

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de  
modelo didáctico “Marketplay” en estudiantes de cinco años de una  
institución educativa inicial de Tacna, 2024**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: TESINA**

**PRESENTADA POR:**

**Aguilar Huanca, Mariafelix Yolanda  
Flores Moreno, Xianelix Victoria**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:**

**Bachiller en Educación**

**ASESOR (A):**

**Nelly Franco Ríos**

**<https://orcid.org/0000-0002-9940-4886>**

**TACNA- PERÚ  
2025**

**PÁGINA DE JURADO**

Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de modelo didáctico “Marketplay” en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024

Tesina sustentada el día: 12/12/2025 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



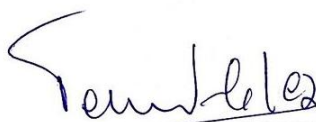
---

PRESIDENTE



---

VOCAL



---

SECRETARIO

**INFORME N° 1-2025-AT-EESPP/JJB**

**De** : **Mg. Nelly Franco Ríos**  
**Docente de la EESPP José Jiménez Borja**

**A** : **Mg. José Luis Alcalá Blanco**  
**Jefe de la Unidad de Investigación**


**ASUNTO** : **Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesina titulada:

Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de modelo didáctico “Marketplay” en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial de Tacna, 2024 presentada por Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca y Xianelix Victoria Flores Moreno. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 22% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 26 de septiembre de 2025.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesina se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 26 de septiembre de 2025

  
.....  
Nelly Franco Ríos

DNI: ..00790126.....

## DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía, a mis padres, Isabel e Iván, por su apoyo incondicional y por brindarme las herramientas necesarias para lograr mis metas, a mi hermana por ser una luz en los momentos oscuros, a mis abuelos, cuya sabiduría y cariño ha marcado mi vida con huellas imborrables y mis amigos Harry y Tilín por acompañarme a lo largo de la carrera.

Xianelix

Por brindarme siempre valor a Dios, gracias a mis padres Yolanda y Felix brindarme siempre el amor, por siempre estar para apoyarme, a mi hermana Anavelen por siempre acompañarme y absolver mis dudas en la madrugada y por último a Tomasa y Kasandra amigas quien me acompañaron en las largas noches de redacción.

Mariafelix

## AGRADECIMIENTO

Primero, queremos expresar nuestro agradecimiento a Dios por guiarnos y brindarnos la fortaleza necesaria para cumplir este anhelado sueño. También agradecemos a todas las personas que nos han dado su ayuda, sapiencias y apoyo incondicional, de manera especial a nuestros padres durante el proceso de esta investigación.

Agradecemos a nuestra casa de estudios por proporcionarnos una educación de alta calidad, fundamentada en valores y ética, ayudándonos a desarrollarnos con una vocación de servicio. Un agradecimiento especial a nuestro docente de investigación, Mgr. José Luis Alcalá Blanco, quien nos acompañó en el inicio de nuestro proyecto de investigación y nos brindó su apoyo incondicional durante nuestra formación profesional, del mismo modo, a los maestros Angel Mamani y Geovanna Vicente, que nos orientaron, aligeraron nuestro trabajo y permitieron finalizar nuestra tesina con éxito.

Nos gustaría extender nuestro agradecimiento a los miembros de la Institución Educativa Inicial N° 418 “Señor de los milagros”, a la directora Nanci Gutierrez Catacora por abrirnos sus puertas y compartir sus experiencias. También un profundo agradecimiento a la docente Myriam Tapia Roque, quien con entusiasmo nos acompañó y guio en el proceso de aplicación de nuestro modelo didáctico "Marketplay "

## ÍNDICE

<b>PÁGINA DE JURADO</b> .....	ii
<b>INFORME N° 1-2024-AT-EESPP/JJB</b> .....	iii
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	v
<b>ÍNDICE</b> .....	vi
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	ix
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	xi
<b>RESUMEN</b> .....	xiii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiv
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	15

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

<b>1.1. Descripción del Problema</b> .....	17
<b>1.2. Formulación del Problema</b> .....	20
<b>1.3. Justificación e Importancia</b> .....	20
<b>1.4. Objetivos</b> .....	21
<b>1.5. Hipótesis</b> .....	22
<b>1.6. Variables e indicadores</b> .....	23

1.7.	Operacionalización de las variables .....	24
------	---	----

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes .....	26
2.2.	Bases Teóricas .....	31
2.3.	Definición de términos básicos.....	59

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

3.1.	Tipo.....	61
3.2.	Diseño .....	62
3.3.	Población, muestra y muestreo .....	64
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	67
3.5.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos .....	71
3.6.	Validez y confiabilidad .....	72

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS

4.1.	Descripción del Trabajo de Campo .....	78
4.2.	Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial.....	81
4.3.	Verificación de Hipótesis .....	106
CONCLUSIONES.....		109

<b>RECOMENDACIONES</b> .....	110
<b>REFERENCIAS</b> .....	111
<b>ANEXOS</b> .....	126

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1	Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	81
Tabla 2	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	83
Tabla 3	Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	84
Tabla 4	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	86
Tabla 5	Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	91
Tabla 6	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	92
Tabla 7	Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	94
Tabla 8	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	96
Tabla 9	Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de cantidad en las estudiantes en la prueba de entrada y salida.....	100

Tabla 10	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia	
	Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes en la prueba de	
	entrada y salida.....	102

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1	Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	82
Figura 2	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	83
Figura 3	Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	85
Figura 4	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	87
Figura 5	Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	91
Figura 6	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.....	93
Figura 7	Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	94
Figura 8	Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones.....	96
Figura 9	Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de cantidad en las estudiantes en la prueba de entrada y salida	101

Figura 10	Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia	
	Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes en la	
	prueba de entrada y salida.....	102

## RESUMEN

El presente estudio ha tenido como propósito desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Marketplay” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna durante el año 2024. Se contó con una población de 79 niños y con una muestra de 17 niños de 5 años de edad, la investigación responde a un enfoque cuantitativo de tipo experimental con diseño pre-experimental. Se utilizó la técnica de observación y como instrumento de evaluación se aplicó la lista de cotejo. En los resultados del pre test se obtuvo un 71% de estudiantes en el nivel inicio, 12% en proceso y 18% en logro esperado, se concluyó que los resultados demuestran déficit en lo que a resolución de problemas de cantidad se refiere por ello se aplica el modelo didáctico “Marketplay” el cual se desarrolló en 06 sesiones de aprendizaje, para luego aplicar un pos-test donde los resultados fueron 0% en inicio, 0% en proceso, 6% en logro esperado y 94% en logro destacado, estos resultados dan muestra de la eficacia del modelo didáctico planteado. Llegando a la conclusión de que la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” contribuye al desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

**Palabras Clave:** modelo didáctico “Marketplay”.

## ABSTRACT

The purpose of this study was to develop the competency of Solving Quantity Problems through the "Marketplay" didactic model in 5-year-old students of an early childhood education institution in Tacna during the year 2024. The study involved a population of 79 children and a sample of 17 5-year-old children. The research followed a quantitative, experimental approach with a pre-experimental design. The observation technique was used, and a checklist was used as an evaluation instrument. In the results of the pre-test, 71% of students were at the beginning level, 12% in process and 18% in expected achievement, it was concluded that the results show a deficit in solving quantity problems, therefore the "Marketplay" didactic model was applied, which was developed in 06 learning sessions, and then a post-test was applied where the results were 0% at the beginning, 0% in process, 6% in expected achievement and 94% in outstanding achievement, these results show the effectiveness of the proposed didactic model. Coming to the conclusion that the application of the "Marketplay" didactic model contributes to the development of the competence Solve quantity problems.

Keywords: "Marketplay" didactic model.

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio de investigación titulado “Desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Marketplay” en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial, Tacna 2024”. Tiene por objetivo determinar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad con la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes del grupo experimental de 5 años del nivel inicial. Por lo tanto, permite que los estudiantes desarrollen la competencia Resuelve problemas de cantidad a través de sus dimensiones, traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. Este trabajo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

**Capítulo I:** Proporciona una descripción del problema e incluye la justificación y los hechos del estudio, así como su estructura. Además, se identifican objetivos, se formulan las hipótesis y se identifican las variables de investigación.

**Capítulo II:** Hace referencia del marco teórico del problema, presentando los antecedentes, las bases teóricas de la variable dependiente e independiente; y se definen los términos básicos utilizados a lo largo de la investigación.

**Capítulo III:** Incluye una descripción del tipo de estudio, diseño, población y tamaño de la muestra, así como las técnicas e instrumentos para la recopilación, procesamiento y análisis de datos generales. Además, se presenta la validez y confiabilidad del instrumento de evaluación aplicado.

**Capítulo IV:** Se presenta la descripción del trabajo de campo, seguida del análisis estadístico descriptivo e inferencial de los datos obtenidos antes y después de la aplicación del modelo didáctico para realizar la verificación de las hipótesis. Finalmente, se plantean las conclusiones y recomendaciones del estudio, acompañadas de las referencias y los anexos que sustentan la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción del Problema**

Desde el comienzo de la historia la humanidad ha evidenciado un interés innato por comprender el universo que la rodea, buscando descifrar la complejidad de su funcionamiento a través de las matemáticas. Esta disciplina ha jugado un papel importante en el desarrollo del pensamiento humano, ayudando a encontrar orden y significado en los patrones naturales que se observan alrededor. Al respecto, la capacidad de contar y medir permite resolver problemas diversos. En el ámbito educativo el aprendizaje de la matemática es un reto para los alumnos y docentes por su carácter abstracto.

En el aspecto internacional Salgado et al. (2024) mencionan, en la Revista Científica Multidisciplinar Internacional, que el 25,4% de estudiantes presentan

dificultades en la asignatura de matemática, lo cual como consecuencia les genera ansiedad a los estudiantes.

Asimismo, Castro y Rivadeneira (2022) presentan en su artículo de investigación las posibles causas del bajo rendimiento en las matemáticas, refiriéndose, entre varios factores, como el principal la escasez del diseño y aplicación de estrategias creativas que estimulen a los estudiantes en el aprendizaje de la matemática.

A nivel nacional, Suquilanda (2022) plantearon durante una entrevista que uno de cada diez estudiantes tiene dificultades para el aprendizaje y la comprensión de las matemáticas. Por otro lado, Pérez y Torres (2019) plantean en un estudio que, cuando los niños son receptores pasivos de información no logran generar un aprendizaje significativo.

Por su parte, Vega (2022) logró identificar en una reciente investigación que en una Institución Educativa Inicial de la región de Ancash los docentes no utilizan estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática por lo que los alumnos no lograron desarrollar un aprendizaje óptimo de las competencias matemáticas.

Dicha problemática no es ajena a la realidad actual de la región Tacna. En una I.E.I. de la ciudad de Tacna se logró identificar, a través de la observación, una deficiencia ya que los niños no logran realizar el conteo, con su propio cuerpo ni con objetos concretos, asimismo, muestran escasas habilidades para agrupar y discriminar objetos o al utilizar expresiones de medida como el peso, la longitud o el tamaño.

Considerando lo expuesto, se evidenció que los estudiantes presentan un bajo desarrollo en la competencia Resuelve problemas de cantidad ya que tienen dificultades para relacionar y comparar objetos según las características que observan, así como para contar hasta 10 en situaciones cotidianas que implican juntar, agregar o quitar, y presentan algunas dificultades deficiencias en el uso de números ordinales.

Como causas de la problemática presentada, se logra identificar en diversos escenarios que los estudiantes muestran desmotivación frente al Área de Matemática. Asimismo, el soporte brindado por las familias durante el proceso de aprendizaje no se estaría dando de manera adecuada. En el escenario docente, se toma como causa principal una insuficiente metodología al aplicar estrategias acordes a los intereses de los niños para el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

Por otro lado, las consecuencias que subyacen a partir de la problemática identificada en la competencia Resuelve problemas de cantidad, se evidenciarían en que los estudiantes no desarrollen las capacidades matemáticas lo cual llevaría a un limitado cumplimiento del estándar de aprendizaje de la competencia al culminar el segundo ciclo de la educación básica y, aunado a ello, tendrían un bajo rendimiento en cuanto al Área de Matemática.

Por consiguiente, en la presente investigación se propone el modelo didáctico “Marketplay” que plantea un conjunto de estrategias de aprendizaje innovadoras y contextualizadas

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema principal**

¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024?

### **1.2.2. Problemas específicos.**

- a. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna?
- b. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna?

## **1.3. Justificación e Importancia**

- a. **Aspecto teórico.** La elaboración de la presente investigación contribuye a la comunidad educativa, debido a que en el país las investigaciones en esta Área son escasas y se plantea el uso de las TICS como una estrategia para adquirir nuevos conocimientos, los hallazgos se integrarán al cuerpo teórico vigente sobre la competencia Resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de Educación Inicial.

**b. Aspecto práctico.** Mediante la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” se beneficiará el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los niños, con propuestas innovadoras y tecnológicas en la práctica, mediante actividades que se relacionan a las capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

**c. Aspecto Metodológico.** Desde un enfoque metodológico, se elabora el modelo didáctico "Marketplay", que incluye un conjunto de estrategias innovadoras. Se opta por un diseño preexperimental y se utilizan procedimientos, técnicas e instrumentos como la lista de cotejo y la ficha de observación, los cuales han sido validados para la recolección de información. Esto asegura que cuenten con validez y confiabilidad, permitiendo su uso en investigaciones similares en el futuro.

## **1.4. Objetivos**

### ***1.4.1. Objetivo general.***

Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico "Marketplay" en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

#### **1.4.2. *Objetivos específicos.***

- a. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b. Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

#### **1.5. Hipótesis**

##### **1.5.1. *Hipótesis general.***

La aplicación del modelo didáctico "Marketplay" permite desarrollar el nivel de logro la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

##### **1.5.2. *Hipótesis específicas.***

- a. El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.
- b. El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

## 1.6. Variables e indicadores

- a. Variable independiente: Modelo didáctico “Marketplay”

**Definición conceptual.** Romero y Moncada (2007) Un modelo didáctico es una herramienta teórico-práctica con la que se pretende transformar una realidad educativa, orientada hacia los protagonistas del hecho pedagógico, como lo son estudiantes y docentes. Por una parte, emerge de teorías, principios y paradigmas que aportan los fundamentos teóricos del mismo, y por otra, presenta los lineamientos o pautas para desarrollarlo e intervenir en algún contexto educativo en particular.

**Definición operacional.** Serie de técnicas que, mediante estrategias de aprendizaje creativas, prácticas, innovadoras y contextualizadas, con el apoyo de recursos tecnológicos, generen un cambio en las prácticas pedagógicas en el Área de Matemática, con el fin de lograr mejoras en la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

- b. Variable dependiente: Competencia Resuelve problemas de cantidad

**Definición conceptual.** A partir de la exploración y la manipulación los niños resuelven de manera práctica los problemas que surgen en sus actividades cotidianas.

Combina diversas capacidades y desempeños, que el estudiante aprende a organizar sus acciones y a construir nociones de orden espacial, temporal y

causal como base para el desarrollo de su pensamiento. (Ministerio de Educación, 2017).

**Definición operacional.** Es el puntaje alcanzado por los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna, en la lista de cotejo aplicada para identificar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en sus dimensiones traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación.

### 1.7. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Recursos
Variable Independiente Modelo didáctico “Marketplay”	Introducción a la problemática	Identifica la situación problemática a través de preguntas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptops</li> <li>• Parlante</li> <li>• Proyector</li> </ul>
	Ejecución de la misión	Ejecutan las misiones planteadas a través del videojuego educativo “Marketplay” en busca resolver la problemática inicial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mochila de compra</li> <li>• Papelógrafo de teclado</li> <li>• Papelógrafo de una regla</li> <li>• Puntero</li> </ul>
	Interacción y comunicación	Dialogan a partir de la actividad realizada en el videojuego “Marketplay”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aros de diferentes colores</li> </ul>
	Formalización gráfica	Traslada los aprendizajes virtuales a un entorno real realizando dibujos de la actividad realizada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cintas de colores</li> <li>• Peluches de diferentes tamaños</li> </ul>
	Planteamiento de otros problemas	Se traslada la problemática a otra situación en la que puedan poner en práctica lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Monedas pequeñas y grandes</li> <li>• Cinta para jugar carreras</li> <li>• Caballitos de papel para jugar carreras</li> </ul>

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Variable Dependiente  Competencia Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece conexiones entre los objetos que lo rodean al evaluar sus características perceptuales, comparándolos y organizándolos, al mismo tiempo que deja algunos elementos aparte.</li> <li>• Realiza relaciones individuales en situaciones comunes.</li> </ul>	En inicio 0-10  En proceso 11-13  Logro esperado 14-17
	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora ordenamientos basados en el tamaño, la longitud y el espesor, con conjuntos de hasta cinco objetos.</li> <li>• Emplea varias frases que reflejan su comprensión de conceptos relacionados con la cantidad, el peso y el tiempo, como "muchos", "pocos", "ninguno", "más que", "menos que", "pesa más", "pesa menos", "ayer", "hoy" y "mañana", en situaciones comunes.</li> </ul>	Logro destacado 18-20
	Usa estrategias y procedimientos de estimación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica el conteo hasta 10 en su vida diaria cuando necesita contar, ya sea utilizando objetos tangibles o su propio cuerpo.</li> <li>• Emplea los números ordinales para indicar la ubicación o el puesto de un objeto o individuo, ya sea utilizando elementos concretos o su propio cuerpo.</li> <li>• Aplica el proceso de contar en su vida diaria cuando necesita reunir, sumar o restar hasta cinco objetos.</li> </ul>	

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes**

##### **2.1.1. Internacional.**

Salazar (2024) presentó un estudio con el objetivo de desarrollar las nociones básicas de cantidad en niños del segundo ciclo del nivel inicial, donde se consideró un total de 24 estudiantes de 4 y 5 años a quienes. Luego de aplicar el post test, en el cual mediante 5 Indicadores se evaluó el desarrollo de nociones básicas de cantidad mediante el uso de material concreto, conocimiento de cantidades numéricas, cuantificadores, habilidades de expresión y destrezas es notable la mejoría en el aprendizaje de los alumnos con mayores dificultades, se obtuvo que el 79.2% de los niños que corresponde a 19 adquirieron los conocimientos y destrezas mientras que 20,8% se encuentran en proceso que corresponde a 5 niños, evidenciando la mejora significativa de las nociones básicas de cantidad mediante la aplicación del método Singapur.

Ichina (2024) presentaron un estudio en la Universidad Técnica de Ambato sobre los “El rincón de construcción en la adquisición de la noción número-cantidad en niños del subnivel inicial II de Educación Inicial”. En dicha investigación participaron como muestra 22 estudiantes de 5 años de inicial en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” en la ciudad de Ambato – Ecuador. Una vez obtenido los resultados se concluye que La mayor parte de los niños, que corresponde a catorce, está en la etapa de adquisición; seis niños se hallan en proceso y, por último, dos niños están en la fase inicial. Por ello el uso de sitios de construcción en las aulas de educación infantil puede facilitar el uso de estrategias de instrucción a través de actividades colaborativas, estimulantes y creativas que permitan a los niños interactuar con materiales que fomenten el crecimiento y desarrollo de sus habilidades y destrezas mientras trabajan.

Paniagua-Esquivel (2023) en colaboración de la Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica realizó una investigación orientada en la Resolución colaborativa de problemas de tríadas de niñas y niños de preescolar, mediada por un videojuego para el cual se conformó un grupo de 18 estudiantes del nivel preescolar. Se les aplicó una prueba post-test correspondiente al antes para determinar que han adquirido la capacidad de resolver problema empleando la comunicación verbal y gestos que facilitan la resolución colaborativa de problemas.

