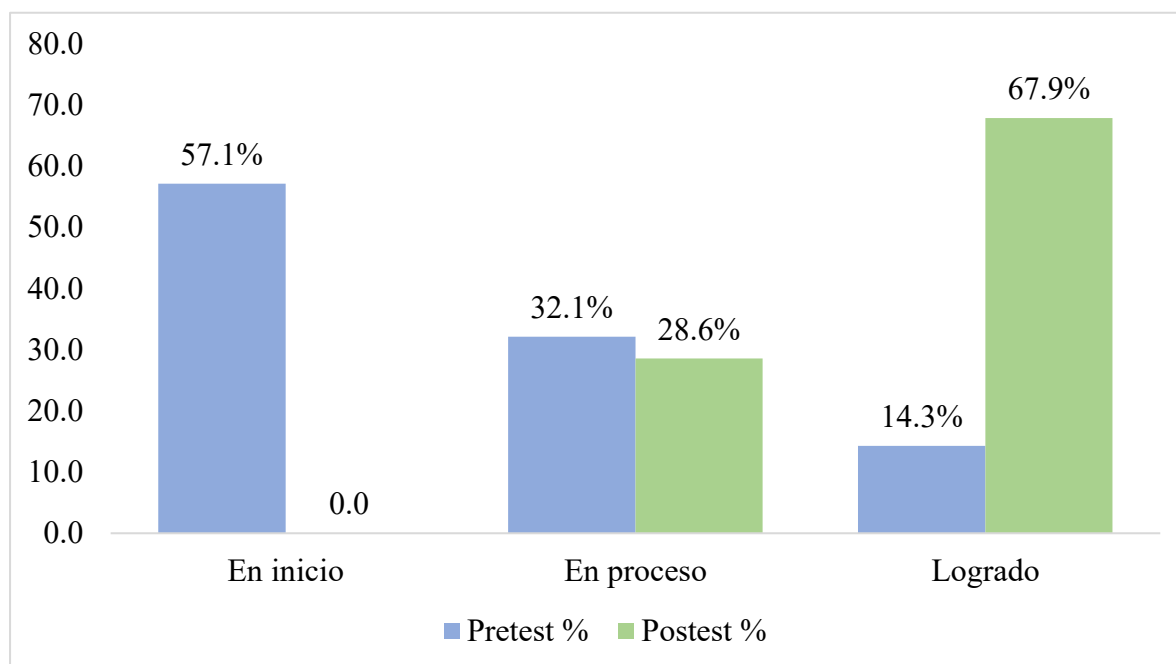
Nivel de pretest y postest de la dimensión resuelve problemas de cantidad



En el pretest, se observó que el 53.6% de los estudiantes se encontraba en el nivel en inicio, evidenciando dificultades para resolver problemas relacionados con cantidades. Un 32.1% se ubicó en el nivel en proceso, y el 10.7% en el nivel logrado, representando una minoría con un nivel avanzado en esta dimensión. Tras la intervención con actividades lúdicas, los resultados del postest mostraron un avance notable: El nivel en inicio disminuyó al 0%, mientras que el nivel en proceso disminuyó ligeramente al 25%, y el nivel logrado ascendió significativamente al 71.4%. Este progreso destaca la eficacia de las estrategias implementadas para potenciar la capacidad de los estudiantes en resolver problemas de cantidad.

Figura 4

Nivel de pretest y postest de la dimensión resuelve problemas de forma, movimiento y localización



Los datos del pretest indicaron que el 57.1% de los estudiantes estaba en el nivel en inicio, lo que evidenció grandes dificultades en la resolución de problemas relacionados con la forma, movimiento y localización, seguido de un 32.1% que se encontraba en el nivel en proceso, y un 14.3% alcanzaba el nivel logrado. En el postest, después de la aplicación de actividades didácticas específicas, el nivel en inicio se redujo al 0%. El nivel en proceso mostró un al 28.6%, mientras que el nivel logrado incrementó notablemente al 67.9%. Este resultado confirma que las estrategias aplicadas fueron efectivas para mejorar esta dimensión de competencias matemáticas.

IV. DISCUSIÓN

En el presente estudio, el objetivo general fue aplicar estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I. Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024. Las estrategias lúdicas implementadas incluyeron actividades recreativas diseñadas para estimular la participación activa, el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. Estas estrategias resultaron fundamentales, ya que no solo promovieron un aprendizaje más significativo y motivador, sino que también mejoraron la relación de los estudiantes con las matemáticas, transformándolas en una experiencia positiva y enriquecedora. La importancia de este enfoque radica en que permite que los estudiantes internalicen conceptos matemáticos básicos mientras disfrutan del proceso de aprendizaje, logrando un equilibrio entre diversión y desarrollo cognitivo.

En comparación con Villao (2020), quien destacó que la integración de actividades lúdicas incrementa significativamente la capacidad de los estudiantes para resolver problemas numéricos, este estudio confirma que las estrategias lúdicas no solo facilitan el aprendizaje de competencias matemáticas, sino que también contribuyen a crear un ambiente educativo más dinámico y efectivo. Asimismo, Robles (2024) encontró que las actividades recreativas fortalecen el pensamiento lógico-matemático, lo que se alinea con los resultados de esta investigación, evidenciando que las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas esenciales.

Desde el marco teórico, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner resalta que los estudiantes construyen su conocimiento mediante un proceso activo, logrando transitar entre representaciones concretas e ideas abstractas (Arias & Oblitas, 2014). Por otro lado, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi subraya que las estrategias lúdicas, al generar interés y compromiso, permiten que los estudiantes se concentren profundamente en las actividades, facilitando así la adquisición de nuevas habilidades (Hernández & Triguero,

2013). Estas teorías justifican la efectividad de las sesiones de aprendizaje, ya que promueven un aprendizaje significativo y autónomo, conectado con las necesidades cognitivas y emocionales de los niños.

De acuerdo al primer objetivo específico, los resultados iniciales evidenciaron que el 60.7% de los estudiantes de 5 años se encontraba en el nivel de inicio, el 28.6% en el nivel en proceso y solo el 10.7% en el nivel logrado. Este panorama inicial refleja que la mayoría de los estudiantes tenía dificultades para comprender conceptos matemáticos básicos como clasificación, identificación de patrones y resolución de problemas sencillos.

Comparando con Sánchez (2019), quien encontró que el 58% de los estudiantes en nivel inicial presentaba competencias matemáticas limitadas, se evidencia una problemática recurrente en este grupo etario. Asimismo, Cornejo (2020) indicó que el 68% de los estudiantes evaluados no alcanzó el nivel esperado en razonamiento lógico, reforzando la importancia de implementar estrategias que atiendan estas necesidades.

Desde el marco teórico, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner destaca que el conocimiento se construye a través de un proceso activo, permitiendo a los estudiantes transitar progresivamente desde representaciones concretas hacia conceptos más abstractos. Este enfoque enfatiza la importancia de actividades prácticas que permitan a los niños interactuar con materiales concretos, facilitando el desarrollo de sus competencias matemáticas (Arias & Oblitas, 2014). Por otro lado, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi refuerza que actividades dinámicas y motivadoras generan un estado de concentración profunda en los estudiantes, favoreciendo su compromiso y esfuerzo en el proceso de aprendizaje (Hernández & Triguero, 2013).

Por otro lado, el segundo objetivo específico, el diseño de las estrategias lúdicas se fundamentó en dos teorías clave: la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome

Bruner y la teoría del flujo de Csikszentmihalyi. Estas teorías permitieron estructurar actividades que fomentaron la participación activa y el aprendizaje significativo. Además, las estrategias incluyeron juegos manipulativos, dinámicas grupales y materiales visuales, que facilitaron la comprensión de conceptos abstractos al permitir que los estudiantes exploren y construyan su conocimiento de manera autónoma.

En comparación con Muñoz (2020), quien evidenció que las estrategias basadas en la teoría de Bruner mejoraron significativamente el razonamiento lógico en niños de nivel inicial, los hallazgos de este estudio coinciden en que el aprendizaje activo y dinámico potencia las competencias matemáticas. Asimismo, Perea et al. (2021) destacaron que el uso de actividades diseñadas bajo principios teóricos promueve un aprendizaje significativo y la transferencia de conocimientos. Finalmente, León (2023) concluyó que las actividades pedagógicas lúdicas no solo mejoran las habilidades cognitivas, sino que también fomentan la interacción y colaboración entre los estudiantes, resultados que coinciden con esta investigación.

Desde el marco teórico, Bruner enfatiza que el aprendizaje por descubrimiento fomenta la exploración activa y el tránsito progresivo entre representaciones concretas y abstractas, lo cual es esencial en el desarrollo de competencias matemáticas (Arias & Oblitas, 2014). Por su parte, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi resalta que actividades inmersivas y atractivas incrementan la motivación, logrando un compromiso sostenido en el aprendizaje (Abuhamdeh, 2020).

Finalmente, el tercer objetivo específico, en el postest, los resultados reflejaron un cambio significativo en las competencias matemáticas de los estudiantes, mostrando que el 78.6% alcanzó el nivel logrado, el 21.4% se ubicó en el nivel en proceso y ningún estudiante permaneció en el nivel de inicio. Este avance evidencia la efectividad de las estrategias

lúdicas aplicadas, ya que lograron fortalecer las habilidades matemáticas básicas y avanzar hacia una comprensión más sólida de los conceptos trabajados.