### **2.1.2. Nacional.**

Santiago (2022) realizó una investigación con el objetivo de desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de una institución educativa inicial en la provincia de Ayacucho. La investigación

realizada fue de tipo aplicada con un diseño pre experimental, teniendo una muestra de 22 estudiantes, a quienes se les evaluó con una ficha de observación de 16 ítems. Los resultados obtenidos en el pre test evidenciaron que el 91% se encuentran en inicio y el 9% en proceso. No obstante, en la prueba de salida el 95% de estudiantes alcanza en el nivel de logro destacado y el 5% en logro esperado. Estos resultados del post test evidencian una mejora significativa respecto a los resultados obtenidos en el pre test, permiten concluir que la mayoría de los estudiantes lograron desarrollar la competencia matemática Resuelve problemas de cantidad después de la aplicación de la estrategia, demostrando su efectividad en el proceso de aprendizaje de la matemática.

Soto (2023) llevó a cabo una investigación en una institución educativa inicial de la provincia de Piura cuyo objetivo fue desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad aplicando la estrategia del juego simbólico, con un enfoque de investigación aplicada y un diseño de tipo pre experimental. El estudio incluyó una muestra de 25 niños de 4 años, a quienes se les evaluó con una lista de cotejo, con el cual se realizó el pre test obteniendo como resultado que el 20% se encuentra en previo al inicio, 30% inicio, 26,67% en proceso y 23.33% satisfactorio, luego de aplicar la estrategia de juego simbólico, se evidencio una mejora significativa frente a los resultados iniciales del pre test, alcanzando en el post test 0% en inicio, 0% en proceso y 100% en nivel satisfactorio. La intervención por parte de los investigadores mediante la estrategia de juego simbólico y los resultados obtenidos en el post test, confirman que los niños y niñas han logrado un desempeño significativo, superior a la inicial. Este progreso evidencia que el juego

simbólico es una estrategia efectiva para desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad al propiciar actividades significativas en el aprendizaje de la matemática.

Cristobal y Ortiz (2023) realizaron una investigación, con el objetivo de desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad aplicando el método Singapur en una institución educativa inicial de la provincia de Huánuco. En dicho estudio la metodología que se empleó fue de tipo aplicada con un diseño pre experimental; considerándose una muestra de 24 estudiantes de inicial de 4 años, en el cual se aplicó el instrumento de guía de observación de 20 ítems, aplicada inicialmente en el pre test obteniendo un resultado de 58% de estudiantes en inicio y 42% en proceso. Luego de aplicar el post test y procesar los resultados se llegó a que el 4% se encuentra en el nivel de proceso, 13% en logro previsto y 83% en logro destacado, los resultados se asocian a la ejecución del método Singapur, lo que respalda su eficacia como estrategia para la resolución de problemas de cantidad en la primera infancia. La mejora evidenciada entre el pretest y el postest confirma que este método es una herramienta eficaz para el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

### **2.1.3. Local.**

Acero y Calamullo (2022) elaboraron un modelo didáctico denominado “Diverti-Mate” con el objetivo de desarrollar la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial en Tacna. Trabajaron con una muestra conformada por 23 estudiantes de 4 años, quienes fueron evaluados en la prueba pre test empleando la técnica de la observación e

instrumento de lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el pos-test permitieron concluir que los niños y niñas en un 100% alcanzaron un nivel de logro. Se sugiere la integración de la “Magimatix” ya que influye en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Neyra y Vizcacho (2022) presentaron el modelo didáctico “Star-Matic, aprendo jugando” con el fin de mejorar la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna. Contaron con un total de 22 estudiantes como muestra de 22 estudiantes, en la cual se aplicó como instrumento la Lista de cotejo validada por juicio de expertos. Después de la aplicación de la prueba de salida un 90% se ubicó en logro destacado y un 5% en logro esperado. Se concluye que el modelo didáctico “Star-Matic, aprendo jugando” ha logrado desarrollar las capacidades que comprenden la competencia Resuelve problemas de cantidad, para ser replicadas en instituciones de educación inicial.

Sanchez (2022) planteó un modelo didáctico denominado “Diverti – Mate” para mejorar el nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Diverti – Mate” en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna. Trabajaron con una muestra de 19 niños de 5 años, quienes fueron evaluados a través de una lista de cotejo autorizada por un asesor. Los resultados obtenidos luego del proceso manifiestan que en el 100% de niños se encuentran en logro, según los datos del postest. La ejecución del modelo didáctico contribuye al logro de la competencia Resuelve de problemas de cantidad.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. *Área de matemática***

#### **2.2.1.1. Conceptualización del Área de Matemática.**

Entre los diversos conceptos del Área de matemática, el Ministerio de Educación de Perú (MINEDU, 2017), menciona que en el Área de Matemática los niños y niñas exploran su entorno mediante el juego y la manipulación de objetos, estableciendo relaciones que les permiten agrupar, ordenar y realizar correspondencias según sus propios criterios. A través de estas experiencias, desarrollan una comprensión progresiva de las relaciones espaciales entre su cuerpo, el espacio, las personas y los objetos que los rodean.

Por ello, las actividades de aprendizaje deben despertar su interés por resolver problemas, motivándolos a probar distintas estrategias y a comunicar sus hallazgos, fortaleciendo así su pensamiento lógico y su capacidad para encontrar soluciones.

Asimismo, Rico et al. (2002) afirma que la didáctica del Área de Matemática comienza con las primeras nociones sobre el número, la cantidad, forma, y las relaciones que se establecen. Ello comprende diferentes términos, símbolos, acciones y recursos empleados para construir y aplicar la matemática.

En otras palabras, para la enseñanza de la matemática se comienza con las primeras ideas sobre número, cantidad, forma y las relaciones entre

ellas. Esto incluye el uso de términos, símbolos y acciones que ayudan a los estudiantes a construir y aplicar el conocimiento matemático.

De los conceptos anteriores se puede concluir que, el aprendizaje de la matemática se inicia desde las primeras interacciones de exploración y juego con su entorno para comprender nociones básicas de número, cantidad, forma y las relaciones entre ellas. Por lo tanto, la presente investigación se enfocará en el Área de Matemática, considerando que es fundamental para el desarrollo de las capacidades mencionadas.

#### **2.2.1.2. Enfoque del Área de Matemática**

Teniendo en cuenta que en el Área de Matemática se trabaja con el enfoque resolución de problemas el Ministerio de Educación (2020) menciona que, la resolución de problemas constituye la estrategia mediante la cual los estudiantes ejercitan sus habilidades para afianzar el razonamiento matemático, a través de la creación de situaciones problemáticas en diversos contextos que les permiten indagar distintas vías de solución de acuerdo con sus capacidades. Así, recurren a sus saberes previos para generar nuevos aprendizajes. En otras palabras, este enfoque busca que los estudiantes aprendan matemáticas a través de situaciones que se asemejan a su realidad. Esto significa que, al encontrar diferentes desafíos, ellos ponen en práctica lo que ya saben y, gracias a ello, descubren nuevos conocimientos que favorecen el desarrollo progresivo de su pensamiento matemático.

Por su parte Alsina (2006) menciona que, un problema representa un reto que exige al niño recurrir a sus saberes previos para resolverlo y, a partir de esa experiencia, generar nuevos aprendizajes. No se limita a ser una actividad académica, sino que se presenta como una oportunidad para poner en práctica estrategias que resultan útiles en contextos reales y de la vida diaria. En ese sentido, resolver un problema no es solo una tarea escolar, sino una oportunidad para que el niño use lo que ya sabe, aprenda algo nuevo y desarrolle estrategias que le servirán tanto en el aula como en su vida diaria.

Además de ello, Alsina (2014) menciona que la resolución de problemas en los primeros años debe partir de situaciones reales y concretas que permitan a los niños manipular, imaginar, representar y comunicar sus ideas, puesto que ellos aprenden explorando diversas estrategias que contribuyen al desarrollo del razonamiento matemático y la toma de conciencia de sus propias capacidades. En otras palabras, cuando los niños resuelven problemas a partir de experiencias reales y concretas tienen la oportunidad de aprender de manera activa, explorando diversas estrategias que no solo fortalecen su razonamiento matemático, sino que también los ayuda a reconocer lo que son capaces de lograr, favoreciendo un aprendizaje más significativo.

En síntesis, el enfoque de resolución de problemas del Área de Matemática se da una estrategia para el aprendizaje ya que permite que los niños enfrenten retos vinculados a su contexto, partiendo de sus saberes

previos y explorando diversas alternativas de solución. De este modo, no solo construyen nuevos conocimientos y desarrollan su pensamiento matemático, sino que también ponen en práctica estrategias que pueden ser aplicadas en la vida cotidiana. De ese modo, al manipular, imaginar, representar y comunicar sus ideas, los niños aprenden de manera activa y significativa, fortaleciendo su capacidad de razonamiento a la par con las competencias propias del área.

### **2.2.1.3. Conceptualización de competencia.**

Respecto a la concepción de competencia se toman en cuenta dos definiciones, en primer lugar, Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) plantea que la competencia se entiende como la capacidad de una persona para integrar diversas habilidades con el propósito de alcanzar un objetivo concreto en una situación específica. Entonces la competencia plantea que el estudiante comprenda el problema que enfrenta, reconozca las habilidades y conocimientos que tiene o que puede usar del entorno, analizar las opciones más adecuadas, tomar decisiones y finalmente ponerlas en práctica.

Asimismo, Bonnefoy (2021) la define como la combinación y coordinación de conocimientos, habilidades y actitudes que se aplican de manera integrada y efectiva en la práctica. Esta concepción indica que no basta con tener conocimientos o habilidades de manera aislada; lo importante es ponerlos en acción de manera integrada, para responder de forma adecuada a las situaciones que se presentan en la vida cotidiana.

De tal modo se puede concluir que la competencia se asemeja al desarrollo de diversas habilidades, comportamientos y actitudes con el fin de desarrollarse de manera adecuada en una actividad.

#### **2.2.1.4. La competencia Resuelve problemas de cantidad.**

La competencia Resuelve problemas de cantidad según el MINEDU (2016), se evidencia cuando los niños manipulan los objetos que están a su alcance, establecen relaciones entre ellos y reconocen sus características. De manera práctica, enfrentan y solucionan los problemas que aparecen en sus experiencias diarias utilizando sus propias estrategias. De esta manera, los estudiantes planifican sus acciones y construyen nociones de espacio, tiempo y causalidad, aspectos esenciales para el desarrollo de su razonamiento. En este sentido, la competencia resuelve problemas de cantidad se refiere a la capacidad de los niños para aprender a partir de la exploración y la acción. Cuando manipulan objetos, no solo descubren sus características, sino que también desarrollan la habilidad de relacionarlos entre sí y darles un sentido al resolver una situación problemática utilizando sus propias estrategias. Esto les permite construir ideas básicas sobre el espacio, el tiempo y la causa-efecto, que son esenciales para estructurar su pensamiento y comprender mejor el mundo o que los rodea.

Asimismo, Sanchez (2023) indica que la competencia Resuelve problemas de cantidad se evidencia cuando el estudiante formula ideas y plantea suposiciones para enfrentar los diversos retos de su entorno, de

modo que puedan emplear estrategias, procedimientos, así como generar nociones matemáticas y temporales.

En otras palabras, esta competencia se manifiesta durante la elaboración de ideas y suposiciones por parte de los estudiantes para afrontar los distintos desafíos de su entorno, lo que les permite generar sus propias estrategias y construir aprendizajes significativos.

En síntesis, de acuerdo a lo mencionado por los autores la competencia Resuelve problemas de cantidad se entiende como la habilidad que tienen los niños de aprender a partir de la manipulación y exploración de objetos, estableciendo relaciones y descubriendo sus características para enfrentar los retos de su entorno. A través de este proceso, formulan ideas y suposiciones que les permiten emplear estrategias y procedimientos propios, desarrollando nociones matemáticas, espaciales, temporales y causales. De esa manera, no solo organizan sus ideas y construyen aprendizajes significativos, sino que también adquieren herramientas para comprender y desenvolverse mejor en su vida cotidiana.

#### **2.2.1.5. Capacidades de la competencia Resuelve problemas de cantidad**

La noción de capacidad varía según la visión de varios expertos en la materia, quienes ofrecen distintas definiciones al respecto. Según el MINEDU (2016) las capacidades se presentan como herramientas que permiten una actuación competente. Estos instrumentos son representados

por los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes despliegan al enfrentarse a una situación específica. Esto implica que el estudiante utilice sus propias herramientas: lo que sabe, cómo lo sabe aplicar y la manera en la que actúa para realizar una tarea determinada.

En el mismo sentido Suárez et al., (2007) plantean que las capacidades son comprendidas como la idoneidad de una persona para realizar una actividad específica en el cual se regulan las acciones. Es decir, las capacidades son las aptitudes que el estudiante adopta para realizar una actividad, siendo consciente de la regulación y control de sus acciones.

En tal sentido, tomando en cuenta la bibliografía revisada, los autores definen capacidad al conjunto de herramientas para actuar de manera idónea frente a una actividad determinada. Es por ello que se toma en cuenta para la presente investigación, el uso de las capacidades de la competencia Resuelve problemas de cantidad que según MINEDU (2016) son:

**a. Traduce cantidades a expresiones numéricas.**

En el nivel inicial, la habilidad matemática conlleva la capacidad de establecer conexiones mediante la exploración de objetos en el entorno. Implica el reconocimiento de las características de estos objetos en situaciones cotidianas. De este modo, se inicia el desarrollo de las primeras nociones de cantidad, como la capacidad de agrupar,

ordenar, agregar o quitar, así como la habilidad para contar, junto con la comprensión de expresiones relacionadas con el tiempo y el peso.

**b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.**

Abarca la comprensión y la comunicación del significado de conceptos matemáticos mediante de la interacción física con su cuerpo y la manipulación de materiales concretos.

**c. Usa estrategias de estimación y cálculo**

Esta capacidad implica la habilidad de aplicar distintas estrategias para abordar problemas cotidianos asociados con la cantidad. Para lo cual se emplean estrategias de conteo o de establecer correspondencia uno a uno, que se utiliza para determinar si hay más, menos o la misma cantidad de elementos en situaciones que requieran contar.

Es por ello que, en el presente trabajo de investigación, se consideran como dimensiones de la variable dependiente las capacidades de la competencia Resuelve problemas de cantidad, traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias de estimación y cálculo, las cuales permiten valorar de manera integral el desarrollo de la competencia, pues abarcan desde la identificación y representación de cantidades en contextos cotidianos, hasta la comunicación de

conceptos matemáticos y la aplicación de estrategias para resolver situaciones que implican estimar o calcular.

#### **2.2.1.6. Desempeños de la competencia resuelve problemas de cantidad**

Para el desarrollo óptimo de una competencia resulta fundamental tener una visión clara sobre las acciones que se deben realizar para llegar al desarrollo de la competencia, según el Ministerio de Educación (2017) los desempeños son descripciones precisas de las acciones que llevan a cabo los estudiantes en relación con los niveles de desarrollo de las competencias y su edad, estas mismas pueden apreciarse en distintos escenarios. De esa manera, los desempeños permiten comprender de manera clara cómo progresan los estudiantes para el logro de una competencia, ya que describen las acciones que realiza en diferentes contextos. No representan una lista estricta de acciones, sino ejemplos que evidencian su avance, mostrando lo que es capaz de hacer mientras se acerca o alcanza el nivel esperado de la competencia.

De la misma manera, Díaz y Ale (2023) mencionan que los desempeños son indicadores esenciales para valorar el avance de los estudiantes hacia los niveles previstos de aprendizaje. Su propósito principal es brindar una orientación clara y específica acerca de lo que se espera que los estudiantes realicen en distintas competencias y áreas de conocimiento. En otras palabras, los desempeños permiten a los docentes identificar con mayor claridad el progreso de los aprendizajes de sus estudiantes, ya que

funcionan como guías que muestran si se está acercando al nivel esperado. Además, plantean pautas precisas sobre lo que los estudiantes deben lograr en cada competencia y área, de modo que se facilita tanto la planificación como la evaluación del proceso educativo.

En síntesis, los desempeños son un elemento fundamental dentro del enfoque de resolución de problemas, ya que permiten observar y comprender de manera concreta cómo los estudiantes avanzan en el desarrollo de sus competencias. Estos no solo plantean ejemplos de las acciones que realizan en distintos contextos, sino que también funcionan como indicadores clave para valorar su progreso. De este modo, orientan a los docentes en la planificación y evaluación, al brindar pautas sobre lo que se espera que logren los estudiantes en cada competencia y área de conocimiento, favoreciendo un aprendizaje más significativo y orientado al desarrollo integral.

En ese sentido, para la presente investigación se toman en cuenta los siguientes desempeños planteados por el MINEDU (2016):

- Relaciona objetos de su contexto según las características que observa al comparar y agrupar.
- Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.
- Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.
- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.
- Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.
- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

Finalmente, estos desempeños permitirán realizar una evaluación adecuada a los estudiantes, antes, durante y después de la aplicación del modelo didáctico.

#### **2.2.1.7. Estándares de aprendizaje**

Los desempeños forman parte del estándar, el cual está conformado por descripciones que permiten medir el nivel de desarrollo de la competencia; por ello, es fundamental tener claro la definición de estándar de aprendizaje, según Camilloni (2009) los estándares en el ámbito educativo se definen como descripciones de los conocimientos, habilidades y actitudes que evidencian el dominio de las distintas disciplinas en cada nivel educativo, referidas a los logros alcanzados por los estudiantes. En

otras palabras, el estándar de aprendizaje es la descripción de lo que el estudiante debe saber, saber hacer y cómo actuar en cada materia y nivel de estudio en el que se encuentre, a su vez permite evaluar los logros de aprendizaje alcanzados por los estudiantes.

Así también el MINEDU (2016) las define como descripciones que reflejan el desarrollo de la competencia a través de niveles progresivos de complejidad; por esta razón los estándares permiten determinar el avance del estudiante con respecto a lo que se espera que alcance al término de cada ciclo. Así teniendo el propósito de ser un referente para la evaluación de aprendizajes.

De manera que los estándares son como una guía que muestra el desarrollo creciente de la habilidad del estudiante, desde lo más sencillo hasta lo más complejo, siendo un referente para los docentes de qué deben tomar en cuenta al momento de evaluar sus aprendizajes.

Es por ello que el estándar permite, en la presente investigación, ser un referente para valorar los resultados obtenidos, en el Área de Matemática, considerando el estándar de aprendizaje de la competencia Resuelve problemas de cantidad, el MINEDU (2016) señala que en el ciclo II, el niño pueda resolver problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características, los agrupe, ordene y haga seriaciones de hasta 5 objetos, usando su cuerpo o material concreto. Así mismo debe expresar cantidades hasta 10, utilizando cuantificadores de cantidad y expresiones: “más que”

“menos que” y describir el tiempo empleando nociones temporales como “hoy”, “ayer”, entre otros.

## **2.2.2. Resolución de problemas.**

### **2.2.2.1. Definición de la resolución de problemas**

Echenique (2006) menciona que la resolución de problemas se trata de una competencia que evidencia el nivel de desarrollo de las habilidades de las personas. Es el propósito central del Área de Matemática ya que no solo es la capacidad de resolver problemas de la vida cotidiana, sino también aquellos que resultan menos familiares. Para ello, la resolución de problemas requiere planificar las acciones a seguir, de manera que los conocimientos adquiridos puedan aplicarse y utilizarse de forma adecuada. En ese sentido, la resolución de problemas permite evidenciar la habilidad que poseen las personas, ya que no se limita únicamente a enfrentar situaciones cotidianas, sino también aquellas que son nuevas o menos comunes. Para esto resulta necesario que los estudiantes planifiquen las acciones que llevarán a cabo, de modo que los conocimientos adquiridos anteriormente puedan aplicarse de manera pertinente en distintos contextos.

Por su parte Polya (1965) indica que la resolución de problemas es una actividad esencial en el ser humano, ya que en cada situación se produce un hallazgo que despierta el interés y la satisfacción de lograrlo. Además, se entiende como una destreza práctica que se desarrolla mediante la imitación y el ejercicio constante. En otras palabras, la resolución de

problemas es parte fundamental del aprendizaje humano porque cada desafío ofrece la oportunidad de desarrollar nuevas habilidades. Esta se fortalece con la práctica constante y la imitación de estrategias efectivas, lo que permite a las personas desarrollar destrezas que resultan útiles en distintos ámbitos de su vida.

Asimismo, Arteaga et al., (2020) la resolución de problemas es un recurso fundamental en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas, ya que trasciende la simple aplicación de saberes, fomentando el pensamiento matemático, la autonomía y la habilidad para enfrentar situaciones complejas a través de la aplicación de estrategias. Es decir, la resolución de problemas es muy importante en la enseñanza de las matemáticas porque no se limita a aplicar conocimientos de manera mecánica, sino que impulsa a los estudiantes a razonar, a tomar decisiones y a desarrollar autonomía en su aprendizaje. Al enfrentar desafíos, ponen en práctica estrategias que les permiten comprender mejor los contenidos y, al mismo tiempo, fortalecer su capacidad para afrontar situaciones nuevas o complejas, dentro y fuera del ámbito escolar.

En síntesis, la resolución de problemas es el eje central del Área de Matemática y una competencia esencial en el ser humano, ya que permite evidenciar el nivel de desarrollo de sus habilidades al enfrentar tanto situaciones cotidianas como ajenas al contexto. Este enfoque no solo favorece la aplicación pertinente de los conocimientos adquiridos mediante la planificación de acciones, sino que también impulsa el descubrimiento,

el interés y la satisfacción que genera el logro de cada reto. Al mismo tiempo, fortalece destrezas prácticas que se consolidan con la imitación y la práctica constante, fomentando el pensamiento matemático, la autonomía y la capacidad de tomar decisiones. De esta manera, la resolución de problemas no es solo la aplicación de saberes, sino un recurso clave para desarrollar aprendizajes significativos y útiles en la vida escolar y cotidiana.

#### **2.2.2.2. Importancia de la resolución de problemas**

La incorporación de la resolución de problemas en la enseñanza de la matemática es un elemento clave para su aprendizaje, por ello Isoda y Olfos (2009) mencionan que la importancia de plantear a los estudiantes resolver problemas, es que pasen por un proceso cognitivo complejo de abstracción, modelación, formulación y discusión del problema.

Es decir, el estudiante analiza la problemática, identifica el problema, lo representa gráficamente, formula ideas de cómo resolver el problema y por último comparte su razonamiento con sus compañeros para enriquecer la comprensión del problema, este proceso permite que el estudiante no solo llegue a la respuesta, sino que construya un aprendizaje para resolver problemas.

Por otro lado, Munayco y Solís (2021) mencionan que la resolución de problemas es importante porque, puesta en práctica, desarrolla en los estudiantes confianza, perseverancia y creatividad, para comprender una

situación que requiera de análisis y un pensamiento crítico, preparando al estudiante para enfrentarse a situaciones complejas y cambiantes.

Esto quiero decir que, cuando los estudiantes resuelven problemas, ya sean ejercicios matemáticos o situaciones de la vida cotidiana, fortalecen su confianza, lo que a su vez estimula su creatividad para plantear distintas soluciones, y refuerza su perseverancia para llegar a la respuesta; fortaleciendo su pensamiento crítico y analítico para enfrentarse a situaciones complejas de la vida cotidiana.

En síntesis, la resolución de problemas, en base a los autores, es importante ponerla en práctica porque desarrolla procesos cognitivos, permite comprender situaciones que requieren de un análisis y pensamiento crítico, asimismo, fortalece las habilidades analíticas de los estudiantes, preparándolos para enfrentar situaciones complejas de la vida cotidiana.

### **2.2.3. Modelo Didáctico**

#### **2.2.3.1. Concepto de Modelo Didáctico.**

En cuanto a la variable independiente, para establecer un modelo didáctico es de vital importancia, primero definir cómo se concibe. Desde la mirada de Sevillano (2005). Los modelos didácticos son una estructura organizada que integra la teoría y la práctica para orientar el aprendizaje, teniendo como base conceptos y recursos que guíen a los estudiantes.

Estos modelos se plasman como propuestas que comprenden aspectos conceptuales y didácticos, siguen una secuencia de actividades y

se utilizan diversos recursos didácticos con el fin de que el estudiante comprenda y aprenda.

En contraste, Orozco et al. (2018), menciona que el modelo didáctico es un plan bien organizado para realizar un cambio en un Área del currículo, que implica el diseño de materiales con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, el modelo didáctico se centra en la creación de materiales que promuevan el pensamiento, de los estudiantes, durante su proceso de aprendizaje.

En cuanto a lo anterior mencionado, los autores mencionan que el modelo didáctico pretende mejorar el proceso de adquirir y formar nuevos conceptos. Por ello en la presente investigación se empleará el modelo didáctico ya que el docente es quién se centra en diseñar materiales que se convierten en herramientas contextualizadas a la realidad del estudiante, ellas mismas se emplean con una serie de actividades didácticas e innovadoras, para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes.

#### **2.2.3.2. Importancia del modelo didáctico**

Los modelos didácticos sugieren un proceso de innovación en el ámbito educativo por lo que son de suma importancia para procurar una mejora en los aprendizajes de los estudiantes Reynoso (2021) plantea que la importancia de un modelo didáctico se centra en que argumenta con base científica el proceso docente educativo ya que toma en cuenta las bases teóricas que lo sostienen, así como las características distintivas de los

estudiantes que aprenden y la de los docentes, los componentes, procesos y las secuencias didácticas que lo conforma.

En ese sentido, un modelo didáctico es importante porque brinda una explicación científica del proceso educativo, teniendo como base teorías que le dan validez. Además, permite considerar las características de los estudiantes y de los docentes, organizando los componentes, procesos y secuencias de enseñanza. De este modo, se presenta como una guía que orienta y da sentido a la práctica pedagógica.

Por otro lado, Canales (2013) menciona que la importancia de los modelos didácticos radica en que brindan una base lógica y coherente para que los maestros puedan formular objetivos, fijar contenidos, preparar actividades, buscar estrategias adecuadas y determinar cómo evaluar. Los modelos didácticos son un plan estructurado para configurar el currículo, diseñar materiales y orientar la enseñanza.

En otras palabras, los modelos didácticos funcionan como una guía que orienta el trabajo del docente para que cuenten con un plan organizado que les permita decidir qué enseñar, cómo hacerlo y de qué forma comprobar si los estudiantes aprendieron. De ese modo, los modelos didácticos aseguran que el proceso de enseñanza tenga coherencia y un propósito definido.

En síntesis, con base en lo expuesto por los autores, se entiende que los modelos didácticos son importantes porque representan un pilar

fundamental en el ámbito educativo, ya que no solo ofrecen una explicación del proceso de enseñanza sustentada en bases teóricas, sino que también permiten organizar de manera coherente los objetivos, contenidos, estrategias, actividades y formas de evaluación. Al considerar las características tanto de los estudiantes como de los docentes, estos modelos se vuelven guías que orientan la práctica pedagógica, aseguran la coherencia del currículo y favorecen la mejora de los aprendizajes, garantizando así un proceso educativo con sentido y propósito definido.

### **2.2.3.3. Tipos.**

Los modelos didácticos pueden clasificarse en distintos tipos como lo expone Orozco et al. (2018):

- a. Modelo didáctico tradicional.** Se enfoca en la búsqueda de logro de aprendizajes memorísticos, donde el estudiante es un agente pasivo que solo recibe conocimientos que brinda el docente.
- b. Modelo didáctico tecnológico.** En este tipo de modelo, el docente actúa como guía, mientras que el estudiante se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, participando en actividades que integran lo teórico y lo práctico.
- c. Modelo didáctico espontaneísta.** Metodológicamente el docente es activo, emplea el "descubrimiento espontáneo" para ponerlo en práctica con sus alumnos y actúa como líder facilitador y estimulador. Las estrategias se enfocan en promover trabajos en equipo para instar la

participación activa del estudiante, evaluando las destrezas y actitudes de los participantes.

- d. Modelo didáctico alternativo o modelo de investigación en la escuela.** La enseñanza implica una intervención crítica, partiendo de problemas y aplicando una metodología basada en la investigación, donde el estudiante desempeña un rol activo como constructor y reconstructor del conocimiento.

Finalmente, el autor presenta modelos didácticos con variados enfoques sobre el rol que cumple el docente y los estudiantes. Por ello para esta investigación se tomará en cuenta el modelo didáctico tecnológico, pues fomenta una participación activa del estudiante, combinando la teoría y práctica, empleando recursos y estrategias apoyados en la tecnología.

#### **2.2.4. Modelo didáctico “Marketplay”**

##### **2.2.4.1. Modelo didáctico “Marketplay”.**

Antes de presentar la definición es necesario tener clara la base etimológica de “Marketplay”, por una parte, la palabra “Market” es la traducción al inglés del término “mercado”; en cuanto a la palabra “play” es la traducción al inglés de la palabra “jugar” la cual refiere una acción libre y creativa que realizan los niños por lo tanto “Marketplay” se define como jugar en el mercado.

El modelo didáctico "Marketplay" es un conjunto de estrategias orientado para estudiantes de 5 años, con el propósito de favorecer el

desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad, promoviendo aprendizajes útiles para sus actividades diarias. Del mismo modo, pretende que los niños fortalezcan su pensamiento lógico a fin de razonar y desenvolverse matemáticamente en distintas situaciones cotidianas.

En este modelo didáctico los estudiantes ponen a prueba sus habilidades matemáticas en diversos escenarios, contextualizados, a través de un videojuego. A partir del cual los niños de 5 años lograrán familiarizarse con la matemática.

El desafío se basa en un personaje situado en un mercado donde realiza diversas actividades como, seriaciones de objetos, establecer un orden por tamaño, longitud y grosor, así mismo, establece relaciones entre objetos similares, usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad y el peso, realiza conteo de objetos y emplea los números ordinales.

El videojuego propuesto se desarrolla en “Marketplay” un supermercado en el cual el niño, podrá tomar diversos roles como vendedor, cliente, trabajador, etc. Las misiones permiten que el niño se involucre en actividades que realizan cotidianamente en un supermercado, por ejemplo, organizar productos, comprar productos de una lista, realizar inventario, realizar transacciones de venta y seguir para realizar una receta.

En síntesis, el modelo didáctico “Marketplay” combina el juego y la simulación de un mercado para fortalecer en los niños de 5 años la

competencia Resuelve problemas de cantidad. A través de un videojuego, los estudiantes asumen roles cotidianos y realizan actividades como clasificar, contar y organizar objetos, lo que fomenta el pensamiento lógico y convierte el aprendizaje matemático en una experiencia lúdica y significativa.

#### **2.2.4.2. Importancia del Modelo didáctico “Marketplay”.**

El modelo didáctico “Marketplay”, es fundamental ya que presenta actividades de aprendizaje innovadoras para mejorar las tres capacidades clave de la competencia Resuelve problemas de cantidad, primero en cuanto a la traducción de cantidades a expresiones numéricas, los estudiantes llegan a relacionar los objetos y cantidades, formando las bases del conteo y la representación numérica, segundo, que alcancen a explicar con sus propias palabras lo que entienden sobre los números y operaciones, finalmente promueve que estimen y calculen si hay más, menos o igual cantidad de objetos.

Además, el modelo didáctico, fomenta la participación activa y el aprendizaje significativo, pues convierte las matemáticas en una experiencia lúdica cercana a la vida cotidiana, como las compras y venta en un supermercado. De este modo “Marketplay” se convierte en una herramienta clave para que los niños desarrollen su autonomía y la toma de decisiones.

#### **2.2.4.3. Características del modelo didáctico “Marketplay”**

Para crear el modelo didáctico “Marketplay” se tomaron en cuenta algunas características que centrarán un poco la aplicación del mismo, las cuales son:

**Determinación de un personaje.** Tilín es el personaje presentado en el videojuego, ello contribuirá a que ellos se involucren ayudando a dicho personaje a cumplir las misiones encargadas.

**Tiempo.** Las actividades se dan dentro del horario del taller, desde las 10:30 hasta las 11:15 lo cual permite trabajar en un momento en el que los niños se encuentran más predispuestos a realizar actividades activas. Del mismo modo, este horario permite trabajar con la mayor cantidad de niños.

**Flexible.** Permite ajustes según las necesidades de los niños, si un niño necesita más tiempo en una actividad o requiere apoyo, se pueden modificar las actividades para adaptarlas a lo requerido, permitiendo que cada niño aprenda a su propio ritmo.

**Adecuada a la edad.** Las actividades del modelo didáctico son diseñadas para niños de 5 años, con tareas que están dentro de su capacidad. Las actividades planteadas responden a la necesidad de fortalecer la competencia Resuelve problemas de cantidad.

**Adecuada al campo.** El espacio seleccionado para el desarrollo de esta estrategia es el aula de clases puesto que, los niños interactúan con los materiales, como guías, material concreto y laptops, además debe garantizar

un aprendizaje práctico y el desarrollo óptimo de sus habilidades de conteo, agrupación, entre otras.

#### **2.2.4.4. Teorías que respaldan el modelo didáctico “Marketplay”**

El modelo didáctico “Marketplay”, al estar diseñado como un videojuego educativo, es una herramienta clave para motivar y desarrollar habilidades en los estudiantes. Según Lion y Perosi (2018) los juegos que son diseñados con fines educativos entran en la categoría de Juegos serios, definidos como aquellos diseñados para educar, capacitar o informar, planteando escenarios simulados que permiten a los estudiantes participar activamente en una historia, asumir un rol y cumplir misiones. Contextualizando esta dinámica en un escenario que te motiva a aprender como si estuvieras en una situación real y que mientras más se juegue más conocimientos se adquieren.

Entonces, los juegos serios tienen el propósito de enseñar, situando al estudiante dentro de una historia en la que asume un rol y cumple misiones, como si estuviera en la vida real, mientras va adquiriendo nuevos conocimientos.

Así también Sandí y Bazán (2020), mencionan que los juegos serios son un recurso interactivo que combina el entretenimiento con un propósito educativo. Se emplean para desarrollar competencias específicas, mientras fomentan emociones positivas y fortalecen la adquisición de habilidades, mediante experiencias de juego atractivas, interactivas y dinámicas.

Estos juegos se llegan a convertir en una herramienta interactiva que une diversión y aprendizaje, generando un interés en el estudiante por aprender y desarrollar sus competencias participando en actividades significativas.

Resulta clave considerar la taxonomía propuesta por Malone y Lepper (1987), la cual describe los cinco elementos que hacen que un juego motivador y formativo:

- **Desafío.** Se plantean objetivos claros en el juego, que progresivamente elevan la dificultad al pasar los niveles, se acompaña con retroalimentación. La actividad debe generar una sensación de logro y competencia.
- **Curiosidad.** Se divide en dos tipos, sensorial y cognitiva; la primera se despierta con la estimulación visual y auditiva, mientras que la segunda surge cuando el jugador se encuentra con información incompleta o situaciones que lo sorprenden.
- **Control.** El jugador debe sentirse el protagonista del juego que pueda decidir y dirigir el, tomar decisiones y ver cómo sus acciones influyen en el desarrollo del juego.
- **Fantasía.** En este caso, la historia o escenarios deben estar contextualizados con el contenido que se le enseña, manteniendo emociones que logren estimular su interés.

En esta teoría de la taxonomía de Malone y Lepper, destaca que un juego educativo es más motivador cuando incluye, desafío, curiosidad, control y fantasía. Coincidiendo con las preferencias que tiene un niño al seleccionar un juego, porque lo que, mientras más se acerque un juego educativo (juego serio) a esas cualidades, mayor será su interés por jugar y aprender.

En conclusión, las bases teóricas revisadas respaldan la creación del modelo didáctico “Marketplay”, ya que esta misma al ser un juego serio, une el entretenimiento con un objetivo educativo y se convierte en una herramienta eficaz para motivar y fortalecer habilidades en el aprendizaje. Este modelo integra elementos de la taxonomía de Malone y Lepper, el desafío, curiosidad, control y fantasía, logrando que la experiencia en el juego sea dinámica y alineada con sus intereses y necesidades educativas. Al integrar estas teorías “Marketplay” transforma el proceso de enseñanza en una vivencia atractiva y significativa, donde los estudiantes, con guía del docente, se convierten en protagonistas de su propio desarrollo de competencias.

#### **2.2.4.5. Fases del modelo didáctico “Marketplay”**

Morantes et al. (2016) proponen un modelo didáctico, estructurado en cuatro etapas, que incorporan las TIC:

**a. Fase I introductoria.** Comprende el dictado de una clase introductoria en la que se dan las indicaciones generales del trabajo que se llevará a cabo durante las semanas contempladas en el modelo didáctico.

**b. Fase II de trabajo en el laboratorio.** Las actividades de laboratorio se organizan mediante Diseños de Investigación Experimental (DIE). Los estudiantes, en consenso con sus grupos, formulan preguntas, objetivos, hipótesis y fundamentos teóricos con la guía del docente. Luego, se define el procedimiento experimental, seleccionando técnicas e instrumentos para recolectar datos y registrando resultados en tablas o gráficos, lo que permite validar hipótesis y plantear estrategias de solución. Finalmente, los grupos analizan y discuten los hallazgos, elaboran conclusiones, recomendaciones y referencias, para luego socializar sus resultados en un espacio de interacción académica. De esta manera, siguiendo la perspectiva de Vygotsky, el aprendizaje se enriquece mediante la reconstrucción del conocimiento con apoyo del entorno social.

**c. Fase III de planificación de investigaciones.** Se propone la aplicación de pruebas práctico-teóricas (EPT) y se llevan a cabo cara a cara en modo grupal bajo la guía del maestro, y los estudiantes completan el trabajo de laboratorio pre asignado. La intención es examinar si el contenido conceptual, procedimental y actitudinal cubierto en cada una de las prácticas de laboratorio desarrolladas antes de esta actividad fue aprendido significativamente con el fin de proporcionar un marco con un modelo

didáctico integrador multimedia para el desarrollo conceptual para la transferencia. y aplicación para formar nuevas situaciones físicas.

**d. Fase IV divulgativa y de valoración.** Esta etapa contempla la evaluación de las habilidades de la investigación aplicada mediante un foro de discusión y la síntesis de resultados. Para ello se emplean diferentes recursos, como carteles digitales y escalas específicas, complementados con procesos de autoevaluación y valoración participativa que fomentan la metacognición y la reflexión sobre el nivel de dominio alcanzado. La evaluación se desarrolla en un plazo de dos semanas dentro del programa establecido.

En ese sentido, para la aplicación del presente modelo didáctico se plantea desarrollar las siguientes fases teniendo como base lo expuesto por el autor:

- a. Introducción a la problemática.** Identifica la situación problemática a través de preguntas
- b. Ejecución de la misión.** Ejecutan las misiones planteadas a través del videojuego educativo “Marketplay” en busca resolver la problemática inicial.
- c. Interacción y comunicación.** Dialogan a partir de la actividad realizada en el videojuego “Marketplay”.
- d. Formalización gráfica.** Traslada los aprendizajes virtuales a un entorno real realizando dibujos de la actividad realizada.

- e. **Planteamiento de otros problemas.** Se traslada la problemática a otra situación en la que puedan poner en práctica lo aprendido.

En conclusión, la aplicación del modelo didáctico se organiza en fases que permiten a los estudiantes enfrentarse a situaciones problemáticas de manera activa y participativa. A través del videojuego Marketplay, los niños no solo ponen en práctica sus habilidades matemáticas, sino que también desarrollan la capacidad de comunicar sus ideas, reflexionar sobre sus procesos y transferir lo aprendido a nuevos contextos. De este modo, el modelo favorece un aprendizaje significativo al integrar la exploración, la interacción y la aplicación de conocimientos en escenarios cercanos a su realidad.

### 2.3. Definición de términos básicos

- a. **Matemática.** Es la ciencia que estudia las propiedades y relaciones entre entidades abstractas como números, figuras geométricas, símbolos, etc. Se ocupa de la cantidad, estructura, espacio y cambio.
- b. **Pensamiento lógico.** Es la habilidad para pensar de manera ordenada y coherente, utilizando principios de la lógica. Implica la capacidad de razonar, deducir conclusiones y resolver problemas de forma sistemática.
- c. **Habilidad.** Es la capacidad que tiene una persona para llevar a cabo tareas o actividades de manera efectiva, producto del conocimiento, la experiencia y la práctica.