Comparando con Robles (2024), quien concluyó que el 85% de los estudiantes alcanzó niveles avanzados de competencias matemáticas tras implementar actividades lúdicas, se confirma que este enfoque es altamente efectivo en el contexto de la educación inicial. Por su parte, Obando (2022) también observó que las actividades recreativas incrementaron significativamente el desempeño en competencias numéricas, hallazgos que coinciden con los de este estudio.

Desde la perspectiva teórica, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner explica que la implementación de estrategias que promuevan la exploración activa permite a los estudiantes construir su conocimiento de manera significativa, avanzando hacia niveles más complejos de razonamiento lógico (Arias & Oblitas, 2014). Asimismo, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi destaca que un diseño de actividades motivadoras y desafiantes puede generar mejoras sustanciales en el rendimiento académico de los estudiantes al mantenerlos concentrados y comprometidos con su aprendizaje (Hernández & Triguero, 2013).

CONCLUSIONES

Se concluye que la aplicación de estrategias lúdicas es una herramienta pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol ya que, estas estrategias permiten un enfoque dinámico y participativo que estimula tanto el razonamiento lógico como la motivación de los estudiantes, contribuyendo a su desarrollo integral.

Se identificó que el 60.7% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio, el 28.6% en el nivel en proceso y solo el 10.7% alcanzó el nivel logrado en las competencias matemáticas antes de la aplicación de las estrategias lúdicas. Esto refleja que la mayoría de los niños presentaba limitaciones significativas en habilidades básicas, como la resolución de problemas y el razonamiento lógico.

El diseño de las estrategias lúdicas estuvo basado en fundamentos teóricos sólidos y actividades estructuradas que abordaron las fases del aprendizaje de manera integral incluyendo dinámicas grupales, juegos manipulativos y actividades prácticas que facilitaron el desarrollo de competencias matemáticas en los niños, garantizando un proceso de aprendizaje significativo y adaptado a sus necesidades.

Tras la aplicación de las estrategias lúdicas, se evidenció que el 78.6% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, el 21.4% se ubicó en el nivel en proceso, y ningún estudiante permaneció en el nivel de inicio. Este resultado demuestra un avance significativo en las competencias matemáticas de los estudiantes, confirmando la efectividad de las estrategias implementadas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los docentes de nivel inicial de la I.E.I Rayitos de Sol fomentar el uso continuo de estrategias lúdicas en el aula, integrando actividades dinámicas que permitan el desarrollo de competencias matemáticas de manera motivadora y significativa.

Es esencial que se diseñen capacitaciones para los docentes, enfocadas en la implementación y adaptación de estrategias lúdicas como herramientas pedagógicas para fortalecer el aprendizaje en matemáticas.

Se recomienda que los docentes desarrollen materiales manipulativos y juegos interactivos basados en fundamentos teóricos, que aborden de manera integral las necesidades de aprendizaje de los niños en matemáticas.

Es fundamental incluir actividades prácticas y colaborativas que motiven a los niños a participar activamente en su aprendizaje, asegurando un enfoque adaptado a sus habilidades y estilos de aprendizaje.

Se sugiere que los docentes evalúen regularmente los avances de los estudiantes en competencias matemáticas tras la aplicación de estrategias lúdicas, asegurando un seguimiento continuo y adaptaciones necesarias para fortalecer los logros alcanzados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abuhamdeh, S. (2020). Investigating the “Flow” Experience: Key Conceptual and Operational Issues. *Front Psychol.*, 11.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7033418/>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%20c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%20c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Arias, W., & Oblitas, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia de la psicología. *Boletim - Academia Paulista de Psicologia*, 34(87).
https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2014000200010
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%C3%8DFICA.pdf>

- Arreguín, L., Alfaro, J., & Ramírez, M. (2012). Desarrollo de competencias matemáticas en secundaria usando la técnica de aprendizaje orientado en proyectos. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(4), 264-284. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124841017.pdf>
- Beard, K. (2015). Theoretically Speaking: An Interview with Mihaly Csikszentmihalyi on Flow Theory Development and Its Usefulness in Addressing Contemporary Challenges in Education. *Educ Psychol Rev*, 27(2), 353-364. <https://sci-hub.se/10.1007/s10648-014-9291-1>
- Bueno, R., Naveira, W., & González, W. (2020). Los conceptos matemáticos y sus definiciones para la formación de los ingenieros informáticos para la sociedad. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 444-452. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n6/2218-3620-rus-12-06-444.pdf>
- Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Cajahuaman, G., Lindo, R., & Huayta, Y. (2021). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática. *IGOBERNANZA*, 4(15), 33-53. <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126>
- Candela, Y., & Benvides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Carhuancho, I., Nolasco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

- Castillo, E. (2022). *Desarrollo de estrategias lúdicas y competencias matemáticas en niños de 5 años en una institución educativa de Comas*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestra en Administración de la Educación, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100185/Castillo_TEA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y%20instrumento
- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>
- Cordova, M. (2020). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal-Chulucanas, 2018*. [Tesis para optar la Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] . Repositorio Institucional de la ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17812/ESTRATEGIAS_COMPETENCIA_CORDOVA_PATINO_MARIA_MAXIMINA.pdf?sequence=1
- Dorce, C. (2019). Evaluación del impacto que tiene la implementación de actividades relacionadas con la historia de las matemáticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. *Educación matemática*, 31(3), 237-262.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-80892019000300237
- Eleizalde, M., Parra, N., Palomino, C., Reyna, A., & Trujillo, I. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*(71), 271-290. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>

- Ferro, A., Fernandes, S., Bittencourt, I., & Félix, A. (2022). Flow theory and learning in the Brazilian context: a systematic literature review. *Educ. Pesqui., São Paulo*, 48, 1-18.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/TZHF8h6nCtyC8GycVwpC99J/?format=pdf&lang=en>
- Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72.
https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento
- Guzmán, A., Obonaga, E., & Guitérrez, S. (2015). Competencias matemáticas, diseño y selección de tareas para el aprendizaje de las matemáticas en ingeniería. *CIAEM*, 1(1), 1-12. https://xiv.ciaem-redumate.org/index.php/xiv_ciaem/xiv_ciaem/paper/viewFile/246/138
- Hernández, A., & Triguero, J. (2013). Propiedades psicométricas de un cuestionario para estudiar el Flow Contextual. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 8(2), 253-279. <https://www.redalyc.org/pdf/3111/311128824001.pdf>
- Hernández, M., Vidal, R., Soplin, J., & Rodríguez, E. (2022). Aprendizaje por descubrimiento: características e importancia para el estudiante y el docente. *Paidagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(2), 38-46.
<https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/131/390>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*. McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Herrera, N., Montenegro, W., & Poveda, S. (2012). Revisión teórica sobre la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(35), 254-287. <https://www.redalyc.org/pdf/1942/194224362014.pdf>

- Holguín-Briones, A., Barcia-Villamar, F., & Arteaga-Masias, R. (2016). Fundamentos teóricos acerca del saber de las matemáticas. *Dominio de las Ciencias*, 2(4), 284-295. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802886.pdf>
- Izagirre, A., Caño, L., & Arguiñano, A. (2021). La competencia matemática en Educación Primaria mediante el aprendizaje basado en proyectos. *Educación matemática*, 32(3), 241-262. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-80892020000300241
- Kasa, M., & Hassan, Z. (2013). Antecedent and consequences of flow: Lessons for developing human resources. *Procedia*, 9, 209-213. <https://acortar.link/auFf1k>
- Lanza, V., Romero, L., & Bennasar, M. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1), 1-24. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/56006>
- León, J. (2023). *La lúdica en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “21 de abril”, Riobamba*. [Tesis para optar el Título de Licenciatura en Psicopedagogía, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional de la UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12298/1/UNACH-EC-FCEHT-PSCP-006-2024.pdf>
- Loor-Delgado, A., & Súastegui-Solórzano, S. (2022). Fundamentos teóricos del aprendizaje por descubrimiento para el fortalecimiento del desempeño académico. *Polo del Conocimiento*, 7(9), 1247-1258. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/4629/11101>

- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista Espacios*, 43(4), 29-45.
<https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf>
- Marotti, A., & Woodi, T. (2019). What is applied research anyway? *Revista de Gestão*, 36(4), 338-339. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/REGE-10-2019-128/full/pdf?title=what-is-applied-research-anyway>
- Ministerio de la Educación. (MINEDU, 2020). *La matemática en el nivel inicial. Guía de orientaciones*. Ministerio de la Educación.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Obando, Y. (2022). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños(as) de 5 años de la IEP Libertad Siglo XXI-La Esperanza 2019*. [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26444/ACTIVIDADES_LUDICAS_OBANDO_DIAZ_YESICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Plaza, P. (2013). Las competencias matemáticas en el aprendizaje a lo largo de la vida. *Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*(72), 9-15.
<https://educacion.udd.cl/files/2016/05/CPo-Las-competencias-matem%C3%A1ticas-en-el-aprendizaje-a-lo-largo-de-la-vida.pdf>
- Restrepo, J. (2017). Concepciones sobre competencias matemáticas en profesores de educación básica, media y superior. *Boletín Redipe*, 6(2), 104-118.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6132050>
- Robles, H. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de educación inicial de una institución pública de Puno 2020*. [Tesis para optar el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Gestión de la Educación, Universidad San Ignacio de Loyola] . Repositorio Institucional de la USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3438e352-a20d-4fbb-998f-6e57a03c8abe/content>
- Rodas, F. (2019). Breves consideraciones sobre la Metodología de la Investigación para investigadores principiantes. *INNOVA Research Journal*, 4(3), 170-184.
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/974/1565>
- Rodríguez, G. (2011). La experimentación de la negentropía psíquica asociada al reto creativo. *Poliantea*, 7(13), 77-94.
<https://revistas.poligran.edu.co/index.php/poliantea/article/view/141>
- Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>