- d. **Estrategia.** Es un plan de acción diseñado para alcanzar un objetivo específico o varios objetivos a largo plazo, considerando los recursos disponibles y las circunstancias presentes.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo de investigación**

La selección del tipo de investigación es fundamental para la validez y fiabilidad del resultado que se obtengan durante el estudio, en ese contexto es necesario definir el tipo de investigación que se emplea en el presente trabajo.

La presente investigación es de tipo experimental ya que Grajales (2000) menciona que el investigador tiene la facultad de controlar y manipular la variable que estudia tomando en cuenta los factores que podrían intervenir en la investigación. Es así que en el presente estudio el actor principal es el investigador, que no solo identifica las características para estudiar, sino también tiene la facultad de alterar o modificar las variables para obtener mejores resultados, para crear un ambiente donde ambas variables pueden ser medidas de manera confiable, estableciendo directamente una relación de causa y efecto.

Así también, Ramos (2021) complementa el concepto mencionando que la investigación de tipo experimental, se caracteriza por el control que tiene el investigador sobre la variable independiente y como esta manipulación influye sobre la variable dependiente, así mismo esta intervención, que espera generar un cambio en la variable dependiente, deberá ser medida antes y después de su intervención. El hecho que este tipo de investigación manipule intencionalmente la variable independiente es con el propósito de lograr mejoras notorias en el estado en que la variable dependiente se encontró en un principio.

Por ello se opta realizar una investigación de tipo experimental, a causa de que el investigador tiene un rol central y activo, estableciendo relación de causa y efecto que tendrán la variable dependiente e independiente, teniendo como base lo expuesto por los autores, el investigador se encarga de identificar las características de su investigación tomando en cuenta que aspecto pueden ser propicios a mejora u otros a intervenir negativamente, de modo que la variable independiente puede ser manipulada para tener mejoras en la variable dependiente.

### **3.2. Diseño**

La presente investigación tiene un diseño pre experimental por las características que presenta, por su parte Hernández et al., (2014) indican que a un grupo se le realiza una evaluación antes de aplicar el tratamiento experimental, luego recibe dicho tratamiento y, finalmente, se le aplica una evaluación posterior. Ello quiere decir que, se aplica el pretest para identificar el estado de las personas que participan de la experiencia. Luego, el grupo se lleva a cabo la aplicación de la propuesta experimental con el fin de mejorar la situación del grupo en un aspecto

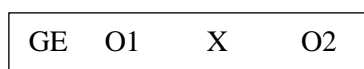
específico; y finalmente, se realiza el posttest para evaluar los nuevos resultados y corroborar la eficacia de la experiencia aplicada.

De la misma manera, Ramos (2021) menciona que el diseño pre-experimental se aplica a un solo grupo experimental y posibilita que el investigador intervenga sobre la variable dependiente; para lo que se utiliza un instrumento que evalúa el nivel tanto antes como después de la intervención. En otras palabras, este diseño se aplica a un solo grupo con el objetivo de medir el efecto de una experiencia en la variable dependiente. Para ello, con ayuda de un instrumento, se evalúa el antes y después del tratamiento, lo que permite identificar los avances generados.

En síntesis, el diseño pre experimental se aplica a un solo grupo, al cual se le evalúa a través de un pretest para conocer su situación inicial, luego se desarrolla la propuesta experimental y finalmente se realiza un posttest con el fin de medir los cambios producidos en la variable dependiente. De este modo, este diseño permite a los investigadores comprobar, con ayuda de instrumentos de evaluación, los avances y la efectividad de la experiencia aplicada en el grupo escogido.

Por esta razón, el diseño pre experimental resulta ideal para observar y entender el progreso de aprendizajes, cuando se interviene en la variable con un modelo didáctico en un conjunto de estudiantes.

El cual es representado a través del siguiente esquema:



Donde:

GE = Grupo experimental

O1 = Pre test o prueba de entrada

O2 = Post test o prueba de salida

X = Variable experimental

### **3.3. Población, muestra y muestreo**

#### **3.3.1. Población**

En la realización de una investigación, es preciso definir los conceptos que garanticen la validez del estudio, uno de ellos siendo la población en la cual se piensa obtener conocimientos.

Es así que Carrasco (2005) define la población como un conjunto limitado que comprende dentro de ella elementos para su análisis, estos elementos pueden ser objetos, personas o sucesos. Dichos elementos comparten características en común, el investigador es quién toma en cuenta como principal característica de estudio la problemática en la población.

Asimismo, Pineda et al., (1994) también definen la población como un conjunto de individuos que cumplen criterios específicos, por ello es de suma importancia identificar correctamente la población de estudio, ya que es el grupo donde se determinarán los resultados obtenidos.

En resumen, la población se concibe como el conjunto total de elementos de los cuales se busca obtener nuevos conocimientos. En base a los autores, la

población es un conjunto limitado de personas que comparten características en común para su estudio.

La población estudiantil de la Institución Educativa Inicial N.º 418 “Señor de los Milagros”, ubicada en el distrito de Alto de la Alianza, en la ciudad de Tacna, está conformada por un total de 79 estudiantes, distribuidos en diferentes secciones según el grupo etario. En el nivel de 3 años se cuenta con una sección conformada por 15 estudiantes; en el nivel de 4 años existen dos secciones denominadas “Talentosos” y “Amorosos”, con 18 estudiantes cada una; mientras que en el nivel de 5 años se encuentran las secciones “Pequeños Genios”, con 17 estudiantes, y “Solidarios”, con 11 estudiantes. Esta caracterización permite contextualizar la muestra seleccionada para el estudio, centrada específicamente en los niños de 5 años, por considerarse una edad clave en el desarrollo de las habilidades matemáticas.

### **3.3.2. Muestra**

Para un estudio de datos de una investigación se tiene como punto fundamental la muestra, para ello Emanuel et al., (2021) indica que la muestra es un grupo específico dentro de la población de interés del cual se obtendrán los datos para el estudio; este debe estar específicamente determinado, ya que ello permitirá generalizar los resultados obtenidos. En otras palabras, es un grupo representativo de la población que se selecciona para obtener los datos de la investigación a aplicar. Su delimitación clara y precisa es fundamental, dado que permite que los resultados obtenidos puedan generalizarse y reflejen adecuadamente la realidad de toda la población.

Asimismo, López (2004) define la muestra como una fracción o segmento de la población o universo donde se desarrollará la investigación. Es decir, es una parte específica de la población total en la que se centra la investigación. Esto significa que, en lugar de estudiar a todos los integrantes del universo, se selecciona un grupo reducido que represente sus características, lo que facilita obtener información confiable sin necesidad de abarcar a toda la población.

En síntesis, la muestra se define como un grupo específico y representativo dentro de la población de interés, del cual se obtienen los datos necesarios para el estudio. Esta permite generalizar los resultados y asegurar que reflejan la realidad de los integrantes del universo.

Para la presente investigación, la muestra está constituida por 17 niños de 5 años de edad de la sección “Pequeños genios” de la I.E.I. N° 418 “Señor de los Milagros”.

### **3.3.3. Muestreo**

Según Hernández y Mendoza (2018) el muestreo es el proceso mediante el cual se determina la unidad o conjunto de unidades de estudio personas, objetos, sucesos o grupos de los que se recolectarán los datos.

Es decir, que se utiliza para elegir a las personas o elementos de los que se van a recoger datos en una investigación. Sirve para seleccionar una parte representativa de la población (llamada muestra), de modo que al estudiar ese grupo se puedan obtener conclusiones sobre todos. La elección de quiénes o qué serán

estudiados depende del problema, los objetivos y el tipo de investigación que se realice.

Así mismo, Stewart (2023) define que el muestreo por conveniencia es un tipo de muestreo no probabilístico que consiste en seleccionar a los participantes según su disponibilidad, accesibilidad o cercanía al investigador. Además, este tipo de muestreo facilita el acceso a poblaciones específicas y permite obtener datos preliminares que orientan al investigador en la decisión de aplicar posteriormente estrategias de muestreo más amplias y representativas.

En otras palabras, el muestreo por conveniencia es una forma de elegir a las personas que participarán en un estudio de manera práctica y rápida. Ayudando a conseguir información inicial sin muchas complicaciones. Además, los datos que se obtienen sirven para decidir qué tipo de estrategias se pueden realizar en el grupo evaluado.

En consecuencia, esta información demuestra que fue apropiado emplear un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que el grupo estuvo conformado por 17 participantes que compartían una característica común, lo que permitió desarrollar el trabajo a partir de dicha particularidad.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.4.1. Técnicas**

Para la recolección de datos resulta importante el uso de técnicas, las cuales son definidas por Bavaresco (2013) como métodos y acciones que posibilitan la comprobación del problema relacionado con la variable en estudio; en

consecuencia, la técnica es definida por el tipo de investigación que se lleva a cabo. En otras palabras, las técnicas de recolección de datos son herramientas que permiten obtener información para comprobar un problema específico en torno a la variable que se investiga. Estas dependen directamente del tipo de investigación, ya que cada enfoque requiere procedimientos adecuados para garantizar resultados válidos y confiables.

Del mismo modo, según Medina et al., (2023) las técnicas de recolección de datos son métodos concretos empleados para obtener y examinar información en el marco de una investigación. Es decir, son herramientas que permiten al investigador obtener y analizar información de manera organizada lo que asegura que esta sea válida, confiable y útil para responder a los objetivos de la investigación.

En ese sentido, Campos y Lule (2012), refieren que la observación es una técnica de recolección de datos que se basa en el uso de los sentidos y la lógica, permitiendo analizar de manera más detallada los hechos y realidades que forman parte del objeto de estudio. Ello indica que la observación consiste en utilizar los sentidos y la lógica para obtener información precisa sobre el objeto de estudio. Esto permite describir y analizar con mayor detalle los hechos que forman parte del objeto de estudio, brindando datos directos y confiables para la investigación.

Asimismo, Niño (2011) indica que la observación permite a los investigadores recopilar información detallada y objetiva sobre comportamientos, actitudes y eventos, pero es importante tener en cuenta los desafíos que presenta, como la subjetividad. Es decir, es una técnica que brinda a los investigadores la

posibilidad de obtener información precisa y detallada sobre conductas, actitudes y hechos. No obstante, también representa riesgos como la subjetividad, lo que exige aplicar el proceso con cuidado y criterios claros para garantizar la objetividad de los resultados.

En síntesis, las técnicas de recolección de datos son herramientas esenciales en la investigación, ya que permiten obtener y analizar información válida y confiable en función del tipo de estudio realizado. En ese sentido, la observación se presenta como la más adecuada para esta investigación ya que consiste en utilizar los sentidos y la lógica para describir y analizar de manera detallada hechos, conductas y actitudes que forman parte del objeto de estudio, proporcionando datos directos y precisos.

### **3.4.2. Instrumentos**

Para realizar la presente investigación se emplearon instrumentos de recolección de datos, los cuales son definidos por Useche et al., (2019) como recursos utilizados para recolectar los datos que provienen de la realidad que se investiga. En otras palabras, los instrumentos funcionan como medios que permiten recopilar la información necesaria para comprender, analizar y dar respuesta al problema de investigación.

Asimismo, Cisneros et. al., (2022) plantean que los instrumentos de recolección de datos en la investigación se utilizan de forma diferente según el tipo de estudio, los objetivos planteados y la técnica escogida. Esto significa que cada

investigación requiere adaptar los instrumentos a sus propias necesidades para garantizar la pertinencia y validez de los resultados obtenidos.

En ese sentido, Useche et al., (2019) afirman que la lista de cotejo es una lista de aspectos que guardan relación con el estudio presentado durante el proceso de observación. El beneficio de este instrumento se basa en el registro sistemático de la presencia de condiciones o situaciones. Es decir, consiste en un conjunto de aspectos que se observan durante el proceso de investigación. Su utilidad se justifica ya que permite llevar un registro ordenado de las situaciones que se presentan, facilitando la obtención de datos claros y objetivos.

Asimismo, Hualpa (2018) expresa que es un instrumento de evaluación que resulta útil para medir capacidades y conocimientos, ya que permite identificar si una conducta observable está presente o no en el niño o la niña. Para aplicarla es necesario establecer los indicadores a evaluar, lo que facilita una comunicación más clara de los resultados obtenidos. En otras palabras, ayuda a determinar si una conducta observable se da o no. Para su aplicación, es necesario definir aquellos indicadores a evaluar, lo que permite registrar los resultados de manera más clara y comprensible.

En síntesis, los instrumentos de recolección de datos son recursos que permiten obtener información de la realidad que se investiga, los cuales deben adaptarse a la técnica empleada para asegurar la validez de los resultados. En la presente investigación, se trabaja con la lista de cotejo, un instrumento que registra de manera sistemática aspectos relevantes durante la observación. Este recurso permite identificar con claridad si una conducta observable está presente o no, para

ello los indicadores se deben definir previamente para garantizar resultados claros, objetivos y fáciles de comunicar.

### **3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

Después de la recolección de datos, es necesario procesarlos para realizar un análisis confiable. Para ello se requiere el uso de herramientas que permitan organizar y procesar la información recolectada de manera precisa y rigurosa. En este sentido, una de las herramientas utilizadas en este tipo de estudio es la hoja de cálculo de Excel, como menciona Ferreiro (2010) se emplea para aplicar formulas y funciones que optimicen el procesamiento de datos, permitiendo realizar operaciones de manera eficiente y con resultados certeros. Igualmente, cuenta con opciones de crear tablas y gráficos estadísticos que permiten transformar datos en información comprensible para su interpretación.

De igual modo, Cortés (2025) define el análisis de datos en Excel como el proceso de organizar y examinar un conjunto de datos con el propósito de identificar patrones, extraer conclusiones relevantes y tomar decisiones fundamentadas en resultados cuantitativos. Además, Excel tiene la capacidad de generar gráficos y tablas que faciliten la interpretación y comunicación clara de los hallazgos obtenidos durante el proceso de análisis.

Siguiendo con herramientas para procesamiento de datos, Castañeda et al. (2010) señalan que el SPSS es un programa estadístico empleado en investigaciones para facilitar el manejo y análisis de bases de datos mediante procedimientos estadísticos.

Así también Rivadeneira et al. (2020) definen el SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) como una herramienta multiuso de las investigaciones, debido a las múltiples ventajas que ofrece como, procesar datos casi al instante, asimismo, facilita la obtención de cálculos precisos, reduciendo los errores comunes del redondeo o aproximaciones propias del cálculo manual.

Por lo tanto, para el procesamiento de los datos de la presente investigación se empleó el programa de Microsoft Excel, con el objetivo de construir una base de datos que registrara los resultados obtenidos de los 20 ítems de la lista de cotejo, aplicados al aula correspondiente en el pretest y postest.

### **3.6. Validez y confiabilidad**

#### **3.6.1. Validez del instrumento.**

Para Rodríguez et al, (2021) la validez se refiere al nivel en que un instrumento logra medir con precisión la variable que se pretende evaluar, y señalan que existen tres tipos principales reconocidos en la literatura: validez de contenido, de criterio y de constructo. Es decir, la validez es clave para asegurar que un instrumento mida con precisión la variable de estudio. Se mencionan tres tipos principales: la validez de contenido, que revisa si el instrumento cubre adecuadamente el tema; la de criterio, que compara con instrumentos ya validados; y la de constructo, que verifica si refleja la teoría subyacente.

Por su parte, Hernández et al., (2014) define la validez como el nivel de precisión con el que un instrumento logra evaluar realmente la variable que se desea medir. Esto implica que, más allá de aplicar una técnica, el investigador debe

asegurarse de que el instrumento recopila datos fieles a la variable investigada. Al tener mayor validez, garantiza que los resultados obtenidos sean útiles para responder a los objetivos de la investigación, evitando interpretaciones erróneas.

En síntesis, la validez es el grado en que un instrumento mide con precisión la variable que se desea evaluar, permitiendo obtener datos fieles y útiles para los objetivos de investigación. Ambos autores coinciden en su importancia, destacando que puede abordarse desde tres enfoques: contenido, criterio y constructo, lo que garantiza una evaluación más rigurosa y confiable.

Por otro lado, para que instrumento sea válido debe ser evaluado por expertos en el área, tal como lo mencionan Escobar y Cuervo (2008) el juicio de expertos es una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones. Por lo tanto, estos especialistas, por su experiencia, pueden emitir juicios informados que ayudan a confirmar si el instrumento mide adecuadamente la variable de estudio, esta evaluación asegura su calidad y adecuación al contexto investigado.

Hernández et al., (2014) señalan que la validez de expertos se refiere al nivel en que un instrumento parece medir adecuadamente la variable estudiada, según la opinión de especialistas en el tema. Es decir, indican que la validez de expertos consiste en evaluar si un instrumento parece adecuado para medir la variable de estudio, según la opinión de especialistas.

En conclusión, el juicio de expertos es una evaluación realizada por especialistas con dominio en el tema de estudio, cuya función es determinar si un instrumento parece medir adecuadamente la variable planteada, esta revisión permite emitir valoraciones informadas sobre la pertinencia, claridad y coherencia del instrumento, contribuyendo a asegurar su validez y adecuación al contexto de investigación. En la presente investigación se dio la validación de tres jueces expertos, quienes evaluaron la pertinencia y construcción de los ítems sobre una base conceptual referida a la competencia Resuelve problemas de cantidad.

<b>Juez</b>	<b>Nombres y apellidos de los expertos</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>01</b>	Nelly Franco Rios	80%
<b>02</b>	Blanca Sadith Flores Orosco	100%
<b>03</b>	Elody Palmenia Gonzales Cabana	80%
Total		87%

Los resultados del proceso de validación de la lista de cotejo por parte de los jueces que, en este caso, fueron tres docentes de educación inicial expertas en la materia. Todas ellas calificaron la lista de cotejo con puntajes individuales del 80%, 100% y 80% respectivamente. Estos resultados reflejan una alta aceptación y consistencia en la calidad del instrumento. El promedio general de validación fue de 87%, lo que indica que la lista de cotejo es válida y adecuada para evaluar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en el presente estudio en los estudiantes de la muestra seleccionada previamente.

### **3.6.2. *Confiabilidad del instrumento.***

En una investigación, garantizar la calidad de los datos recolectados es fundamental. Para ello, uno de los aspectos clave es la confiabilidad, ya que permite asegurar que los instrumentos utilizados proporcionen resultados estables y consistentes.

Por un lado, Hernández et al. (2014) indican que la confiabilidad se refiere al grado en que un instrumento puede ofrecer resultados similares cuando se utiliza repetidamente en las mismas condiciones. Esto implica que, al aplicar la medición varias veces al mismo sujeto u objeto, se espera obtener resultados constantes y uniformes.

Así mismo, Fernández et al. (2024) mencionan que la confiabilidad se refiere a la estabilidad de las mediciones de un instrumento, en ausencia de razones teóricas o empíricas que sugieran cambios en las condiciones de medida. En otras palabras, si el mismo instrumento se emplea bajo las mismas condiciones en distintos momentos o con diferentes evaluadores, los resultados deberían ser consistentes y similares.

En síntesis, la confiabilidad es fundamental en todo instrumento de medición, ya que asegura que los resultados sean estables y consistentes al repetirse en condiciones similares. Esto permite obtener datos confiables para el análisis.

En ese sentido, el Coeficiente Alfa de Cronbach es una herramienta clave para evaluar esa confiabilidad, ya que mide la consistencia interna de los ítems de un instrumento. Un valor alto indica que los ítems están bien relacionados, lo que refuerza la confianza en los resultados obtenidos.

Hernández et al. (2014) mencionan que el Coeficiente de Alfa de Cronbach, es una medida ampliamente utilizada para estimar la confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición. Su cálculo requiere una única administración del instrumento y es particularmente adecuado para variables medidas en un nivel de intervalos.