- Ruiz, A., Alfaro, C., & Gamboa, R. (2003). Aprendizaje de las matemáticas: Conceptos, procedimientos, lecciones y resolución de problemas. *Uniciencia*, 20(2), 285-296.
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/uniciencia/article/view/5744>
- Salazar-Moreira, M., & Llor-Salmon, L. (2022). Estrategia didáctica lúdica para activar el proceso enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel básico elemental. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1180-1191.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383415>
- Sanango, G., & Narvaez, A. (2022). Uso de una estrategia lúdica para el proceso enseñanza-aprendizaje de la temática “Seres vivos y su ambiente” de la asignatura de Biología. *Runae: Revista científica de investigación educativa*, (7), 69-82.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8920227>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Sánchez, G. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños del primer año de EGB de la Unidad Educativa Dario Guevara*. [Tesis para optar el Grado Académico de Magister en Innovación y Liderazgo Educativo, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Institucional de la UTI.
https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1398/1/ESTRATEGIAS%20LUDICAS_GRACIELA%20SANCHEZ.pdf
- Villao, M. (2020). *La actividad lúdica y el aprendizaje de las matemáticas en niños de segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Corazón de María en el Periodo Lectivo 2019-2020*. [Tesis para optar el Título de Licenciada en Psicopedagogía, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil].

Repositorio Institucional de la ULVR.

<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3882/1/T-ULVR-3252.pdf>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024			
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	METODOLOGÍA
¿De qué manera la aplicación de estrategias lúdicas contribuye al aprendizaje de las capacidades matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024?	Aplicar las estrategias lúdicas para el aprendizaje de capacidades matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024.	La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el aprendizaje de las capacidades matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024.	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre-experimental Población: 28 niños y niñas de cinco años. Muestra:
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICOS	
-¿Cuál es el nivel el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas? -¿Cuál es el nivel el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra,	Identificar el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas. Diseñar estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en los niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024.	-El nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas es bajo. -El nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, después de la aplicación de las estrategias lúdicas es alto.	

después de la aplicación de las estrategias lúdicas?	Establecer el nivel de aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, después de la aplicación de las estrategias lúdicas.		28 niños y niñas de cinco años. Técnica: Observación no participante Instrumento: Lista de cotejo
--	---	--	--

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores
Estrategias lúdicas	Se acuerdo a Cajahuaman et al. (2021), se consideran metodologías que aprovechan la dimensión recreativa y participativa del juego para fomentar la motivación, la curiosidad y la interacción entre los estudiantes y permiten crear un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante, donde los alumnos pueden explorar y adquirir conocimientos de manera más activa y significativa.	Para la variable solución se realizarán sesiones de aprendizaje.	Juego motor	-Coordinación de movimientos -Precisión en el objetivo -Habilidad en el juego con objetos -Participación en juegos grupales
			Juego cognitivo	-Resolución de problemas -Identificación de patrones -Aplicación de conceptos
			Juego simbólico	-Uso de objetos de manera creativa -Creación de escenarios -Desarrollo de la creatividad
Competencias matemáticas	Se refieren a la capacidad de un individuo para movilizar y aplicar conocimientos, habilidades y actitudes matemáticas de manera efectiva en situaciones diversas, tanto en contextos académicos como en la vida diaria (Restrepo, 2017).	La variable será medida a través de un instrumento en base a sus dimensiones: Resuelve problemas de cantidad y Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Resuelve problemas de cantidad	-Traduce cantidades a expresiones -Comunica su comprensión sobre números y las operaciones -Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

Resuelve problemas de movimiento y localización	forma, -Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas -Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio
---	--

Anexo 03. Instrumento

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN
NIÑOS DEL NIVEL INICIAL**

Alumno(a): _____

Nº	ÍTEMS	INCIO	PROCESO	LOGRADO
DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD				
1	Clasifica diferentes objetos tomando en cuenta sus características.			
2	Emplea estrategias para comparar y agrupar objetos.			
3	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas.			
4	Explica con sus propias palabras el criterio que usó para agrupar objetos.			
5	Menciona las cantidades de frutas que necesita para preparar la ensalada.			
6	Precisa el orden de llegada en la carrera de animales.			
7	Menciona la secuencia que utilizó al elaborar los banderines.			
8	Compara cantidades de verduras utilizando las expresiones "muchos", "pocos".			
9	Compara el peso de los objetos usando las expresiones "pesa mucho", "pesa poco".			
10	Utiliza expresiones como ayer, hoy y mañana para ubicarse en el tiempo.			
DIMENSIÓN 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN				
11	Relaciona los objetos que ve con las figuras geométricas que conoce.			
12	Establece relaciones de medida utilizando expresiones como "es más largo", "es más corto" al jugar con cintas.			
13	Compara la distancia entre los objetos y su cuerpo utilizando las expresiones "cerca", "lejos".			
14	Realiza desplazamientos organizando sus movimientos y acciones para ir de un lugar a otro.			
15	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones "arriba", "abajo".			
16	Establece su ubicación, de objetos y personas en el entorno utilizando las expresiones "dentro", "fuera".			
17	Emplea diferentes estrategias al realizar desplazamientos en el espacio en situaciones de juego o exploración.			

18	Explica con su propio lenguaje sus recorridos o desplazamientos.			
19	Utiliza diferentes estrategias para la construcción de objetos con material concreto.			
20	Estima la duración de ciertas actividades y utiliza las expresiones "rápido", "lento".			

Anexo 04. Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Jugando con Números: Aventura Matemática”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños desarrollarán su competencia matemática a través del juego motor, fortaleciendo la coordinación de movimientos y la resolución de problemas de cantidad mediante actividades lúdicas y dinámicas.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad.	- Usa relaciones numéricas y operaciones en situaciones lúdicas. - Estima y compara cantidades en diferentes contextos de juego. - Coordina movimientos en juegos motores para el aprendizaje de nociones matemáticas. - Aplica estrategias motrices para resolver problemas de cantidad.	- Participa activamente en juegos motores que implican conteo, agrupación y comparación de cantidades. - Usa el cuerpo y el movimiento como herramienta para comprender conceptos numéricos. - Resuelve situaciones de cantidad mediante juegos y retos matemáticos. - Muestra interés y disfrute en la exploración matemática a través del juego.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
-Círculos de colores (hula hula o cintas en el suelo). -Tarjetas con números y signos matemáticos. -Pelotas pequeñas numeradas. -Cubos o bloques de colores. -Cintas adhesivas para marcar el suelo. -Carteles con retos matemáticos lúdicos.	-Enfoque inclusivo	-Participa con entusiasmo en las actividades lúdicas matemáticas. -Coordina sus movimientos de manera organizada en los juegos motores. -Muestra interés y motivación en la resolución de retos matemáticos a través del juego.

-Música animada para acompañar los juegos.		-Se involucra en actividades que integran el cuerpo y el pensamiento lógico-matemático.
--	--	---

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con música animada y les dice: – "Hoy vamos a vivir una gran aventura con los números. ¿Están listos para jugar y aprender?" – Se plantea una historia motivadora: – "En el mundo de los Números Mágicos, los números estaban desordenados y necesitaban ayuda para organizarse. Solo los mejores jugadores podrán resolver los desafíos matemáticos y salvar el mundo de los Números Mágicos." – Se pregunta a los niños: – "¿Quién quiere convertirse en un héroe matemático?" – "¿Cómo podemos ayudar a los números?" Exploración y presentación del tema: – Se muestran carteles con números desordenados y se explica que deben organizarlos con la ayuda de juegos y movimientos. – Se presentan las tres pruebas que deberán superar para completar la Gran Aventura Matemática. – Se explica que cada reto les permitirá avanzar en la misión de rescatar los números y ordenarlos.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Saltando con los Números” (10 minutos) – En el suelo se colocan círculos de colores con números dentro. – Se asignan consignas como: – "Salta al número que viene después del 2." – "Salta en un pie hasta el número 5 y luego con los dos pies hasta el número 10." – "Salta hacia atrás del 10 al 1." – Se motiva a los niños a usar el cuerpo para representar cantidades y secuencias numéricas. Actividad 2: “La Carrera de los Números” (10 minutos) – Se forman dos equipos y se colocan cajas numeradas en diferentes puntos del aula o patio. – Cada niño debe correr hasta la caja que corresponde a su número, tomar un objeto (pelota, bloque) y regresar contándolo en voz alta.	25 minutos

	– Variante: Se pueden pedir operaciones sencillas antes de avanzar, como: – "Corre hasta el número que es mayor que 3 pero menor que 5." – "Corre hasta la caja del número 6 y trae 2 objetos más para completar 8." Actividad 3: “Rescatemos a los Números” (5 minutos) – Se colocan tarjetas con números mezclados y signos matemáticos. – Los niños deben agrupar los números de acuerdo con la consigna dada por la docente, por ejemplo: – "Todos los números pares aquí." – "Junten los números que suman 10." – "Clasifiquemos los números del 1 al 5 y del 6 al 10 en dos grupos."	
FINAL	1. Reflexión y cierre del reto matemático (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Qué aprendimos hoy jugando con los números?" – "¿Cómo nos sentimos al usar nuestro cuerpo para aprender matemáticas?" – Se reconoce a cada niño como "Héroe Matemático" por completar la misión. – Se entrega una insignia simbólica o pegatina con la frase "Yo aprendí matemáticas jugando". 2. Juego Final: “El Baile de los Números” (5 minutos) – Se coloca música animada y se pide a los niños que bailen. – Cuando la música se detiene, la docente dice un número y los niños deben agruparse en equipos con esa cantidad de compañeros. – Se refuerza la idea de que los números y las matemáticas están en todas partes y pueden aprenderse con movimiento y juego.	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Participa activamente en juegos motores que implican conteo, agrupación y comparación de cantidades.		Usa el cuerpo y el movimiento como herramienta para comprender conceptos numéricos.		Resuelve situaciones de cantidad mediante juegos y retos matemáticos.		Muestra interés y disfrute en la exploración matemática a través del juego.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									

4									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Matemática en Acción! Jugando con Números”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su precisión en el objetivo de la dimensión juego motor, aplicando habilidades matemáticas a través de juegos lúdicos que implican movimiento, puntería y control corporal, fomentando la resolución de problemas de cantidad de manera divertida.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad.	- Identifica, compara y agrupa cantidades en situaciones lúdicas. - Usa relaciones numéricas y operaciones básicas mediante el juego motor. - Coordina sus movimientos con precisión para alcanzar objetivos matemáticos. - Desarrolla estrategias para resolver problemas de cantidad en contextos dinámicos.	- Coordina sus movimientos con precisión en juegos matemáticos motores. - Resuelve problemas de cantidad mediante estrategias lúdicas y de exploración. - Participa activamente en dinámicas que integran el cálculo con el movimiento. - Se involucra en actividades grupales demostrando entusiasmo y cooperación.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Pelotas numeradas (del 1 al 10). - Aros de colores o conos con valores numéricos. - Cubos de espuma con números y signos matemáticos (+, -). - Cintas adhesivas para delimitar áreas de juego. - Carteles con problemas matemáticos ilustrados.	- Enfoque inclusivo	- Participa con motivación en juegos motores relacionados con cantidades. - Demuestra precisión y control corporal al realizar actividades - numéricas en movimiento - Aplica estrategias para resolver problemas de cantidad a través del juego.

-Música infantil rítmica para acompañar los juegos.		-Disfruta el aprendizaje de la matemática mediante la acción y la exploración.
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con música energética y les dice: – "Hoy vamos a embarcarnos en una misión especial: ¡resolveremos problemas matemáticos en acción! Necesitaremos rapidez, precisión y trabajo en equipo para completar los desafíos." – Se les pregunta: – "¿Alguna vez han usado su cuerpo para hacer matemáticas?" – "¿Cómo creen que podemos aprender sumas y restas mientras jugamos?" Exploración y presentación del tema: – Se muestra una pista de juego con aros de colores numerados. – Se explica que deberán lanzar pelotas en los aros correctos según la consigna matemática dada. – Se les desafía a alcanzar un objetivo preciso, aplicando estrategias de cálculo y control motor.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Lanza y suma” (10 minutos) – Se colocan aros numerados en el suelo. – Cada niño recibe tres pelotas numeradas. – Se da una consigna matemática: – "Lanza una pelota en el aro que tiene el número 5." – "Lanza una pelota en dos aros que sumen 8." – "Lanza en el aro que tenga el doble de 3." – Se observa el control motor de los niños en relación con su precisión al lanzar. Actividad 2: “El circuito de los números” (10 minutos) – Se crea un circuito con estaciones marcadas con diferentes cantidades. – Los niños deben desplazarse de manera precisa y ordenada según las consignas: – "Salta en un pie en los números pares." – "Camina como cangrejo hasta el número mayor que 7." – "Corre rápido hasta el número que está entre 3 y 5." – Se refuerza la concentración y control de movimientos para alcanzar objetivos matemáticos.	25 minutos

	Actividad 3: “La Torre Matemática” (5 minutos) – Se forman equipos y se entregan cubos con números y signos matemáticos (+, -). – Se da la consigna: – "Construyan una torre con cubos que sumen 10." – "Hagan una torre con números impares." – "Agrupen los cubos en pares de números que juntos den 6." – Se observa la precisión en la selección de números y en la construcción de la torre sin que caiga.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo nos ayudó el movimiento a entender los números?" – "¿Cuál fue el reto más divertido?" – Se destaca la importancia de jugar con precisión y pensar matemáticamente en movimiento. 2. Juego Final: “El Baile de los Números” (5 minutos) – Se coloca música animada y se da la consigna: – "Cuando la música se detenga, forma grupos con la cantidad que se indique." – "Encuentra un compañero que tenga el número que sumado al tuyo dé 10." – Se cierra con una frase motivadora: – "¡Las matemáticas están en todas partes y podemos aprenderlas jugando!"	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Coordina sus movimientos con precisión en juegos matemáticos motores.		Resuelve problemas de cantidad mediante estrategias lúdicas y de exploración.		Participa activamente en dinámicas que integran el cálculo con el movimiento.		Se involucra en actividades grupales demostrando entusiasmo y cooperación.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
.									
.									

.									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Exploradores de los Números: Jugando y Contando”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su habilidad en el juego con objetos, integrando el aprendizaje de las matemáticas con el movimiento y la manipulación activa de materiales lúdicos, desarrollando la coordinación motriz, la exploración numérica y la resolución de problemas de cantidad a través de juegos interactivos.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad.	- Identifica, compara y agrupa cantidades en situaciones lúdicas. - Usa relaciones numéricas y operaciones básicas en juegos motores. - Coordina sus movimientos con habilidad mientras manipula objetos en el juego. - Aplica estrategias para resolver problemas de cantidad en contextos dinámicos.	- Manipula objetos con destreza en los juegos matemáticos motores. - Resuelve problemas de cantidad a través de la exploración y el uso de materiales concretos. - Participa activamente en dinámicas de conteo, agrupación y estimación. - Disfruta y se involucra en el aprendizaje de la matemática mediante el juego.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Pelotas pequeñas numeradas (1 al 10). - Aros de colores y conos numerados. - Cubos de espuma con números y signos matemáticos (+, -). - Cajas o canastas con números para clasificar objetos. - Bolsitas con frijoles o piedritas para contar. - Carteles con problemas matemáticos ilustrados. - Música infantil con ritmo dinámico.	- Enfoque inclusivo	- Participa con entusiasmo en juegos matemáticos con manipulación de objetos. - Desarrolla precisión y destreza en la manipulación de materiales numéricos. - Aplica estrategias para resolver problemas de cantidad de manera creativa. - Disfruta de la exploración matemática mediante el juego interactivo.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – La docente recibe a los niños con música animada y les dice: – "Hoy seremos exploradores en una gran aventura. Viajaremos por la selva de los números y descubriremos sus secretos mientras jugamos." – Se les muestra una mochila de explorador con diferentes objetos (pelotas, cubos, bolsas con piedritas) y se les pregunta: – "¿Cómo creen que estos objetos nos ayudarán en nuestra misión?" – "¿Están listos para descubrir los secretos de los números jugando?" Exploración y presentación del tema: – Se muestra un mapa del aula con diferentes estaciones de juego. – Se explica que cada estación representa un desafío matemático, donde deberán usar su cuerpo y objetos para resolver problemas de cantidad. – Se forman equipos y se les asigna un color de explorador para cada grupo.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “Atrapa y cuenta” (10 minutos) – Se coloca un aro grande en el centro del aula con varias pelotas numeradas. – Cada niño debe atrapar una pelota y ubicarla en la canasta que corresponde al número indicado. – Variantes del juego: – "Toma dos pelotas y colócalas en la canasta que sume 10." – "Busca un número par y un número impar y agrúpalos." – "Lanza la pelota al aro que tiene el doble del número de tu pelota." – Se observa la destreza y precisión en la manipulación de objetos durante la actividad. Actividad 2: “Construyendo torres numéricas” (10 minutos) – Se entrega a cada grupo cubos de espuma numerados. – Se da la consigna: – "Construyan una torre con los cubos que sumen 10." – "Hagan una torre con números impares." – "Agrupen los cubos en pares de números que juntos den 6." – Se observa la habilidad motriz y el control manual al armar la torre sin que caiga. Actividad 3: “El Tesoro de los Números” (5 minutos) – Se esconden bolsitas con frijoles o piedritas en diferentes partes del aula. – Cada equipo debe buscar y contar las bolsitas recolectadas. – Se les pregunta:	25 minutos