#### Rangos de magnitudes del coeficiente de Alfa de Cronbach

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alto
0,61 a 0,80	Alto
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Los rangos de interpretación del coeficiente de Alfa de Cronbach, según la escala propuesta por Ruiz (2019) se utilizan para determinar la confiabilidad o consistencia interna de un instrumento de evaluación, como una lista de cotejo. De acuerdo con estos rangos, un valor entre 0,81 y 1,00 indica una magnitud muy alta, lo cual sugiere una excelente consistencia en los ítems del instrumento. Si el coeficiente se encuentra entre 0,61 y 0,80, se considera una confiabilidad alta, adecuada para fines educativos y de investigación. Los valores entre 0,41 y 0,60 reflejan una confiabilidad moderada, mientras que entre 0,21 y 0,40 se considera baja, y de 0,01 a 0,20, muy baja, lo cual indicaría que el instrumento requiere

mejoras. Esta escala sirve como referencia clave para valorar la calidad de los instrumentos aplicados en el presente estudio.

#### Confiabilidad de la lista de cotejo en SPSS

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,816	20

La lista de cotejo utilizada en el estudio obtuvo un Alfa de Cronbach de 0,816, lo que indica un nivel de confiabilidad muy alto, según la escala de Ruiz, que considera el rango de 0,81 a 1,00 como una magnitud confiable. Esto significa que los 20 ítems evaluados muestran una consistencia interna adecuada, es decir, que los indicadores están relacionados entre sí y miden de forma coherente lo que se busca evaluar. En otras palabras, la lista de cotejo es un instrumento confiable para valorar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en las actividades realizadas con los niños, lo que brinda seguridad y validez a los resultados obtenidos en el estudio.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Descripción del Trabajo de Campo**

##### ***4.1.1. Planificación.***

El presente estudio se realizó a inicios del año 2024 con el propósito de proponer una solución a la problemática detectada a través de la observación. En este caso se presenta la aplicación de un modelo didáctico como alternativa de solución, dicho modelo fue implementado durante las prácticas preprofesionales del VIII ciclo en la institución educativa inicial N° 418 Señor de los Milagros, específicamente en el aula de 5 años “Pequeños genios”, donde se identificaron dificultades en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

Por esta razón, el proyecto de investigación se diseñó tomando en cuenta las causas, efectos y posibles alternativas de solución identificadas mediante el árbol de problemas, centrándose en mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad mediante la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”.

El proyecto de investigación, tras su ejecución, fue remitido a la jefatura del Área de investigación, a cargo del docente José Luis Alcalá Blanco, quien posteriormente realizó y otorgó la aprobación correspondiente.

Planificando actividades innovadoras y creativas, plasmadas en un cronograma que detalla las fechas de aplicación en el aula de 5 años "Pequeños genios", considerada como el grupo experimental.

Del mismo modo, la EESPP José Jiménez Borja generó un convenio con la institución educativa inicial N° 418 Señor de los Milagros con el propósito de vincular las prácticas preprofesionales con la investigación. La gestión de dicha práctica se realizó a través de la directora Nanci Gutiérrez Catacora, quien designó a la docente Miryam Tapia Roque para desarrollar la práctica pedagógica con los estudiantes de 5 años.

#### ***4.1.2. Ejecución.***

La intervención se efectuó durante la última semana del mes de mayo del 2024, con un grupo de 17 niños de 5 años pertenecientes a la sección "Pequeños genios" del nivel inicial. La jornada comenzó con una prueba de entrada, cuyos resultados mostraron el nivel de inicio en la competencia Resuelve problemas de cantidad. Posteriormente, el modelo didáctico "Marketplay" se desarrolló a lo largo del mes de junio, realizándose las sesiones cada martes en el horario de 10:30 am a 11:15 am, periodo destinado a los talleres.

La institución ofreció condiciones idóneas, pues contaban con un espacio amplio e implementado con recursos tecnológicos como, computadora, laptop, proyector y equipo de sonido, favoreciendo el desarrollo de las actividades.

Los diversos materiales y recursos utilizados fueron innovadores y didácticos, de modo que, contribuyeron a captar el interés de los niños para realizar las actividades orientadas al desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad. Para la aplicación del modelo didáctico se estructuraron las actividades de la siguiente manera:

Actividades del modelo didáctico “Marketplay”

<b>PRUEBA DE PRE TEST</b>		<b>FECHA</b>
Aplicación de la prueba pre test.		28/05/2024 - 04/06/2024
<b>N°</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>FECHA</b>
01	N°1 “Visitamos un supermercado”	04/06/2024
02	N°2 “Somos compradores”	11/06/2024
03	N°3 “Somos vendedores”	18/06/2024
04	N°4 “Ordenamos productos de nuestro supermercado”	25/06/2024
05	N° 5 “La compra del día.”	02/06/2024
06	N°6 “Compramos en un Supermercado”	09/07/2024
<b>PRUEBA DE POST TEST</b>		<b>FECHA</b>
Aplicación de la prueba post test.		09/07/2024 – 16/07/2024

### 4.1.3. Evaluación.

Para evaluar el nivel de los estudiantes, se les aplicó una prueba de entrada al inicio, cuyos resultados permitieron diseñar un modelo didáctico con actividades específicas para abordar el problema identificado. Para comprobar los aprendizajes logrados, se realizó una prueba final al término del modelo didáctico "Marketplay", observándose resultados favorables en los estudiantes de 5 años. Los indicadores e ítems de las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de cantidad mostraron mejoras significativas en comparación con los resultados de la prueba inicial. La lista de cotejo se utilizó como instrumento de evaluación para medir el progreso de los estudiantes, revisando un listado de etapas, dimensiones, indicadores e ítems.

## 4.2. Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial

### 4.2.1. Análisis estadístico descriptivo antes de la aplicación del modelo didáctico "Marketplay".

**Tabla 1**

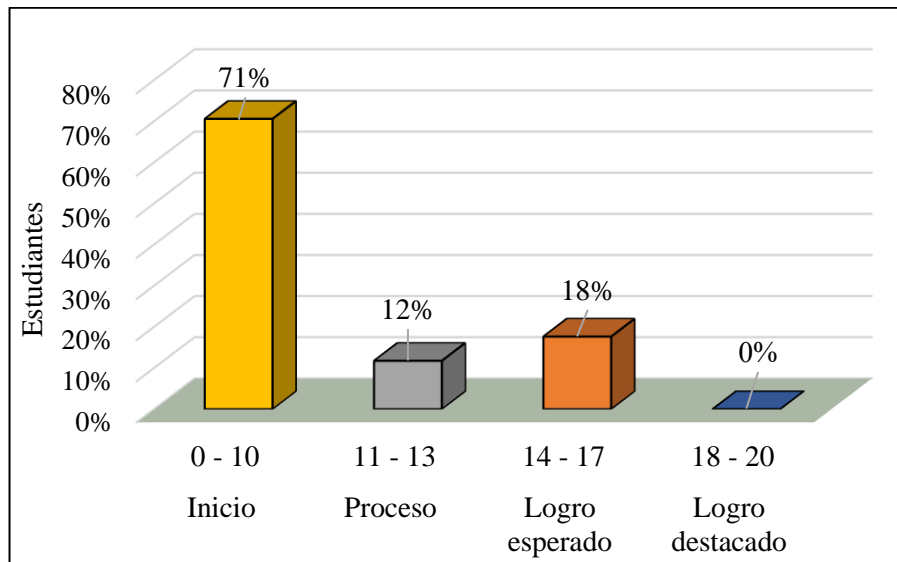
*Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*

Niveles	Intervalo	F	%
Logro destacado	18 - 20	0	0%
Logro esperado	14 - 17	3	18%
En proceso	11 - 13	2	12%
En inicio	0 – 10	12	71%
Total		17	100%

Nota: Datos procedentes de la prueba de entrada

**Figura 1**

*Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad

### **Interpretación**

En la tabla 1 y figura 1 se presentan los resultados obtenidos en la evaluación de entrada, donde el 71% de estudiantes, se ubica en el nivel inicio con puntajes comprendidos entre (0 – 10). Por su parte; un 12% se sitúa en el nivel proceso con resultados entre (11 – 13) y un 18% de estudiantes se encuentra en el nivel logro esperado con resultado entre (14 – 17)

En conclusión, la mayoría de estudiantes de 05 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 418 Señor de los Milagros se encuentran en el nivel de inicio lo que evidencia dificultades en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

**Tabla 2**

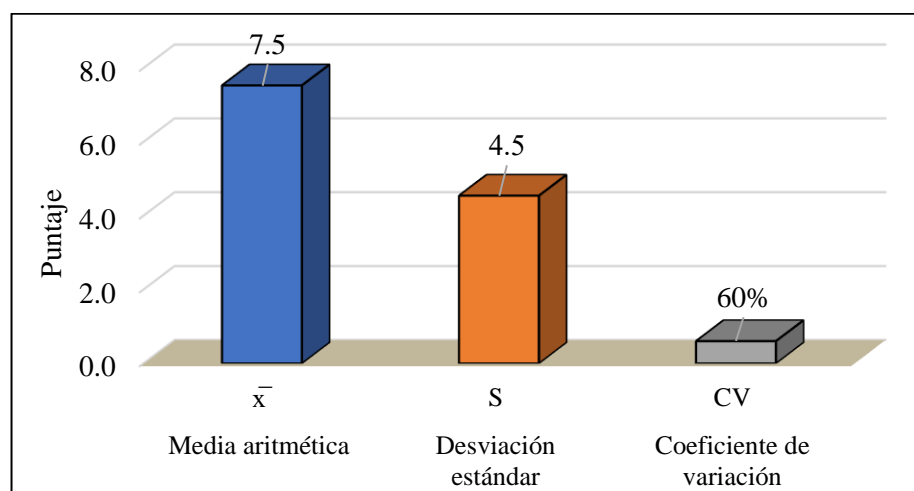
*Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{x}$	7.5
Desviación estándar	S	4.5
Coefficiente de variación	CV	60%
Tamaño de muestra	N	17

Nota: Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada

**Figura 2**

*Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*



Nota: Medidas estadísticas obtenidas de los puntajes de la prueba de entrada

### Interpretación

En la tabla 2 y figura 2 se evidencia que el promedio obtenido en el pretest fue de 7,5, ubicándose en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar alcanzó 4,5, lo que indica que el grupo es heterogéneo.

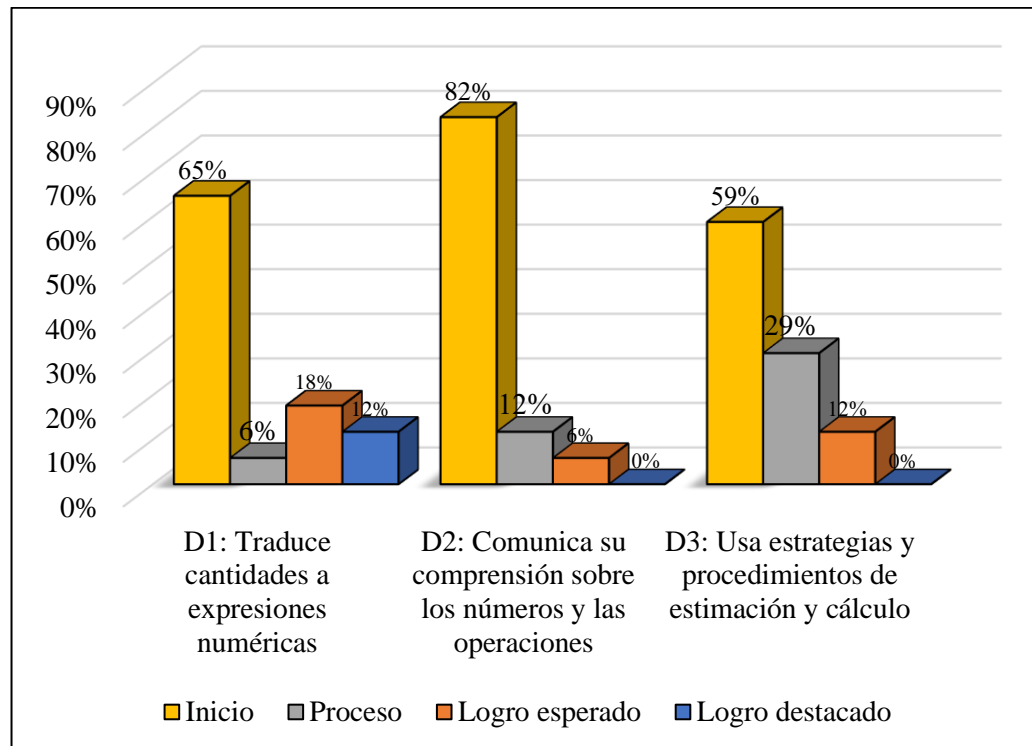
En síntesis, los estudiantes de 5 años no desarrollaron de manera adecuada la competencia Resuelve problemas de cantidad antes de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”, de ese modo resulta necesario intervenir para mejorar el nivel de logro de dicha competencia.

**Tabla 3**

*Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones*

Niveles	D1: Traduce cantidades a expresiones numéricas		D2: Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones		D3: Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	
	f	%	F	%	F	%
Logro destacado	2	12%	0	0%	0	0%
Logro esperado	3	18%	1	6%	2	12%
En proceso	1	6%	2	12%	5	29%
En inicio	11	65%	14	82%	10	59%
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en las dimensiones 1; 2 y 3.

**Figura 3*****Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones***

Nota: Resultados de la prueba de entrada en las dimensiones 1; 2 y 3.

**Interpretación**

En la dimensión “Traduce cantidades a expresiones numéricas”, el 65% de los estudiantes se ubica en un nivel de inicio con puntajes entre 0 a 10 puntos, el 6% alcanza el nivel en proceso con valores de 10 a 14, el 18% se encuentra en el nivel de logro esperado con calificaciones de 14 a 17, y el 12% alcanza el nivel de logro destacado con puntuaciones entre 18 y 20.

Respecto a la dimensión “Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones”, se identificó que el 82% permanece en el nivel de inicio (0 a 10 puntos), el 12% se encuentra en proceso (10 a 14 puntos),

y el 6% alcanzó el nivel de logro esperado (14 a 17 puntos). Registrando que, en este caso, ningún estudiante llega a logro destacado.

En la dimensión, “Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”, el 59% se sitúa en el nivel de inicio (0 a 10 puntos), el 29% en el nivel de proceso (10 a 14) y el 12% se encuentra en el nivel de logro esperado (14 a 17), sin estudiantes que se ubiquen en el nivel de logro destacado.

En síntesis, los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa Inicial N°418 Señor de los Milagros, permanecen en el nivel de inicio en las tres dimensiones, lo que evidencia que la competencia Resuelve problemas de cantidad del Área de Matemática aún no se desarrolla de manera satisfactoria.

#### **Tabla 4**

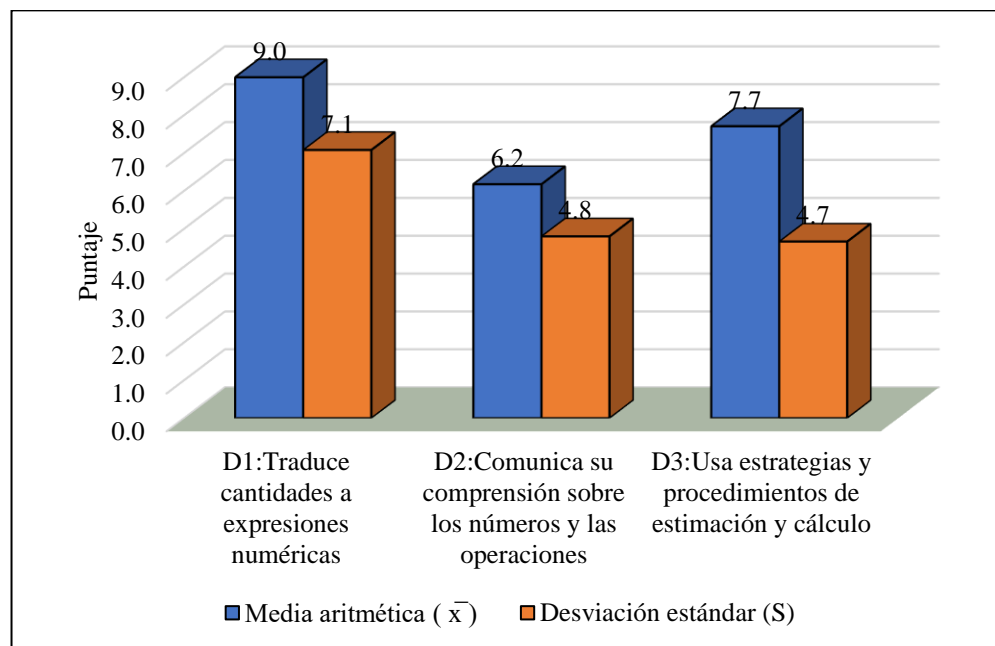
##### ***Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones***

Dimensiones	Media aritmética ( $\bar{x}$ )	Desviación estándar (S)
D1:Traduce cantidades a expresiones numéricas	9.0	7.1
D2:Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	6.2	4.8
D3:Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	7.7	4.7

Nota: Datos estadísticos de los puntajes de la prueba de entrada

**Figura 4**

*Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones*



Nota: Datos estadísticos de los puntajes de la prueba de entrada

### Interpretación

Se observa que, en la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas, la media aritmética fue de 9, ubicándose en el nivel de inicio (0-10), con una desviación estándar de 7,1; lo que evidencia heterogeneidad en el grupo. En la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, el promedio fue de 6,2; también en el nivel de inicio (0-10), con una desviación estándar de 4,8; lo que refleja nuevamente un grupo heterogéneo. Finalmente, en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, el puntaje promedio alcanzó 7,7; igualmente en el nivel de inicio (0-10), mientras que la desviación estándar fue de 4,7.

En conclusión, las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de cantidad no se han desarrollado de manera adecuada en los estudiantes de 5 años del nivel inicial antes de la ejecución del modelo didáctico “Marketplay”, por lo que resulta necesaria una intervención pedagógica que favorezca su mejora.

#### ***4.2.2. Análisis estadístico inferencial antes de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”.***

##### **Prueba de la primera hipótesis específica**

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

##### **Paso 1: Formulación de las hipótesis**

###### Hipótesis nula

H<sub>0</sub>: El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad no se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna. ( $\bar{x} > 10$ )

###### Hipótesis alternativa

H<sub>1</sub>: El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna. ( $\bar{x} \leq 10$ )

##### **Paso 2: Nivel de significancia**

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume  $\alpha=0,05$  (5%)

**Paso 3: Tipo de prueba**

Por el tamaño de la muestra  $n=17 < 30$ , asumiendo que los datos se distribuyen normalmente, se elige t de Student para una muestra.

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

$\bar{x}$  = Media o promedio

s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

$\mu$  = Parámetro de prueba

$t_c$  = "t" calculada

**Paso 4: Diseño de prueba**

Por el sentido de la hipótesis alterna el diseño de prueba es unilateral de cola izquierda.

- Grados de libertad

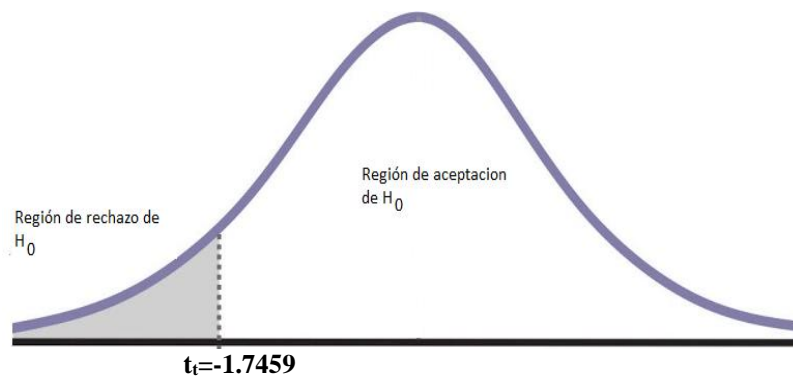
$$Gl = n - 1$$

$$Gl = (17 - 1)$$

$$Gl = 16$$

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$



### Paso 5: Cálculo del estadístico de prueba

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$\frac{7.5 - 10}{\frac{4.5}{\sqrt{17}}} = -2.29$$

### Paso 6: Decisión y conclusión

Como el valor de t de Student calculado  $t_c = -2.29$  es menor al t de Student de la tabla  $t_c = -1.7459$  se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Se concluye que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna ( $\bar{x} \leq 10$ ), con un nivel de confianza del 95%.