	– "¿Cuántas bolsitas encontraron?" – "Si juntas tu cantidad con otro equipo, ¿cuántas tendrán en total?" – Se premia a todos por su esfuerzo y trabajo en equipo. –	
FINAL	1. Reflexión y cierre del reto matemático (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Qué descubrimos hoy jugando con los números?" – "¿Cómo nos ayudaron los objetos para resolver los problemas matemáticos?" – Se reconoce a cada niño como "Explorador Matemático" por completar la misión. – Se entrega una pegatina con la frase "Soy un explorador de los números". 2. Juego Final: “El Salto Numérico” (5 minutos) – Se coloca música animada y se pide a los niños que bailen. – Se coloca una secuencia de números en el suelo. – Los niños deben saltar de un número a otro siguiendo una consigna matemática, como: – "Salta hasta el número que viene después del 3." – "Salta al número mayor que 6 pero menor que 8."	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Manipula objetos con destreza en los juegos matemáticos motores.		Resuelve problemas de cantidad a través de la exploración y el uso de materiales concretos.		Participa activamente en dinámicas de conteo, agrupación y estimación.		Disfruta y se involucra en el aprendizaje de la matemática mediante el juego.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Los Matemáticos en Acción”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su participación en juegos grupales mediante estrategias lúdicas y juegos motores que promuevan la resolución de problemas de cantidad, fomentando la colaboración y el aprendizaje interactivo de la matemática en un contexto dinámico.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad.	- Usa relaciones numéricas y operaciones básicas en juegos grupales. -Identifica, compara y agrupa cantidades en actividades lúdicas. -Participa activamente en juegos motores en equipo para resolver problemas de cantidad. -Desarrolla estrategias cooperativas para resolver retos matemáticos.	- Participa en juegos grupales aplicando habilidades matemáticas. -Colabora con sus compañeros para resolver problemas de cantidad en equipo. -Usa el cuerpo y el movimiento para representar cantidades y operaciones básicas. -Disfruta el aprendizaje de la matemática mediante el juego motor.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Pelotas numeradas (1 al 10). -Cintas de colores para delimitar espacios de juego. -Carteles con problemas matemáticos ilustrados. -Aros de colores con valores numéricos. -Cubos de espuma con números y signos matemáticos (+, -). -Cartulinas y tarjetas con números grandes. -Música infantil con ritmo dinámico para acompañar los juegos.	-Enfoque inclusivo	- Participa activamente en juegos grupales aplicando conocimientos matemáticos. -Colabora con sus compañeros en la solución de desafíos matemáticos en equipo. -Se muestra motivado y entusiasta en la realización de actividades lúdicas. -Respeto los turnos y las reglas del juego..

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con música animada y les dice: – "¡Bienvenidos a la Escuela de Matemáticos! Hoy aprenderemos a resolver problemas de cantidad con el poder de los números y la magia del trabajo en equipo." – Se presentan carteles con números mágicos y se pregunta: – "¿Qué creen que pasaría si juntamos estos números?" – "¿Cómo podemos hacer magia con los números?" Exploración y presentación del tema: – Se forma un círculo con los niños y se les presenta un mapa de juegos matemáticos. – Se explica que deberán superar tres desafíos grupales para completar su entrenamiento como Matemáticos. – Se organizan equipos, cada uno con un nombre mágico relacionado con los números (Ejemplo: "Los Sumamagos", "Los Restamagos").	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: “La Carrera de los Números” (10 minutos) – Se trazan dos líneas de salida y llegada. – Cada equipo recibe un cubo con números y signos matemáticos (+, -). – Instrucciones del juego: – El primer niño del equipo corre hasta la línea de llegada y saca un número del cubo. – Corre de regreso y se lo entrega al siguiente compañero. – El siguiente niño saca otro número y lo suma o resta con el anterior. – Gana el equipo que complete la operación correctamente y en menor tiempo. Actividad 2: “Los Aros Mágicos” (10 minutos) – Se colocan varios aros de colores en el suelo, cada uno con un número. – Instrucciones del juego: – La docente dice un número y los niños deben formar grupos dentro del aro con esa cantidad de compañeros. – Luego, se indica una operación matemática (Ejemplo: "¿Cuántos niños más necesitan para llegar a 10?"). – El equipo debe reorganizarse para cumplir la consigna. Actividad 3: “El Castillo de los Matemáticos” (5 minutos) – Se entregan cubos de espuma numerados a cada equipo. – Instrucciones del juego: – Los niños deben construir un castillo con los cubos en orden numérico ascendente.	25 minutos

	– Cada vez que coloquen un cubo, deben decir el número en voz alta y sumar el total acumulado. – Gana el equipo que termine primero sin que su castillo se caiga.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Qué aprendimos hoy jugando con los números?" – "¿Cómo nos ayudaron nuestros compañeros en los juegos?" – Se refuerza la idea de que los números son divertidos y se pueden aprender jugando en equipo. 2. Juego Final: “El Baile de los Matemáticos” (5 minutos) – Se coloca música animada y se da la consigna: – "Cuando la música se detenga, formen grupos de la cantidad indicada por la docente." – "Si la maestra dice 6, deben unirse en grupos de 6 niños." – Se cierra con una frase motivadora: – "¡Somos Matemáticos y aprendemos jugando!"	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Participa en juegos grupales aplicando habilidades matemáticas.		Colabora con sus compañeros para resolver problemas de cantidad en equipo.		Usa el cuerpo y el movimiento para representar cantidades y operaciones básicas.		Disfruta el aprendizaje de la matemática mediante el juego motor.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
•									
•									
•									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Detectives Matemáticos: Resolvamos el Misterio de los Números”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su capacidad de resolución de problemas en la dimensión juego cognitivo, a través de estrategias lúdicas que fomenten el pensamiento lógico-matemático y la aplicación de conceptos numéricos en situaciones desafiantes.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de cantidad.	- Identifica y resuelve problemas matemáticos a través del juego cognitivo. -Usa estrategias de conteo, agrupación y comparación en situaciones lúdicas. -Analiza y resuelve problemas de cantidad en contexto de juego. -Relaciona números y operaciones básicas con la resolución de situaciones cotidianas.	- Resuelve problemas de cantidad utilizando estrategias de conteo y agrupación. -Aplica el pensamiento lógico-matemático en juegos de exploración y resolución de problemas. -Participa activamente en la formulación y resolución de desafíos matemáticos. -Disfruta el aprendizaje de la matemática a través del juego.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Tablero de pistas matemáticas (cartulina con diferentes problemas). -Tarjetas con números y operaciones matemáticas. -Dados grandes numerados del 1 al 6. -Cajas con objetos (bloques, fichas, monedas) para resolver problemas matemáticos. -Carteles con desafíos matemáticos ilustrados.	-Enfoque inclusivo	- Participa activamente en la resolución de desafíos matemáticos. -Desarrolla estrategias para resolver problemas de cantidad en un contexto lúdico. -Muestra motivación y curiosidad por resolver situaciones matemáticas a través del juego. -Interactúa con sus compañeros para compartir ideas y estrategias de solución.

-Lupa de juguete y sombreros de detective para ambientar la sesión.		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con sombreros de detective y lupas de juguete. – Se presenta la historia: – "Hoy nos convertiremos en detectives matemáticos. Unos números han desaparecido y tenemos que encontrarlos resolviendo desafíos matemáticos." – Se les pregunta: – "¿Cómo creen que podemos encontrar los números perdidos?" – "¿Qué herramientas podemos usar para resolver este misterio?" Exploración y presentación del tema: – Se presenta un tablero de pistas matemáticas, donde cada desafío los acercará a la resolución del misterio. – Se explica que cada equipo tendrá que resolver problemas de cantidad para encontrar los números perdidos. – Se organizan equipos de "Detectives Matemáticos", cada uno con un nombre temático (Ejemplo: "Los Sumamigos", "Los Restadetectives").	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "El Rastro Numérico" (10 minutos) – En diferentes partes del aula se esconden tarjetas con problemas matemáticos. – Los niños deben leer la pista, resolver el problema y buscar la siguiente pista según la respuesta. – Ejemplos de problemas: – "Si tengo 4 fichas y encuentro 3 más, ¿cuántas tengo en total?" – "El número escondido es el doble de 5, ¿cuál es?" – "Si tengo 10 caramelos y regalo 4, ¿cuántos me quedan?" – Gana el equipo que encuentre todas las pistas y descubra el número final. Actividad 2: "El Desafío de los Dados Matemáticos" (10 minutos) – Se usan dados gigantes numerados del 1 al 6. – Cada equipo lanza dos dados y debe realizar una operación matemática con los números obtenidos. – Ejemplos de consignas: – "Lanza los dados y suma los dos números."	25 minutos