#### 4.2.3. Análisis estadístico descriptivo después de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”

**Tabla 5**

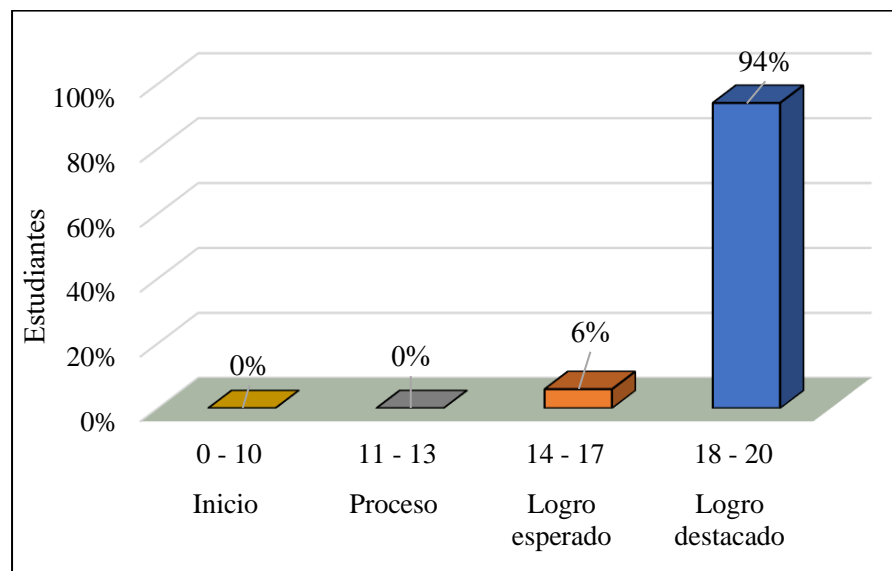
*Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*

Niveles	Intervalo	F	%
Logro destacado	18 - 20	16	94%
Logro esperado	14 - 17	1	6%
En proceso	11 - 13	0	0%
En inicio	0 - 10	0	0%
Total		17	100.0%

Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida

**Figura 5**

*Nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*



Nota: Nivel de desarrollo de la competencia en la prueba de salida

### Interpretación

En la tabla 5 y figura 5 se observa que el 6% se encuentran en logro esperado, mientras que el 94% se ubicó en el nivel de logro destacado.

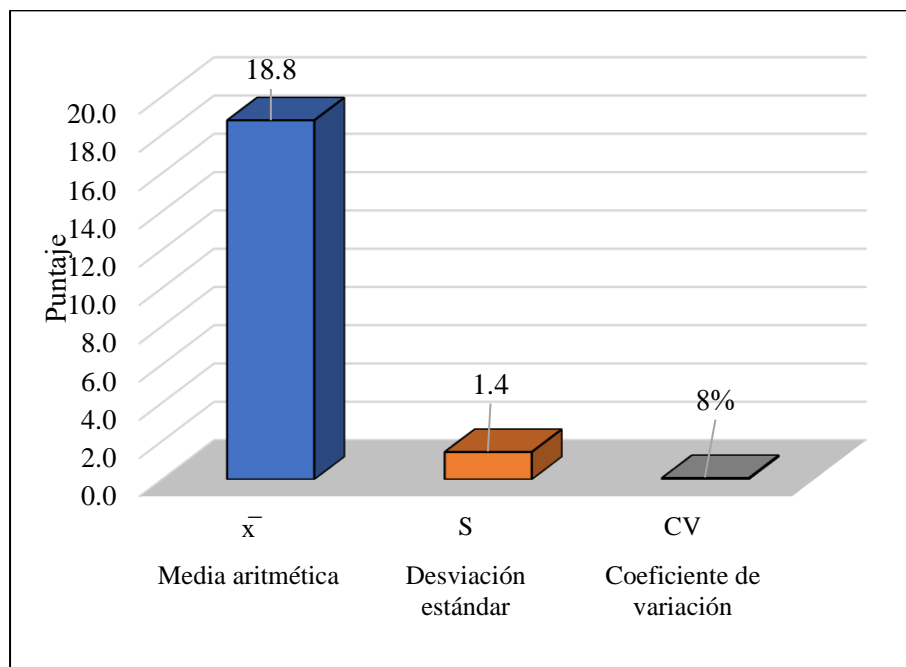
En conclusión, un alto porcentaje de estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado, lo cual refleja un desarrollo óptimo de la competencia Resuelve problemas de cantidad. Este avance se observa en las tres dimensiones: Traduce de cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones; y Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, tras la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”.

**Tabla 6**

*Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad*

Medidas estadísticas	Estadístico	Grupo experimental
Media aritmética	$\bar{X}$	18.8
Desviación estándar	S	1.4
Coefficiente de variación	CV	8%
Tamaño de muestra	N	17

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de salida

**Figura 6*****Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia******Resuelve problemas de cantidad***

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de salida

**Interpretación**

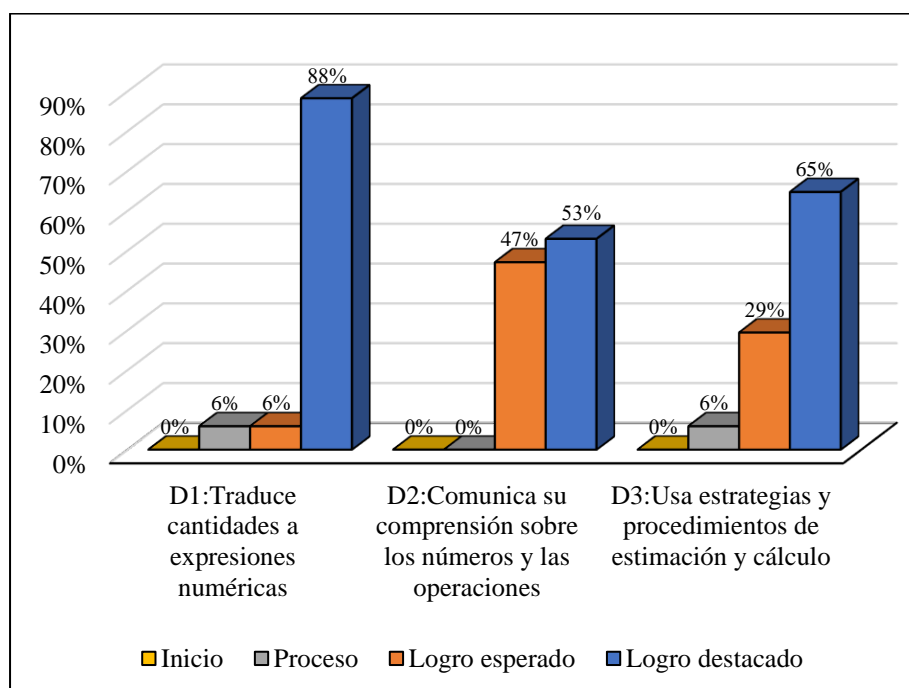
Se evidencia que la media aritmética de los puntajes conseguidos en el postest fue de 18;8, ubicándose en el nivel de logro destacado (18-20), con una desviación estándar de 1.4, lo que evidencia la homogeneidad del grupo.

En conclusión, se confirma que los estudiantes de 5 años del nivel inicial lograron desarrollar de manera eficiente la competencia Resuelve problemas de cantidad tras la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”.

**Tabla 7*****Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones***

Niveles	D1:Traduce cantidades a expresiones numéricas		D2:Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones		D3:Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	
	F	%	F	%	f	%
Logro destacado	15	88%	9	53%	11	65%
Logro esperado	1	6%	8	47%	5	29%
En proceso	1	6%	0	0%	1	6%
En inicio	0	0%	0	0%	0	0%
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Nota: Resultados de la prueba de salida en las dimensiones 1; 2 y 3.

**Figura 7*****Nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones***

Nota: Resultados de la prueba de salida en las dimensiones 1; 2 y 3.

### **Interpretación**

En la dimensión “Traduce cantidades a expresiones numéricas”, el 6% de los niños se encuentra en el nivel de proceso, otro 6% alcanza el nivel de logro esperado y el 88% se ubica en el nivel de logro destacado, sin participantes en el nivel de inicio.

Respecto a la dimensión “Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones”, el 47% de los estudiantes se ubica en el nivel de logro esperado y el 53% se encuentra en el nivel de logro destacado, sin registro de estudiantes en los niveles de inicio ni proceso.

En cuanto a la dimensión, “Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo”, se observa que el 6% de los estudiantes se sitúa en el nivel de proceso, el 29% se encuentra en el nivel de logro esperado y el 65% de estudiantes se ubica en el nivel de logro destacado, sin presencia de estudiantes en el nivel de inicio.

Confirmando que, después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay”, los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°418 Señor de los Milagros, alcanzaron el nivel de logro destacado en cada una de las tres dimensiones.

**Tabla 8**

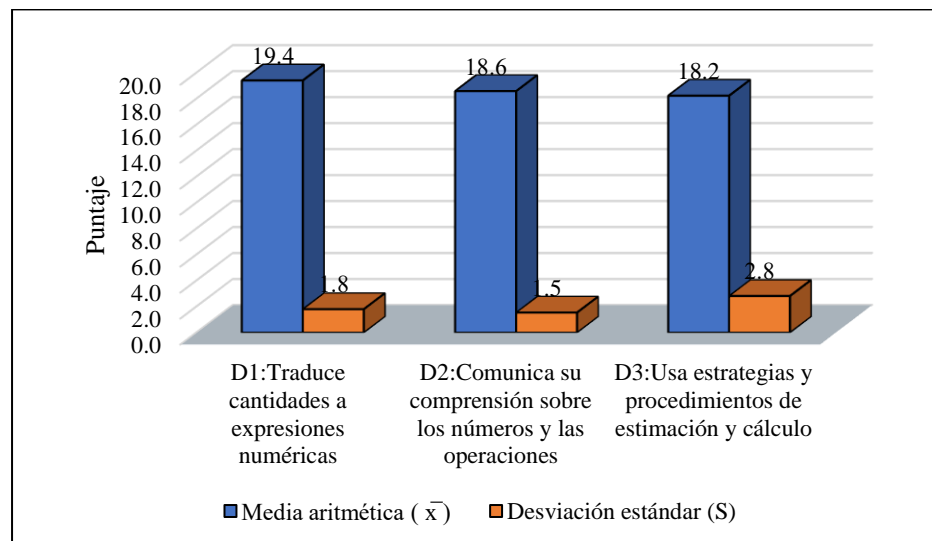
*Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones*

Dimensiones	Media aritmética ( $\bar{x}$ )	Desviación estándar (S)
D1:Traduce cantidades a expresiones numéricas	19.4	1.8
D2:Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	18.6	1.5
D3:Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	18.2	2.8

Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida.

**Figura 8**

*Medidas estadísticas de la competencia Resuelve problemas de cantidad por dimensiones*



Nota: Datos estadísticos obtenidos de los puntajes de la prueba de salida

### **Interpretación**

Se evidencia que la media aritmética de las calificaciones en la dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas fue de 19,4; ubicándose en el nivel de logro destacado (18-20), con una desviación estándar de 1,8; lo que refleja la homogeneidad del grupo. En la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones el promedio alcanzó un puntaje de 18,6; también en el nivel de logro destacado (18-20), con una desviación estándar de 1,5; evidenciando igualmente la homogeneidad. Finalmente, en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, el puntaje promedio fue de 18,2; situándose en el mismo nivel de logro destacado (18-20), con una desviación estándar de 2.8.

En conclusión, los estudiantes de 5 años lograron desarrollar de manera óptima las dimensiones de la competencia Resuelve problemas de cantidad después de la ejecución del modelo didáctico “Marketplay”.

#### **4.2.4. Análisis estadístico inferencial después de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”**

##### **Prueba estadística de la segunda hipótesis específica**

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

### **Paso 1: Formulación de hipótesis estadística**

#### Hipótesis nula

H<sub>0</sub>: El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad no se encuentra en un nivel de logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna. ( $\bar{x} < 14$ ).

#### Hipótesis alternativa

H<sub>1</sub>: El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna ( $\bar{x} > 14$ ).

### **Paso 2: Nivel de significancia**

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume  $\alpha = 0,05$  (5%)

### **Paso 3: Tipo de prueba**

Por el tamaño de la muestra  $n = 17 < 30$ , asumiendo que los datos se distribuyen normalmente, se elige t de Student para una muestra

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Donde:

$\bar{x}$  = Media o promedio

s = Desviación estándar

n = Tamaño de la muestra

$\mu$  = Parámetro de prueba

t<sub>c</sub> = “t” calculada

#### Paso 4: Diseño de prueba

Por el sentido de la hipótesis alterna el diseño de prueba es unilateral de cola derecha.

- Grados de libertad

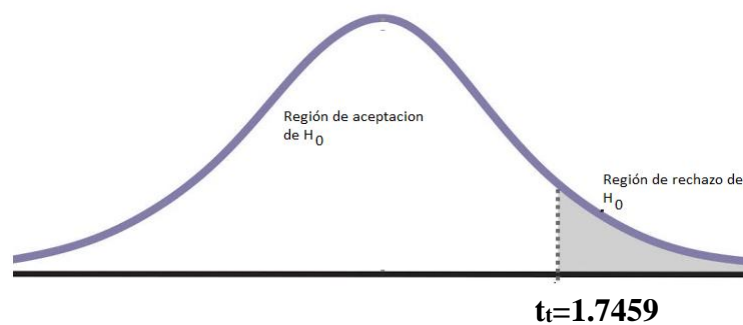
$$Gl = n - 1$$

$$= 17 - 1$$

$$= 16$$

- Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$



#### Paso 5: Cálculo del estadístico de prueba

$$t_c = \frac{(\bar{x} - \mu)}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

$$t_c = \frac{(18.8 - 14)}{\frac{1.4}{\sqrt{17}}} = 14.14$$

### Paso 6: Decisión y conclusión

Como el valor de t calculado  $t_c=14.14$  es mayor al t de la tabla  $t_t=1,7459$  se decide rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

Se concluye que el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna ( $\bar{x}>14$ )., con un nivel de confianza del 95%.

#### 4.2.5. Análisis estadístico descriptivo antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”

**Tabla 9**

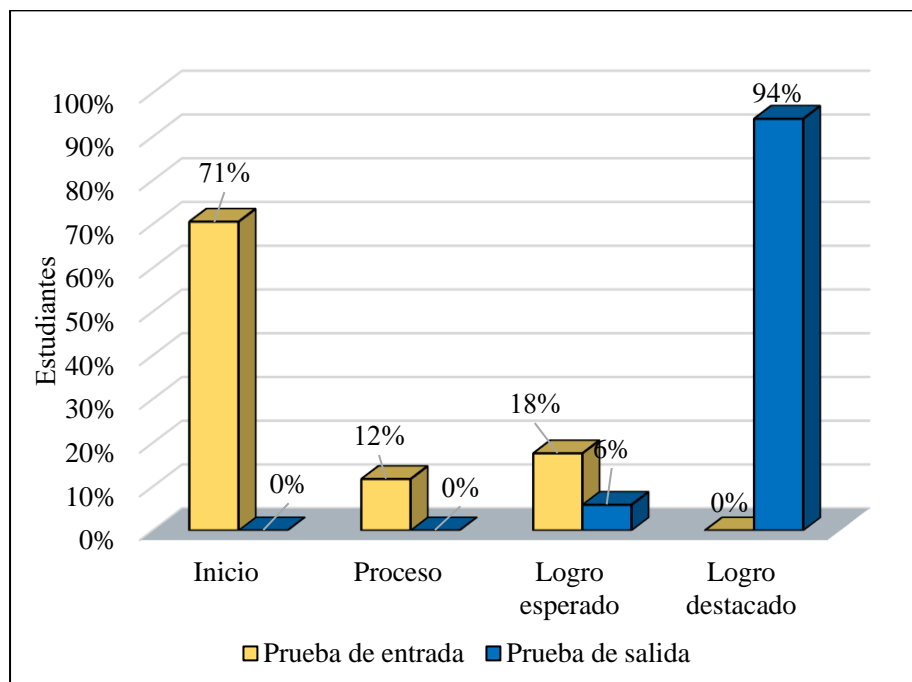
*Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de cantidad en las estudiantes en la prueba de entrada y salida*

Niveles	Intervalo	Prueba de entrada		Prueba de salida	
		F	%	F	%
Logro destacado	18 - 20	0	0%	16	94%
Logro esperado	14 - 17	3	18%	1	6%
En proceso	11 - 13	2	12%	0	0%
En inicio	0 - 10	12	71%	0	0%
<b>Total</b>		<b>17</b>	<b>100.0%</b>	<b>17</b>	<b>100.0%</b>

*Nota: Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida*

**Figura 9**

*Comparación del nivel de competencia Resuelve problemas de cantidad en las estudiantes en la prueba de entrada y salida*



*Nota: Niveles de logro de las estudiantes en la prueba de entrada y salida*

### **Interpretación**

En la evaluación inicial, el 71% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio, el 12% se encuentran en el nivel de proceso y el 18% en el nivel de logro esperado. En contraste, en la prueba de salida se registró que el 6% alcanzó el nivel de logro esperado y el 94% se situó en el nivel de logro destacado.

Por lo tanto, los resultados demuestran que los estudiantes, quienes al comienzo presentaban un bajo nivel en la competencia Resuelve problemas de cantidad, alcanzaron niveles de logro esperado y logro destacado tras la implementación del modelo didáctico “Marketplay”.

**Tabla 10**

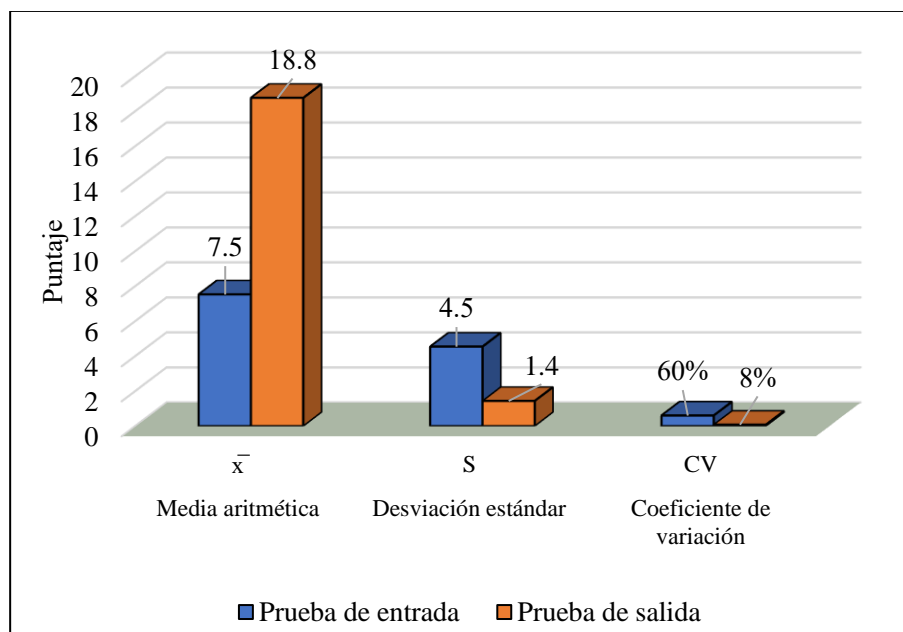
*Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.*

Medidas estadísticas	Estadístico	Prueba de entrada	Prueba de salida
Media aritmética	$\bar{x}$	7.5	18.8
Desviación estándar	S	4.5	1.4
Coefficiente de variación	CV	60%	8%
Tamaño de muestra	N	17	17

Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

**Figura 10**

*Medidas estadísticas del nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes en la prueba de entrada y salida.*



Nota: Datos estadísticos obtenidos de las notas de la prueba de entrada y salida.

### **Interpretación**

Se evidencia que en el pretest hubo un promedio de 7,5 y una desviación estándar de 4,5; en contraste, en el posttest se dio un promedio de 18,8; con una desviación estándar de 1,4, estos resultados muestran un cambio favorable en su aprendizaje referente a la competencia antes mencionada.

Por lo tanto, se puede aseverar que los estudiantes presentaban un deficiente desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad, pero luego de aplicar el posttest se evidencia un gran avance en el desarrollo de la competencia y garantiza la efectividad del modelo didáctico “Marketplay”.

#### **4.2.6. Análisis estadístico inferencial antes y después de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay”**

##### **Prueba estadística de la hipótesis general**

La aplicación del modelo didáctico "Marketplay" permite desarrollar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

##### **Paso 1: Formulación de hipótesis estadística**

###### Hipótesis nula

H<sub>0</sub>: La aplicación del modelo didáctico "Marketplay" no permite desarrollar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

$$(\bar{x}_2 < \bar{x}_1).$$

Hipótesis alternativa

H<sub>1</sub>: La aplicación del modelo didáctico "Marketplay" permite desarrollar el nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024. ( $\bar{x}_2 > \bar{x}_1$ ).

**Paso 2: Nivel de significancia**

Es el nivel error máximo tolerable. Se asume  $\alpha=0,05$  (5%)

**Paso 3: Tipo de prueba**

Se elige t de Student para dos muestras independientes, asumiendo que los datos se distribuyen normalmente.

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s^2_2}{n_2} + \frac{s^2_1}{n_1}}}$$

Donde:

$\bar{x}_1$  = Media en la prueba de entrada

$\bar{x}_2$  = Media en la prueba de salida

s = Desviación estándar

t<sub>c</sub> = Student calculado

**Paso 4: Diseño de prueba**

Por el sentido de la hipótesis alterna el diseño de prueba es unilateral de cola derecha.

- Grados de libertad

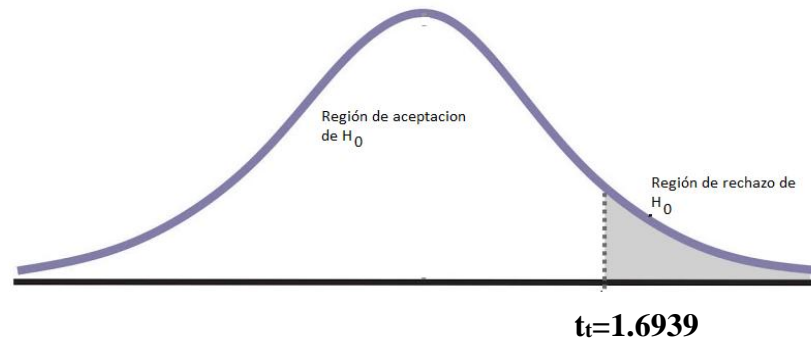
$$Gl = n_1 + n_2 - 2$$

$$Gl = 17 + 17 - 2$$

$$Gl = 32$$

- Nivel de significancia

$$\alpha=0,05$$



#### Paso 5: Cálculo del estadístico de prueba

$$t_c = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_2^2}{n_2} + \frac{s_1^2}{n_1}}}$$

$$t_c = \frac{18.8 - 7.5}{\sqrt{\frac{1.4^2}{17} + \frac{4.5^2}{17}}} = 9.9$$

#### Paso 6: Decisión y conclusión

Como el valor de t de Student calculado  $t_c=9.9$  es mayor al t de Student de la tabla  $t_t=1.6939$  se decide rechazar la hipótesis nula (H<sub>0</sub>) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H<sub>1</sub>).

Se concluye que la aplicación del modelo didáctico "Marketplay" permite desarrollar el nivel de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024. ( $\bar{x}_2 > \bar{x}_1$ ), con un nivel de confianza del 95%.

### **4.3. Verificación de Hipótesis**

#### ***4.3.1. Verificación de la primera hipótesis específica.***

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Según la tabla 1, el 71% de los niños, se encuentran en el nivel de inicio, el 12% se encuentra en el nivel proceso y un 18% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro esperado. Además, se obtuvo una desviación estándar de 4,5 y un coeficiente de variación del 60% lo que evidencia que el grupo presenta heterogeneidad.

Por otro parte, la prueba “t” de student arrojó un valor de -2.29, inferior al valor obtenido en la tabla de números aleatorios. Por ese motivo se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Con un 95% de confianza, se concluye que, antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay”, el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encontraba en el nivel de inicio.

#### ***4.3.2. Verificación de la segunda hipótesis específica.***

El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.

Se muestra que en el postest; el 94% de estudiantes de 05 años del nivel inicial se ubican en el nivel de logro destacado. Asimismo, en la tabla y figura 6 la

media aritmética fue de 18,8; con una desviación estándar de 1,4; lo que indica la homogeneidad del grupo.

Por otro lado, la “t” de student calculada tiene un puntaje de 14.14 que resulta mayor al “t” de tabla, por lo que se rechaza la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alternativa (H1) con un 95% de confianza se concluye que el nivel de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” se encuentra en el nivel de logro. En consecuencia, queda verificada la segunda hipótesis específica.

#### ***4.3.3. Verificación de la hipótesis general.***

La aplicación del modelo didáctico "Marketplay" permite desarrollar el nivel de logro de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.

Los resultados de la tabla y figura 9, que muestran, que, en el pretest, el 71% de los estudiantes se encontraban en el nivel de inicio; sin embargo, en la evaluación final, el 94% alcanzó el nivel de logro destacado. De igual manera, la información de la tabla y figura 10 confirma el avance en la competencia mencionada: el promedio inicial fue de 7,5 puntos y, tras la intervención, ascendió a 18,8 puntos, evidenciando un desempeño sobresaliente.

Estos resultados ratifican la efectividad del modelo didáctico “Marketplay”. Además, al analizar las desviaciones estándar de las pruebas (4,5 en el pretest y 1,4 en el postest) se observa que el grupo presentó mayor homogeneidad al finalizar el proceso, acercándose al promedio general. El análisis final mostró un “t” student

calculado de 9.9, superior al de tablas, lo que implicó el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la alternativa, ratificando la hipótesis general.

## CONCLUSIONES

El siguiente trabajo de investigación genera las siguientes conclusiones:

**Primera.** Con un nivel de confianza del 95% el modelo didáctico “Marketplay” es eficaz en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 418 “Señor de los Milagros” de Tacna, después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay”, ubicándolos en el nivel de logro destacado. Lo cual corroboran los promedios evidenciados en el pretest con un puntaje de 7,5 mientras que el postest muestra un puntaje de 18,8.

**Segunda.** A un 95% de confianza se determinó que, antes de introducir el modelo didáctico “Marketplay”, la competencia Resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de I.E.I N° 418 “Señor de los Milagros” se hallaba en un nivel de inicio. El análisis mostró que el 71 % de estudiantes permanecía en esta etapa en las tres dimensiones evaluadas: traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

**Tercera.** Con un nivel de confianza del 95 % se desarrolló la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 418 “Señor de los Milagros” de Tacna, después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” donde se corrobora que el 94 % se ubica en logro destacado y el 6% se posiciona en logro esperado.

## RECOMENDACIONES

**Primera:** A las docentes de educación inicial, se les sugiere implementar el modelo didáctico “Marketplay”, ya que contribuye a que los estudiantes fortalezcan la competencia Resuelve problemas de cantidad, Asimismo, se recomienda promover actividades que desarrollen las dimensiones de la competencia antes mencionada.

**Segunda:** A las docentes de nivel inicial en general, para que utilicen los recursos tecnológicos y las integren en sus actividades para un aprendizaje significativo, y que los estudiantes participen activamente.

**Tercera:** A los padres, que se involucren más en el proceso educativo y el desarrollo de los estudiantes, pasen tiempo con las familias y hagan recomendaciones junto con los maestros para mejorar el aprendizaje y apoyar el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad.

## REFERENCIAS

- Paniagua-Esquivel, C. (2023). *Resolución colaborativa de problemas de tríadas de niñas*. Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica, Costa Rica. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v26n49/0124-0137-psico-26-49-1.pdf>
- Suquilanda Gonzalez, & Rojas. (2022). *El pensamiento matemático en estudiantes del nivel inicial*. Obtenido de <https://share.google/JJMGgjeOkNUHNk8OE>
- Acero Ylachoque, Y. M., & Calamullo Miranda, R. E. (2022). Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Magimatix” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial, Tacna 2022. *Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Magimatix” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial, Tacna 2022*. ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”, Tacna, Perú. Obtenido de [https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/58/ACERO%20Y%20CALAMULLO%20\\_%20TESINA\\_18%20MARZO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/58/ACERO%20Y%20CALAMULLO%20_%20TESINA_18%20MARZO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- ALE NINAJA, Y. M. (2016). *“EL TANGRAM COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA RESOLUCIÓN DE*. UNIVERSIDAD PRIVADA DE

TACNA, TACNA. Obtenido de <https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/203/Ale-Ninaja-Yessica-Marcelina%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alsina i Pastells, Á. (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático de los 0 a los 6 años*. Barcelona EUMO. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=286927>

Alsina i Pastells, Á. (2014). Procesos matemáticos en Educación Infantil. *Revista de didáctica de las matemáticas*, 5-28. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4758940>

ANDER, E. (2011). *APRENDER A INVESTIGAR - Nociones básicas para la investigación social*. Argentina. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2017/05/Aprender-a-investigar-nociones-basicas-Ander-Egg-Ezequiel-2011.pdf.pdf>

Arias, J. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia Mexico*, 201 - 206. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Arteaga Martínez, B., Macías, J., & Pizarro, N. (2020). La representación en la resolución de problemas matemáticos: un análisis de estrategias metacognitivas de estudiantes de secundaria. 263-280. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/uniciencia/v34n1/2215-3470-uniciencia-34-01-263.pdf>

- Bavaresco de prieto, A. (2013). *Proceso metodológico en la investigación*. Maracaibo. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/772211644/BAVARESCO-de-PRIETO-A-M-Proceso-Metodologico-en-La-Investigacion-OCR-Por-Ganz1912>
- Bonnefoy Valdés, N. (2021). Evaluación de competencias en educación superior: conceptos, principios y agentes. *Revista Educación*, 45, 1-14.
- Camacho, J. (2007). Investigación, poblaciones y muestra. *Acta Médica Costarricense*, 11-12. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/amc/v49n1/3302.pdf>
- Camilloni, A. (2009). Estándares, evaluación y. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 55-68. Obtenido de [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.4082/pr.4082.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4082/pr.4082.pdf)
- Campos Covarrubias , G., & Lule Martínez, N. E. (2012). “LA OBSERVACIÓN, UN MÉTODO PARA EL ESTUDIO DE LA REALIDAD. *Revista Xihmai*, 45-60Revista Xihmai. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Canales García, M. (2013). *Modelos didácticos, enfoques de*. UNICAN. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/2897/CanalesGarciaMaria.pdf>

- Carrasco Díaz, S. (2005). *Metodología de La Investigación Científica*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/575484795/CARRASCO-DIAZ-S-Metodologia-de-La-Investigacion-Cientifica-OCR-Por-Ganz1912>
- Castañeda, M., Cabrera, A., Navarro, Y., & de Vries, W. (2010). *Procesamiento de datos y análisis estadísticos utilizando SPSS*. Porto Alegre: EDIPURCS. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4538/Procesamiento%20de%20datos%20y%20análisis%20estadísticos%20utilizando%20SPSS%20un%20libro%20práctico%20para%20investigadores%20y%20administradores%20educativos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro Velásquez, M. J., & Rivadeneira Loor, F. Y. (2022). Posibles Causas del Bajo Rendimiento en las Matemáticas: Una Revisión a la Literatura. 1089 - 1098. Obtenido de <https://share.google/vWGPt25VkMRBMeR3S>
- Cisneros Caicedo, A. J., Guevara García, A. F., Urdánigo Cedeño, J. J., & Garcés Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la. *Revista Científica Domino de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383508>
- Cortés, N. (Enero de 2025). *Análisis de datos en Excel: Aplicaciones, fórmulas y ejemplos*. Obtenido de Ninja Excel: <https://www.ninjaexcel.com/excel-en-el-trabajo/analisis-de-datos-excel>

CRISTOBAL BONILLA, G. D., & ORTIZ CIENFUEGOS, K. (2023). *MÉTODO SINGAPUR PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 104, HUÁNUCO – 2022*. UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/item/254e0112-ed15-4672-a359-3978e40008bc>

Diaz Yañez, M. M., & Ale Gómez, L. D. (2023). *Modelo didáctico “Divertimáticas” y su efecto en el nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes del segundo grado de Educación Primaria –Tacna, 2022*. ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”, Tacna.

Echenique Urdiain, I. (2006). *o: Matemáticas resolución de problemas*. Obtenido de <https://www.educacion.navarra.es/documents/713364/714655/matematicas.pdf/8d053b79-ae33-4a9b-a63a-9092759ea7b1>

Emanuel, J., Diaz, E., & Fuentes, L. (2021). *Capítulo IX Descripción de población, muestra y muestreo*. Obtenido de <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-toribio-rodriguez-de-mendoza-de-amazonas/estadistica-fizab/capitulo-ix-descripcion-de-poblacion-muestra-y-muestreo-2021/134716649>

- Escobar Pérez, J., & Cuervo Martínez, Á. (2008). *Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/302438451\\_Validez\\_de\\_contenido\\_y\\_juicio\\_de\\_expertos\\_Una\\_aproximacion\\_a\\_su\\_utilizacion](https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion)
- Esnaola Horacek, G., & Ansó, M. B. (2019). Competencias digitales lúdicas y enseñanza. *REIDOCREA*, 8, 399-410. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-31.pdf>
- Fernández Bringas, T., Perez Martinot, M., & Bardales Mendoza, O. (2024). Hacia una mejor comprensión de la validez y la confiabilidad en la investigación: apuntes desde el entorno universitario. *Spirat*, 35-36. Obtenido de <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/Spirat/article/view/5247/5721>
- Ferreiro Fernández, M. (2010). *Microsoft Excel: Aprenda a gestionar datos de forma eficaz*. España: Ideaspropias. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=m3Yb62I5VHoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Grajales G., T. (2000). *TIPOS DE INVESTIGACION*. Obtenido de [https://www.academia.edu/9373954/TIPOS\\_DE\\_INVESTIGACION\\_Por\\_Tevni\\_Grajales\\_G](https://www.academia.edu/9373954/TIPOS_DE_INVESTIGACION_Por_Tevni_Grajales_G)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>

Hernández, S. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 51-53.

Hernández-Sampieri, & Mendoza,. (2018). *Metodología de la investigación*.  
Obtenido de [https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92\\_95.pdf](https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf)

Huallanca Mendoza, R. M. (2024). *Programa Juegologic para la mejora de matemática en 5 años de*. UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO, Lima, Perú.  
Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136359/Huallanca\\_MRM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/136359/Huallanca_MRM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hualpa Ccorimayo, L. (2018). *Técnicas e instrumentos de evaluación utilizados por los docentes a los estudiantes del programa de estudios de educación inicial de la facultad de ciencias de la educación UNA-PUNO*. Puno, Perú.  
Obtenido de <https://vriunap.pe/repositor/docs/d00006126-Borr.pdf>

Ichina Guangashi, J. L. (2024). *“El rincón de construcción en la adquisición de la noción número-cantidad en niños del*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/39150/1/TESIS-1-signed%20%282%29-signed-signed%20%281%29.pdf>

Isoda, M., & Olfos, R. (2009). *El enfoque de resolución de problemas*. Valparaiso: Ediciones Universitarias de Valparaiso.

- LION, C., & PEROSI, V. (2018). Los videojuegos serios como escenarios para. *Educadores del mundo Revista Telecolaborativa Internacional*, 4-8. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/788093695/Lion-Perosi-Los-videojuegos-serios-como-escenarios-para-la-construccion-de-experiencias>
- López, P. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. 69-74. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- Malone, T. w., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun : A taxonomy of intrinsic Motivations for learning*. London: Lawrence erlbaum associates, publishers.
- Marqués Graells, P. (2000). Las claves del Éxito. *Cuadernos de pedagogía*(291), 55-58. Obtenido de [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2000/164400/cuaped\\_a2000m5n291p55.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2000/164400/cuaped_a2000m5n291p55.pdf)
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Obtenido de <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/book/90>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2016). *Programa curricular del nivel inicial*. LIMA. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Basica*. Lima. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

- Ministerio de Educación. (2020). *La matemática en el nivel Inicial. Guía de orientaciones*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>
- Morantes, Z., Nava, M., & Arrieta, X. (2016). Modelo didáctico integrador multimedia para el desarrollo de la formación investigativa, desde un laboratorio de física. *REDALYC*, 11-25. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73752819002>
- Munayco Mesias, E., & Solís Trujillo, B. P. (2021). Comprensión, invención y resolución de problemas. *Polo del conocimiento*, 46-63. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9548803>
- NEVADO, R. (s.f.). *LA COMPETENCIA MATEMATICA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN LOS APRENDIZAJES DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E 1273 CASERIO POLLUCO DISTRITO SALITRAL MORROPÓN 2020*. UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE, PIURA. Obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30922/A\\_PROXIMACION\\_CONOCIMIENTO ESTRATEGIAS\\_RAMOS\\_NEVADO\\_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30922/A_PROXIMACION_CONOCIMIENTO ESTRATEGIAS_RAMOS_NEVADO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Neyra Ticona, A. M., & Vizcacho Mamani, E. F. (2022). Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Star-Matic, aprendo jugando” en estudiantes de 4 años de una institución

educativa inicial de Tacna, 2022. *Desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad a través del modelo didáctico “Star-Matic, aprendo jugando” en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.* MINISTERIO DE EDUCACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”, Tacna, Perú. Obtenido de [https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/8/NEYRA%20Y%20VIZCACHO\\_TESINA%202024.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/bitstream/handle/EESPPJJB/8/NEYRA%20Y%20VIZCACHO_TESINA%202024.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogota: Ediciones de la U. Obtenido de [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24802w/Nino-Rojas-Victor-Miguel\\_Metodologia-de-la-Investigacion\\_Disenoy-ejecucion\\_2011.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24802w/Nino-Rojas-Victor-Miguel_Metodologia-de-la-Investigacion_Disenoy-ejecucion_2011.pdf)

Orozco Cazco, G. H., Sosa Olalla, M. R., & Martínez Abad, F. (2018). MODELOS DIDÁCTICOS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR: UNA REALIDAD QUE SE PUEDE CAMBIAR. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 22(2), 1-23. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/7732/6880>

Pérez Azahuanche, M., & Torres Villavicencio, B. (2019). El valor de la inteligencia emocional para aprender matemática. *SCIÉENDO*, 199-205. Obtenido de <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/SCIENDO/article/view/2569/pdf>

Pineda, E., de Alvarado, E., & de Canales, F. (1994). *Manual para el desarrollo de personal de salud*. Obtenido de <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>

Piscoya, L. (1987). *INVESTIGACION CIENTIFICA Y EDUCACIONAL*. La Victoria: Mantaro.

Polya, G. (1965). *Como plantear y resolver problemas*. TRILLAS. Obtenido de <https://ia600908.us.archive.org/32/items/ComoPlantearYResolverProblemasPolyaG/Polya%20G%20-%20Como%20Plantear%20Y%20Resolver%20Problemas.pdf>

Ramos, C. (2021). DISEÑOS DE INVESTIGACIÓN . *CienciAmérica*, 1-7.

Requesens, E., & Díaz, G. (2009). Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales. *Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales*, 1. Obtenido de [https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs\\_v7\\_n1\\_03.htm#:~:text=Los%20modelos%20didácticos%20presentan%20dos,del%20modelo%20en%20la%20realidad](https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n1_03.htm#:~:text=Los%20modelos%20didácticos%20presentan%20dos,del%20modelo%20en%20la%20realidad)

Reynoso Tafur, K. M. (2021). *Modelo didáctico para el fortalecimiento de la escritura*. universidad cesar vallejo, Chiclayo. Obtenido de (<https://ia600908.us.archive.org/32/items/ComoPlantearYResolverProble>

masPolyaG/Polya%20G%20-

%20Como%20Plantear%20Y%20Resolver%20Problemas.pdf

Rico Romero, L., Sierra Vázquez, M., & Castro Martínez, E. (2002). El Área del Conocimiento de «Didáctica de las Matemáticas». *Revista de Educación*, 35-58.