	– "Resta el número menor del número mayor." – "Si al resultado le sumas 3, ¿qué número obtienes?" – Se refuerza el uso de estrategias de conteo y agrupación para la resolución de problemas. Actividad 3: "El Tesoro de los Números" (5 minutos) – Se coloca una caja con objetos misteriosos (bloques, monedas, fichas). – Cada equipo debe contar y clasificar los objetos según la consigna matemática dada. – Ejemplos de desafíos: – "Encuentra la mitad de los objetos en la caja." – "Agrupa los objetos en grupos de 5 y cuenta cuántos grupos tienes." – "Suma los objetos de dos colores diferentes y encuentra el total." – Se fomenta el trabajo en equipo y el razonamiento lógico para resolver problemas numéricos.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo resolvimos el misterio de los números?" – "¿Qué estrategia les ayudó más a encontrar la solución?" – Se refuerza la idea de que las matemáticas son un juego y una herramienta para resolver problemas. 2. Juego Final: "El Código Secreto" (5 minutos) – Se entrega a cada equipo un código numérico secreto (Ejemplo: 4-7-9). – Los niños deben organizarse en grupos que formen el código con su propio cuerpo (Ejemplo: 4 niños juntos, luego 7, luego 9). – Se premia a todos por completar la misión con un diploma de "Detective Matemático".	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Resuelve problemas de cantidad utilizando estrategias de conteo y agrupación.		Aplica el pensamiento lógico-matemático en juegos de exploración y resolución de problemas.		Participa activamente en la formulación y resolución de desafíos matemáticos.		Disfruta el aprendizaje de la matemática a través del juego.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									

---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Los Exploradores de Figuras y Patrones”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su capacidad de identificación de patrones en la dimensión juego cognitivo, utilizando estrategias lúdicas para desarrollar el pensamiento lógico-matemático y la comprensión de la secuencia en formas, colores y ubicaciones.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Identifica y organiza patrones en series de formas y colores. -Describe y clasifica figuras geométricas a través de juegos lúdicos. -Resuelve problemas espaciales a través de la exploración de patrones. -Aplica el pensamiento lógico en juegos de relación y secuencia.	- Identifica y organiza patrones en secuencias de figuras geométricas. -Usa el razonamiento lógico para completar secuencias y resolver problemas espaciales. -Participa activamente en juegos de exploración y reconocimiento de patrones. -Aplica el conocimiento de formas y patrones en la solución de problemas.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Tarjetas con secuencias de figuras geométricas incompletas. -Bloques geométricos (triángulos, cuadrados, círculos). -Fichas de colores para formar secuencias. -Cintas adhesivas para delimitar el suelo en patrones de movimiento. -Rompecabezas de patrones y formas geométricas. -Carteles con retos matemáticos visuales.	-Enfoque inclusivo	- Participa activamente en juegos de patrones y secuencias. -Aplica estrategias para identificar y completar patrones en contextos lúdicos. -Se muestra motivado y curioso en la exploración de formas y secuencias. -Interactúa con sus compañeros compartiendo ideas y observaciones.

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con música animada y figuras geométricas de cartón. – Se plantea una historia motivadora: – "Hoy nos convertiremos en exploradores de patrones. Hay un mapa secreto que solo puede ser descifrado si encontramos las secuencias correctas de figuras y colores. ¿Podrán ayudarnos a descubrir el código de los patrones misteriosos?" – Se les pregunta: – "¿Qué creen que es un patrón?" – "¿Cómo podríamos ordenar figuras para descubrir la clave del mapa?" Exploración y presentación del tema: – Se muestra un panel con secuencias de figuras geométricas incompletas y se explica que la misión es descifrar los patrones para poder avanzar en la aventura. – Se presentan tres desafíos matemáticos, cada uno basado en la identificación y construcción de patrones. – Se organizan equipos de "Exploradores de Patrones", cada uno con un nombre relacionado con las formas geométricas (Ejemplo: "Los Triángulos Mágicos", "Los Círculos Inteligentes").	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La Carrera de los Patrones" (10 minutos) – Se colocan líneas de patrones de colores y formas geométricas en el suelo. – Cada equipo recibe una serie incompleta de patrones y debe correr hasta los materiales disponibles para encontrar la figura o color que completa la secuencia. – Ejemplo de patrones: ● ● ● ● ____ (deben completar con un círculo azul). – Se les motiva a observar bien los patrones antes de correr a buscar la respuesta correcta. – Variantes: – Se puede hacer con movimientos corporales (Ejemplo: saltar – girar – saltar – girar – ¿qué sigue?). – Se pueden incluir patrones sonoros con aplausos o golpes de tambor. Actividad 2: "El Taller de Construcción de Patrones" (10 minutos) – Cada equipo recibe una caja con bloques geométricos y fichas de colores.	25 minutos

	- Se les presenta un modelo de patrón y deben replicarlo o inventar uno nuevo siguiendo la secuencia lógica. - Ejemplo de patrones a completar: ▲ ▲ ● ▲ ▲ ● ____ (los niños deben identificar qué sigue). ■ ■ ■ ■ ____ (deben completar con el color correcto). - Variantes: - Se puede hacer con materiales naturales (piedras y hojas) para crear patrones. - Se pueden crear cadenas de patrones en equipo, donde cada niño agrega una parte de la secuencia. Actividad 3: "El Rompecabezas de los Patrones Perdidos" (5 minutos) - Se entregan piezas de rompecabezas con secuencias de patrones geométricos incompletas. - Cada equipo debe encontrar la pieza correcta que complete la secuencia. - Se fomenta la colaboración y la observación detallada para encontrar la respuesta correcta.	
FINAL	1. Reflexión y cierre del reto matemático (5 minutos) - Se pregunta a los niños: "¿Cómo descubrimos los patrones en cada juego?" "¿Qué estrategias usamos para completar las secuencias?" - Se refuerza la idea de que los patrones están en todas partes y nos ayudan a entender el mundo. 2. Juego Final: "El Baile de los Patrones" (5 minutos) - Se coloca música animada y se da la consigna: "Cuando la música se detenga, hagan un movimiento en el mismo patrón que sus compañeros." "Si alguien hace una secuencia nueva, los demás deben repetirla."	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Identifica y organiza patrones en secuencias de figuras geométricas.		Usa el razonamiento lógico para completar secuencias y resolver problemas espaciales.		Participa activamente en juegos de exploración y reconocimiento de patrones.		Aplica el conocimiento de formas y patrones en la solución de problemas.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									

3									
4									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Los Viajeros de las Formas y Espacios”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su aplicación de conceptos en la dimensión juego cognitivo, explorando la relación entre formas, posiciones y movimientos a través de estrategias lúdicas que fomenten la comprensión del espacio y la resolución de problemas matemáticos en escenarios prácticos.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Explora y aplica conceptos de forma, movimiento y localización en contextos lúdicos. -Identifica y usa formas geométricas para resolver situaciones espaciales. -Usa estrategias para desplazarse y orientarse en el espacio. - Relaciona objetos en función de su forma y ubicación.	- Identifica y aplica conceptos de forma, movimiento y localización en juegos lúdicos. -Usa estrategias espaciales para desplazarse y orientar objetos en el espacio. -Relaciona figuras geométricas con su posición y uso en el entorno. -Participa activamente en actividades de exploración matemática y espacial.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Figuras geométricas de cartón (triángulos, círculos, cuadrados, rectángulos). -Cintas adhesivas para marcar el suelo con trayectorias. -Pelotas o bloques para mover y clasificar según su forma y ubicación. -Carteles con retos espaciales y de movimiento. -Mapas sencillos con caminos y figuras geométricas.	-Enfoque ambiental	- Participa activamente en la exploración del espacio y las formas. -Aplica estrategias de orientación y desplazamiento en juegos matemáticos. -Demuestra entusiasmo y motivación en la resolución de desafíos espaciales. -Interactúa con sus compañeros compartiendo ideas sobre formas y posiciones.

-Sombreros o gafas de explorador para ambientar la sesión.		
--	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con sombreros de exploradores y un mapa del aula. – Se plantea la historia motivadora: – "Hoy seremos exploradores del espacio y viajaremos a diferentes planetas geométricos. Cada planeta tiene una forma especial y debemos descubrir cómo movernos en ellos para llegar a nuestro destino." – Se les pregunta: – "¿Cómo podríamos movernos si estuviéramos en un planeta lleno de círculos?" – "¿Qué formas geométricas creen que encontraremos en nuestra aventura?" Exploración y presentación del tema: – Se presenta un mapa de viaje con diferentes estaciones geométricas, donde cada estación representa un desafío de movimiento y localización. – Se organizan equipos de "Exploradores Matemáticos", cada uno con el nombre de una forma geométrica (Ejemplo: "Los Cuadrados Valientes", "Los Círculos Rápidos"). – Se explica que cada equipo deberá resolver problemas espaciales y de movimiento en cada estación para avanzar en el mapa.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La Carrera de las Formas" (10 minutos) – Se trazan caminos en el suelo con cintas adhesivas en forma de zigzag, curvas y líneas rectas. – Cada equipo recibe una tarjeta con una forma geométrica y una indicación de desplazamiento (Ejemplo: "Avanza en línea recta si tienes un cuadrado, gira si tienes un círculo"). – Ejemplo de desafíos: – "Si tienes un triángulo, salta de un punto a otro en línea recta." – "Si tienes un círculo, rueda hasta la siguiente estación." – Se observa la coordinación motriz y la aplicación de conceptos espaciales en cada equipo. Actividad 2: "Construyendo con Formas y Espacios" (10 minutos) – Se entrega a cada equipo un set de bloques y figuras geométricas.	25 minutos

	– Se les pide que construyan estructuras usando patrones espaciales según la consigna dada. – Ejemplo de consignas: – "Construye una casa usando un triángulo y un rectángulo." – "Haz una torre con cuadrados y círculos alternados." – Se fomenta la observación, manipulación y orientación espacial para la resolución del reto. Actividad 3: "El Mapa del Tesoro Geométrico" (5 minutos) – Se entrega a cada equipo un mapa con ubicaciones señaladas por figuras geométricas. – Los niños deben seguir las pistas y moverse en la dirección correcta hasta encontrar el "tesoro geométrico". – Ejemplo de consignas: – "Camina tres pasos hacia el triángulo, luego gira a la derecha hasta el círculo." – "Encuentra el tesoro que está debajo de la figura con cuatro lados iguales." – Se refuerza la noción de orientación, localización y exploración del espacio.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo nos ayudaron las formas y los movimientos a resolver los desafíos?" – "¿Dónde podemos ver estas formas y trayectorias en la vida real?" – Se refuerza la idea de que las matemáticas están en nuestro entorno y nos ayudan a ubicarnos en el espacio. 2. Juego Final: "El Baile de las Formas" (5 minutos) – Se coloca música animada y se da la consigna: – "Cuando la música se detenga, adopta la posición de una figura geométrica (Ejemplo: Estira los brazos para ser un triángulo, júntalos para ser un círculo)." – "Forma grupos según la cantidad de lados de las figuras geométricas mencionadas." – Se cierra con una frase motivadora: – "¡Somos exploradores del espacio y las formas nos ayudan a entender el mundo!"	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Identifica y aplica conceptos de forma, movimiento y localización en juegos lúdicos.		Usa estrategias espaciales para desplazarse y orientar objetos en el espacio.		Relaciona figuras geométricas con su posición y uso en el entorno.		Participa activamente en actividades de exploración matemática y espacial.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Los Arquitectos de las Formas y Espacios”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su uso creativo de objetos en la dimensión juego simbólico, desarrollando el pensamiento espacial y geométrico a través de la manipulación de materiales concretos en contextos imaginativos que les permitan comprender la relación entre forma, ubicación y movimiento.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Explora y utiliza objetos de manera creativa para representar formas y ubicaciones en el espacio. -Identifica y manipula figuras geométricas para construir estructuras simbólicas. -Usa estrategias de ubicación y desplazamiento en juegos simbólicos. -Aplica la orientación espacial en la resolución de situaciones lúdicas.	- Utiliza objetos de manera creativa para representar formas y posiciones espaciales. -Manipula y transforma materiales para resolver problemas de ubicación y orientación. -Participa activamente en la construcción de estructuras y juegos simbólicos. -Aplica estrategias espaciales en actividades lúdicas.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Bloques y figuras geométricas de diferentes tamaños. -Cajas, tubos de cartón, botellas recicladas, palitos de madera. -Carteles con retos de construcción geométrica. -Cintas adhesivas para marcar espacios y rutas en el suelo. -Miniaturas de personajes, autos o animales para ambientar la construcción.	-Enfoque ambiental	- Participa con entusiasmo en la construcción de espacios y estructuras geométricas. -Utiliza objetos de manera innovadora para representar figuras y ubicaciones. -Se involucra activamente en el juego simbólico aplicando conceptos espaciales. -Trabaja en equipo compartiendo ideas y recursos.

-Sombreros o chalecos de arquitecto para la ambientación.		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con sombreros de arquitecto y planos de una ciudad. – Se les cuenta la historia motivadora: – "Hoy seremos arquitectos y construiremos una ciudad llena de formas geométricas. Usaremos nuestra imaginación y diferentes objetos para diseñar edificios, puentes y caminos. ¡Pero hay un problema! La ciudad aún no está completa y necesita nuestra ayuda para organizar sus espacios." – Se les pregunta: – "¿Qué formas podemos usar para construir casas y edificios?" – "¿Cómo podemos ubicar calles y caminos en nuestra ciudad?" Exploración y presentación del tema: – Se presenta un mapa de la ciudad con espacios vacíos y se les explica que deberán completar la ciudad con construcciones hechas con diferentes materiales. – Se organizan equipos de "Arquitectos Matemáticos", cada uno con una tarea específica (Ejemplo: "Los Constructores de Puentes", "Los Creadores de Casas"). – Se explica que cada equipo tendrá tres desafíos geométricos para completar la ciudad.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Construyendo con Formas" (10 minutos) – Se entrega a cada equipo una caja con materiales reciclados (cartón, tubos, botellas, palitos de madera). – Se les pide que construyan una estructura específica usando las figuras geométricas que identifican en los objetos. – Ejemplo de construcciones: – "Usa cilindros (tubos) para hacer un puente." – "Haz una casa con triángulos y cuadrados." – "Crea un edificio alto usando cajas rectangulares." – Se fomenta la creatividad en el uso de los materiales y la reflexión sobre las formas utilizadas. Actividad 2: "La Ruta del Transporte" (10 minutos) – Se usa una cinta adhesiva para marcar calles y caminos en el suelo.	25 minutos

	– Cada equipo debe ubicar su construcción en el mapa de la ciudad y planificar la mejor ruta para que los autos o personajes lleguen a su destino. – Ejemplo de consignas: – "Dibuja la mejor ruta para que los autos lleguen a la tienda." – "Ubica el hospital cerca de la avenida principal y traza el camino de las ambulancias." – Se observa la aplicación de conceptos espaciales y de trayectorias. Actividad 3: "El Gran Desafío de la Ciudad" (5 minutos) – Se presentan carteles con retos matemáticos relacionados con la organización de la ciudad. – Ejemplo de desafíos: – "¿Qué pasaría si el puente estuviera en otro lugar? ¿Cómo cambiaría la ruta?" – "Si agregamos más casas, ¿dónde colocaríamos un parque para que esté en el centro?" – Los niños deben reorganizar las construcciones en función de los nuevos desafíos.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo usamos los objetos para construir nuestra ciudad?" – "¿Qué formas geométricas encontramos en nuestras construcciones?" – Se refuerza la idea de que las formas y la ubicación son clave en la organización del espacio. 2. Juego Final: "El Viaje por la Ciudad" (5 minutos) – Se coloca música animada y se da la consigna: – "Imaginen que son autos recorriendo la ciudad. Siguen el camino correcto hasta su destino." – "Si ven un triángulo, giren a la izquierda. Si ven un círculo, sigan derecho."	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Utiliza objetos de manera creativa para representar formas y posiciones espaciales.		Manipula y transforma materiales para resolver problemas de ubicación y orientación.		Participa activamente en la construcción de estructuras y juegos simbólicos.		Aplica estrategias espaciales en actividades lúdicas.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace

1									
2									
3									
4									
• • •									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“La Aventura en el Mundo Geométrico”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su capacidad de creación de escenarios en la dimensión juego simbólico, utilizando materiales diversos para imaginar y construir entornos matemáticos, donde aplicarán conceptos de forma, ubicación y movimiento a través de estrategias lúdicas.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Explora y crea escenarios imaginarios usando formas geométricas. -Utiliza el espacio y los objetos para organizar ubicaciones y trayectorias. -Aplica estrategias para diseñar rutas y desplazamientos en entornos lúdicos. -Usa figuras geométricas para representar estructuras en su juego simbólico.	- Diseña y construye escenarios imaginarios usando formas geométricas. -Ubica y relaciona elementos en un espacio de juego simbólico. -Se desplaza siguiendo trayectorias establecidas en el escenario creado. -Participa activamente en la exploración y construcción de su mundo geométrico.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Figuras geométricas de cartón y goma eva (triángulos, cuadrados, círculos, rectángulos). -Cajas grandes, tubos de cartón, telas y elementos reciclados. -Marcadores, crayones y cintas adhesivas para la decoración del escenario. -Personajes de juguete o figuras de papel para el juego simbólico.	-Enfoque inclusivo	- Participa con entusiasmo en la creación del escenario y en el juego simbólico. -Usa objetos y formas de manera innovadora para construir el mundo geométrico. -Se involucra activamente en el desarrollo de roles dentro del juego. -Comparte ideas y trabaja en equipo con sus compañeros.