Rivadeneira Pacheco, J., De La Hoz Suárez, A., & Barrera Argüello, M. (2020). Análisis general del spss y su utilidad en la estadística. *E-IDEA Journal of business sciences*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/288306071.pdf>

Rodríguez Medina, M., Poblano-Ojinaga, E., Alvarado Tarango, L., Gonzáles Torres, A., & Rodríguez Borbón, 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). doi:<https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.960>

Romero, N., & Moncada, J. (2007). Modelo didáctico para la enseñanza. *Revista de Pedagogía*, 443-476. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0798-97922007000300005&lng=en&nrm=iso&tlng=es](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0798-97922007000300005&lng=en&nrm=iso&tlng=es)

Ruiz Bolivar, C. (2019). CONFIABILIDAD. Obtenido de <https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-del-estado-de-mexico/estadistica-inferencial/ruiz-bolivar-2019-confiabilidad/58119111>

Salazar Villegas, A. E. (2024). *LA METODOLOGÍA SINGAPUR EN EL DESARROLLO DE NOCIONES BÁSICAS*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/41810/1/Tesis%20Metodologia%20Singapur%20de%20Alejandra%20Salazar%20%281%29.pdf>

Salgado Chévez, E. Y., Castro Mendoza, Y. M., Salgado Ripalda, A. N., & Bajaña Rocha, C. M. (2024). Nivel de Ansiedad Matemática en los Estudiantes de la Unidad Educativa Julio Pimentel Carbo. 1831 - 1848. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9571/14175>

Sanchez Ibarra , L. J. (2023). *Desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” a través del modelo didáctico “Diverti – Mate” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Lourdes Vildoso de Gambeta” de Tacna - 2022*. ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA. Obtenido de <https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/78>

Sanchez Ibarra, , L. J. (2022). Desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” a través del modelo didáctico “Diverti – Mate” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Lourdes Vildoso de Gambeta” de Tacna - 2022. *Desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad” a través del modelo didáctico “Diverti – Mate” en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Lourdes Vildoso de Gambeta” de Tacna - 2022*. ESCUELA DE EDUCACIÓN

SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”,  
Tacna. Obtenido de  
<https://repositorio.eesppjbtacna.edu.pe/handle/EESPPJJB/78>

Sandí Delgado, J. C., & Bazán, P. A. (2020). A SYSTEMATIC LITERATURE  
REVIEW OF METHODOLOGIES USED FOR THE DESIGN OF  
SERIOUS GAMES. A COMPARATIVE ANALYSIS. *Education and New  
Developments* 2020. Obtenido de  
[https://www.researchgate.net/publication/342480727\\_A\\_systematic\\_literature\\_review\\_of\\_methodologies\\_used\\_for\\_the\\_design\\_of\\_serious\\_games\\_A\\_comparative\\_analysis](https://www.researchgate.net/publication/342480727_A_systematic_literature_review_of_methodologies_used_for_the_design_of_serious_games_A_comparative_analysis)

Santiago Mendoza, E. J. (2022). *Etnomatemática en la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 5 años de la institución educativa N° 39009 /MX-P “El Maestro”, San Juan Bautista, Ayacucho, 2022.* UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE, Ayacucho, Perú.  
Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35657>

Sevillano Garcia, M. L. (2005). *Didáctica en el siglo XXI EJES EN EL APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA DE CALIDAD.* Madrid: McGraw-Hill.  
Obtenido de <https://es.scribd.com/document/478614873/Didactica-en-el-siglo-XXI-Ejes-en-el-aprendizaje-y-ensenanza-de-calidad-pdf>

Soto Vilchez,, C. L. (2023). *El juego simbólico como estrategia para resolver problemas de cantidad en el área de matemática en menores de 4 años comprendidos en el distrito de Morropón Piura, 2022.* UNIVERSIDAD

CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, Piura, Perú. Obtenido de  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32983>

Stewart, L. (2023). *ATLAS.ti Scientific Software Development* . Obtenido de  
<https://share.google/Y6MRknGkCILj28HTQ>

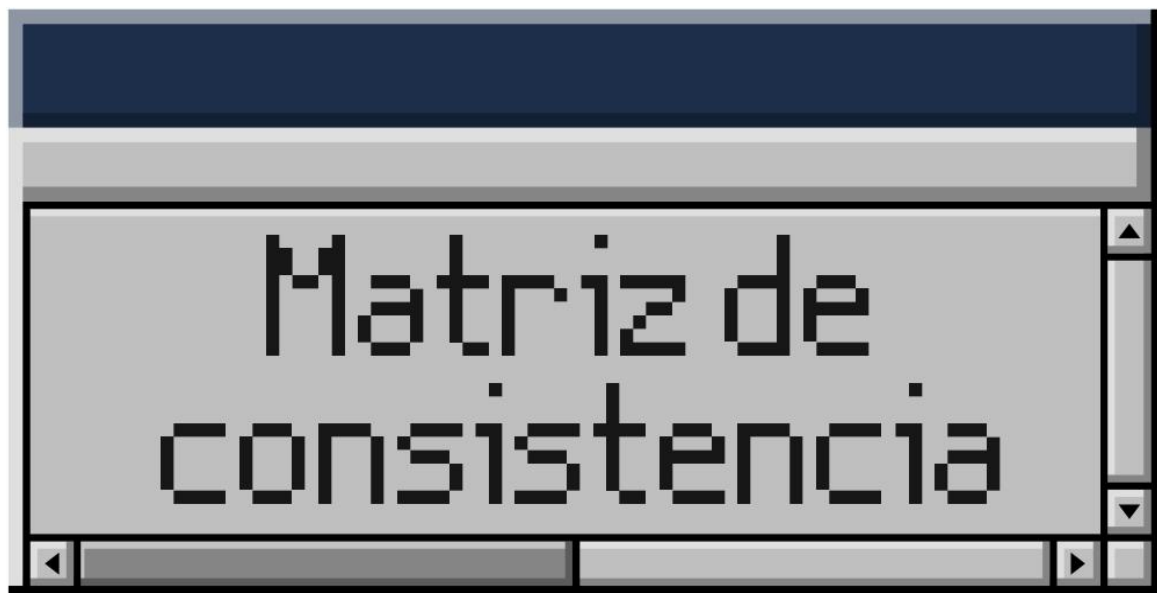
Suárez Rodríguez, C., Dusú Contreras, R., & Sánchez, M. (2007). Las capacidades y las competencias: su comprensión para la Formación del Profesional. *ACCIÓN PEDAGÓGICA*, 30 - 39. Obtenido de  
<https://share.google/JM1mgcSbYnzo2Pfb2>

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Editorial Gente Nueva. Obtenido de  
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/36461/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recoleccion%20de%20datos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vega Gaspar, L. (2022). *El aprendizaje de matemática en los niños de 4 años en una institución educativa del distrito de Masin, provincia de Huari- Áncash*. UCSS, Ancash. Obtenido de  
<https://es.scribd.com/document/663384322/Vega-Lila-trabajo-academico-2022>



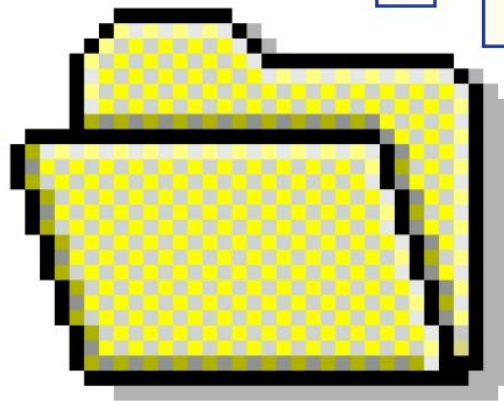
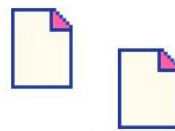


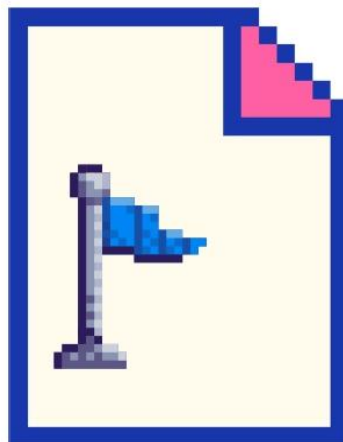


LOADING



PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta General</b> ¿Cuál es el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024?</p> <p><b>Preguntas Específicas</b></p> <p>a) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna?</p> <p>b) ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar el efecto de la aplicación del modelo didáctico “Marketplay” en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>a) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p> <p>b) Identificar el nivel de desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La aplicación del modelo didáctico “Marketplay” permite desarrollar el nivel de logro la competencia Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna en el transcurso del año 2024.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <p>a) El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p> <p>b) El desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad se encuentra en un nivel de logro destacado después de aplicar el modelo didáctico “Marketplay” en los estudiantes de 05 años de una institución educativa inicial de Tacna.</p>	<p><b>Variable Independiente</b> Modelo didáctico “MARKETPLAY”</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la problemática</li> <li>• Ejecución de la misión</li> <li>• Interacción y comunicación</li> <li>• Formalización gráfica</li> <li>• Planteamiento de otros problemas</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b> Competencia “Resuelve problemas de cantidad”</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación.</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo: <b>Tipo:</b> Experimental <b>Diseño:</b> Preexperimental</p> <p>Esquema: O1 X O2 O1 = Prueba de entrada o pre test X = Variable experimental O1 = Prueba de salida o post test</p> <p><b>Población:</b> 79 niños de la I.E.I. N° 418 “Señor de los milagros”. <b>Muestra:</b> 17 estudiantes de cinco años de la I.E.I N° 418 “Señor de los milagros”</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de cotejo, contiene criterios y dimensiones a evaluar y estos se presentan de manera gradual</li> <li>• T. Procesamiento</li> <li>• MS-Excel</li> <li>• SPSS</li> </ul> <p><b>Instrumentos</b> Rúbrica de evaluación, contiene criterios o dimensiones a evaluar y estos se presentan de manera gradual</p> <p><b>Estadística descriptiva:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frecuencias</li> <li>• Porcentaje</li> <li>• Media</li> <li>• Desviación. Estándar</li> <li>• T de Student</li> </ul>





# ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA” – TACNA

LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N°323-2020-MINEDU



## Lista de cotejo para la Competencia resuelve problemas de cantidad

(Prueba de entrada y de salida)

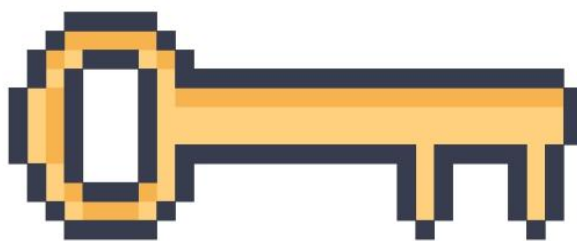
### Datos Generales

- Edad: 5 años Sección: Pequeños Genios
- Autores Aguilar Huanca, María Félix Yolanda - Flores Moreno, Xianelíx Victoria

**Objetivo:** Recabar información sobre el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 418 Señor de los milagros en la ciudad de Tacna en el año 2024

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	SI	NO
TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS	Realiza relaciones individuales en situaciones comunes.	1. Relaciona objetos según las características que observa.		
		2. Compara objetos según las características que observa.		
		3. Agrupa objetos según sus características hasta con dos atributos.		
		4. Discrimina dejando de lado objetos según sus características observables.		
		5. Explica los criterios empleados cuando realiza comparaciones, relaciones, agrupaciones y discriminaciones.		
		6. Plantea relaciones en situaciones cotidianas.		
		7. Ordena hasta cinco objetos según su tamaño.		
COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Elabora ordenamientos basados en el tamaño, la longitud y el grosor, con conjuntos de hasta cinco objetos.			





# Misiones (pre test)



1. Ayuda a Mimi a relacionar (↷) que



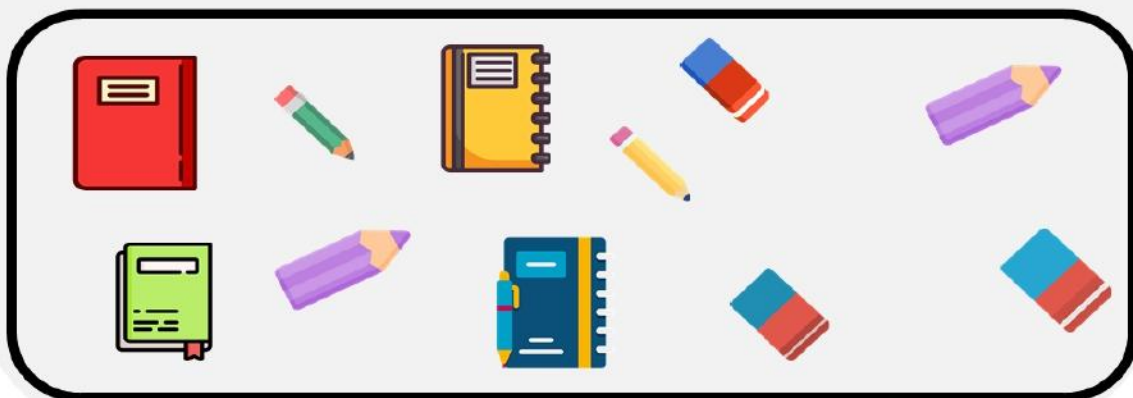
ITEM	SI	NO
1. Relaciona objetos según las características que observa		

## 2. Encuentra la fruta infiltrada, y marca (X).



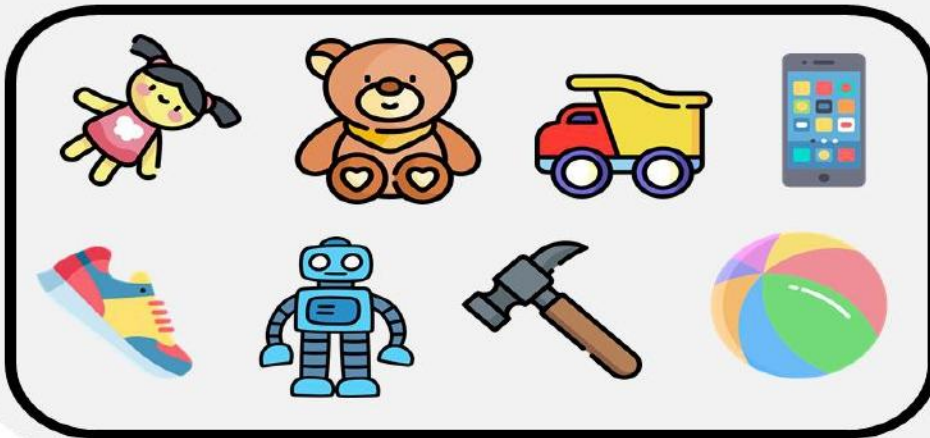
ITEM	SI	NO
2. Compara objetos según las características que observa		

## 3. Agrupa los útiles escolares de la mochila de Mimi



ITEM	SI	NO
3. Agrupa objetos según sus características hasta con dos atributos.		

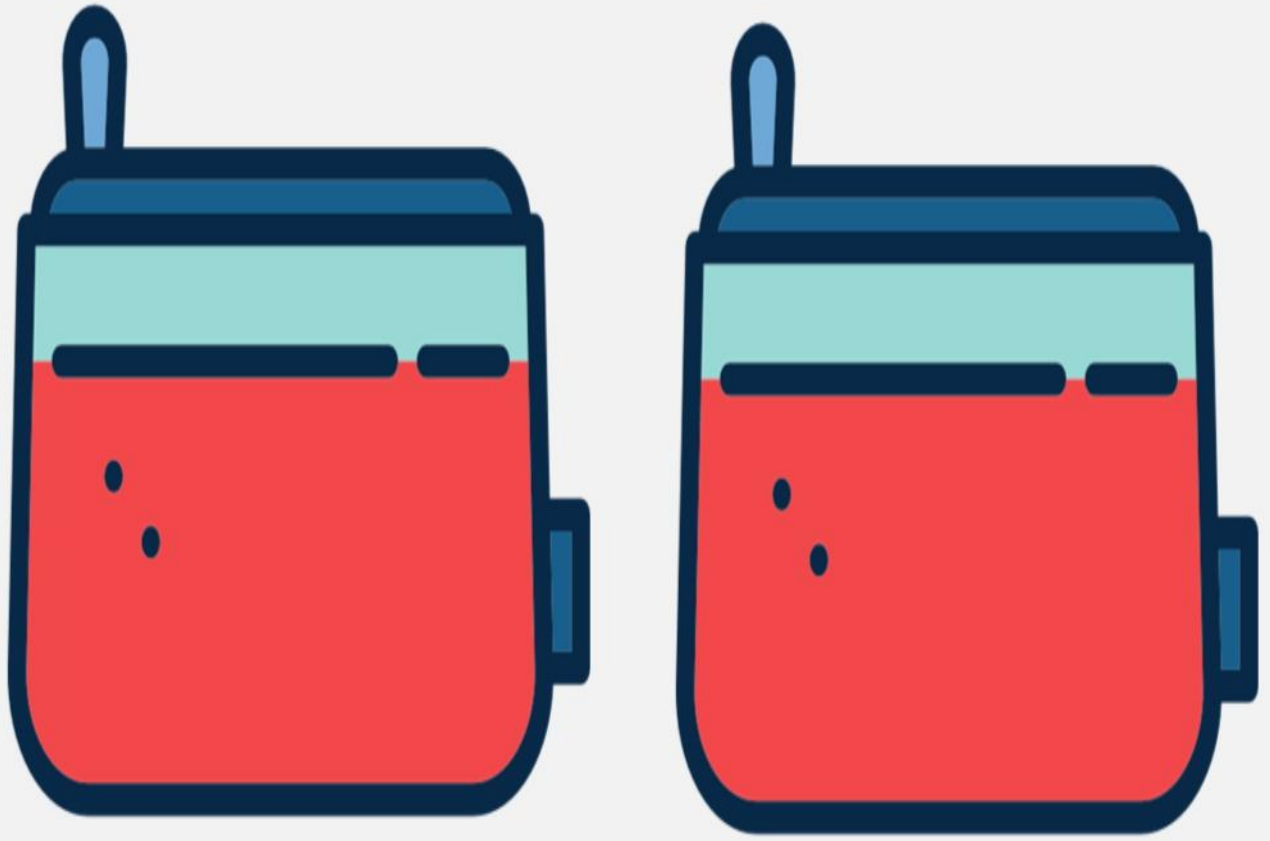
**4. Marca con ( X ) los objetos que no corresponden a la bolsa de juguetes de Mimi**



ITEM	SI	NO
4. Discrimina dejando de lado objetos según sus características observables		
5. Explica los criterios empleados cuando realiza comparaciones, relaciones, agrupaciones y discriminaciones		
6. Plantea relaciones en situaciones cotidianas		



## 9. Separa los lápices gruesos y delgados de Mimi.



ITEM	SI	NO
9. Ordena hasta 5 objetos según su espesor		



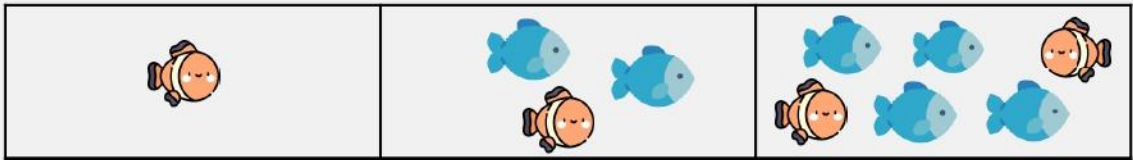


# 11. Marca con una ( X ).

Marca con una ( X ) donde hay muchos peces



Marca con una ( X ) donde hay pocos peces