-Carteles con retos matemáticos relacionados con el espacio y movimiento. -Sombreros o disfraces de exploradores, constructores o personajes mágicos		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con sombreros de exploradores o disfraces de personajes mágicos. – Se presenta la historia motivadora: – "Hoy vamos a viajar a un mundo mágico donde todo está hecho de figuras geométricas. ¡Pero hay un problema! El mundo ha perdido sus edificios, sus caminos y sus lugares especiales. Nuestra misión será reconstruirlo usando nuestra creatividad y conocimientos de formas, movimientos y ubicación." – Se les pregunta: – "¿Qué lugares hay en una ciudad o en un mundo imaginario?" – "¿Cómo podemos construirlos con figuras geométricas?" Exploración y presentación del tema: – Se muestra un plano vacío del mundo geométrico donde faltan edificios, carreteras y espacios. – Se organizan equipos de "Constructores del Mundo Geométrico", cada uno con una tarea especial (Ejemplo: "Los Arquitectos de Triángulos", "Los Ingenieros de Círculos"). – Se explica que deberán crear su propio escenario usando formas geométricas y elementos reciclados.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Construyendo el Mundo Geométrico" (10 minutos) – Cada equipo recibe una caja con materiales (cartón, tubos, goma eva, bloques, telas). – Se les pide que construyan diferentes estructuras según la consigna dada: – "Usa triángulos para hacer montañas o castillos." – "Crea un lago con círculos y caminos con rectángulos." – "Haz casas con cuadrados y rectángulos." – Se fomenta la creatividad en la manipulación de los materiales y la construcción de un espacio colectivo. Actividad 2: "Ubicando los Espacios y Creando Rutas" (10 minutos)	25 minutos

	– Una vez construido el mundo geométrico, se establecen rutas y caminos. – Se asignan personajes o autos de juguete para que los niños los desplacen según la indicación: – "Muévete de la casa al castillo siguiendo el camino de rectángulos." – "Gira a la derecha cuando encuentres un círculo y sigue hasta el cuadrado." – "Si llegas a un triángulo, sube las montañas y baja rodando." – Se observa la aplicación de estrategias espaciales y de orientación. Actividad 3: "El Desafío del Guardián Geométrico" (5 minutos) – Se presenta un guardia del mundo geométrico (puede ser un adulto disfrazado o una imagen) que desafía a los niños con problemas matemáticos. – Ejemplo de desafíos: – "El puente cuadrado desapareció. ¿Cómo podemos reconstruirlo?" – "Un tornado movió los edificios. ¿Cómo los reorganizamos correctamente?" – "Necesitamos una nueva ruta. ¿Cómo podemos hacerla usando las figuras disponibles?" – Se fomenta la toma de decisiones y la resolución de problemas espaciales en equipo.	
FINAL	1. Reflexión y cierre del reto matemático (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo usamos las formas geométricas para construir nuestro mundo?" – "¿Qué aprendimos sobre movimiento y ubicación en el espacio?" – Se refuerza la idea de que las figuras geométricas están en todas partes y nos ayudan a organizarnos en el espacio. 2. Juego Final: "El paseo por el Mundo Geométrico" (5 minutos) – Se colocan música y efectos de sonidos del espacio o la naturaleza. – Los niños deben recorrer su mundo geométrico siguiendo instrucciones: – "Camina en línea recta hasta el círculo azul." – "Salta sobre los cuadrados hasta llegar al lago." – Se cierra con una frase motivadora: – "¡Somos exploradores y constructores de mundos geométricos!"	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO							
		Diseña y construye escenarios imaginarios usando formas geométricas.		Ubica y relaciona elementos en un espacio de juego simbólico.		Se desplaza siguiendo trayectorias establecidas en el escenario creado.		Participa activamente en la exploración y construcción de su mundo geométrico.	
		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
.									
.									
.									

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa	I.E.I Rayitos de Sol
1.2. Docente responsable	– Linda Magaly Goicochea Olano – Danny Yusely Fernández Pérez
1.3. Título de la sesión	“Exploradores Matemáticos en la Isla de las Formas”

II. OBJETIVO DE LA SESIÓN: Los niños fortalecerán su creatividad en la dimensión juego simbólico, utilizando materiales diversos para imaginar, construir y habitar un mundo de formas geométricas, donde aplicarán conceptos de ubicación, desplazamiento y relación entre objetos en un entorno lúdico.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE ÉXITO
Matemática	- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	- Identifica y usa figuras geométricas en un contexto de juego simbólico. -Relaciona la forma y el tamaño de los objetos con su ubicación y desplazamiento. -Explora y desarrolla la creatividad a través de la construcción y manipulación de materiales. -Aplica estrategias espaciales en escenarios imaginativos.	- Usa materiales y formas geométricas para construir escenarios imaginativos. -Aplica estrategias espaciales para ubicar y desplazar elementos dentro del juego simbólico. -Expresa su creatividad en la construcción y ambientación de la "Isla de las Formas". -Participa activamente en la exploración y resolución de problemas espaciales.

MATERIALES	ENFOQUE TRANSVERSALE	ACTITUDES y/o ACCIONES
- Figuras geométricas de cartón y goma eva (triángulos, cuadrados, círculos, rectángulos). -Cajas grandes, tubos de cartón, telas y materiales reciclados. -Crayones, marcadores y cintas adhesivas para decorar. -Muñecos o figuras de animales para el juego simbólico.	-Enfoque ambiental	- Participa activamente en la construcción y desarrollo del juego simbólico. -Usa objetos y formas de manera innovadora para construir el escenario de la isla. -Se involucra con entusiasmo en el desarrollo de roles dentro del juego. -Interactúa con sus compañeros compartiendo ideas y colaborando en la ambientación.

-Carteles con desafíos matemáticos relacionados con el espacio y movimiento. -Sombreros o antifaces de exploradores para la ambientación		
---	--	--

IV. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	Bienvenida: – Se recibe a los niños con sombreros de exploradores y un mapa misterioso. – Se presenta la historia motivadora: – "Somos exploradores que han llegado a una isla mágica donde todo está hecho de figuras geométricas. Sin embargo, la isla ha perdido sus casas, caminos y paisajes, y necesitamos reconstruirla usando nuestra creatividad. ¡Nuestra misión es convertir la isla en un mundo habitable lleno de formas geométricas!" – Se les pregunta: – "¿Cómo podríamos construir casas, ríos y montañas en nuestra isla?" – "¿Qué formas geométricas encontramos en la naturaleza?" Exploración y presentación del tema: – Se muestra un mapa vacío de la isla con espacios en blanco donde deben colocarse las construcciones geométricas. – Se organizan equipos de "Exploradores Matemáticos", cada uno con una tarea especial (Ejemplo: "Los Arquitectos de Triángulos", "Los Ingenieros de Círculos"). – Se explica que deberán crear su propio escenario usando formas geométricas y materiales reciclados.	10 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Creando la Isla Geométrica" (10 minutos) – Cada equipo recibe una caja con materiales (cartón, tubos, goma eva, bloques, telas). – Se les pide que construyan diferentes elementos del paisaje geométrico según la consigna dada: – "Usa triángulos para hacer montañas o volcanes." – "Crea un lago con círculos y ríos con rectángulos." – "Haz casas con cuadrados y techos con triángulos." – Se fomenta la creatividad en la manipulación de los materiales y la construcción de un espacio colectivo. Actividad 2: "El Viaje por la Isla" (10 minutos)	25 minutos

	– Una vez construida la isla geométrica, se asignan personajes o animales para que los niños los desplacen según la indicación: – "Haz que tu personaje llegue a la montaña, pero debe cruzar el puente de rectángulos." – "El barco debe navegar por el lago, ¿cómo lo moverás hasta ahí?" – "Crea un camino de círculos para que los exploradores lleguen al bosque." – Se observa la aplicación de estrategias espaciales y de orientación en el juego simbólico. Actividad 3: "Los Misterios de la Isla" (5 minutos) – Se presenta una serie de desafíos geométricos que deben resolverse con la creatividad de los niños. – Ejemplo de desafíos: – "El río desapareció. ¿Cómo podemos crearlo nuevamente usando figuras geométricas?" – "Un fuerte viento movió las casas. ¿Cómo las organizamos de nuevo?" – "Los barcos deben llegar al puerto, pero no hay camino. ¿Cómo lo construimos?" – Se fomenta la resolución de problemas espaciales y el uso creativo de las formas geométricas.	
FINAL	1. Reflexión y logros alcanzados (5 minutos) – Se pregunta a los niños: – "¿Cómo usamos las figuras geométricas para construir nuestra isla?" – "¿Cómo podemos aplicar lo aprendido en otros juegos?" – Se refuerza la idea de que las matemáticas pueden usarse para imaginar, crear y solucionar problemas de manera divertida. 2. Juego Final: "El Tesoro de la Isla" (5 minutos) – Se coloca música y efectos de sonidos de la naturaleza. – Los niños deben buscar un tesoro escondido en la isla siguiendo pistas geométricas: – "Sigue el camino de triángulos y gira cuando veas un círculo." – "Salta sobre los cuadrados hasta llegar al puente."	10 minutos

V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Nº	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO			
		Usa materiales y formas geométricas para construir escenarios imaginativos.	Aplica estrategias espaciales para ubicar y desplazar elementos dentro del juego simbólico.	Expresa su creatividad en la construcción y ambientación de la "Isla de las Formas".	Participa activamente en la exploración y resolución de problemas espaciales.

		Si lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
1									
2									
3									
4									
.									
.									
.									



Recibo digital

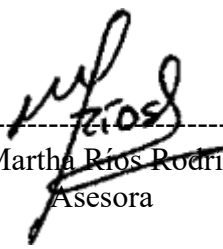
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Linda Magaly Goicochea Olano Y Danny Yusely Fernandez Perez
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias mate...
Nombre del archivo: INFORME_Linda_y_Danny.docx
Tamaño del archivo: 1.22M
Total páginas: 100
Total de palabras: 20,381
Total de caracteres: 118,360
Fecha de entrega: 21-feb.-2025 11:55p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2595292013



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

Estrategias lúdicas para el aprendizaje de competencias matemáticas en niños de la I.E.I Rayitos de Sol, Punta Negra, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	8%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.unae.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
4	hdl.handle.net	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	1%
	Trabajo del estudiante	
7	dspace.ueb.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

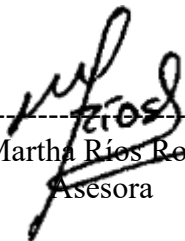
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo


Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora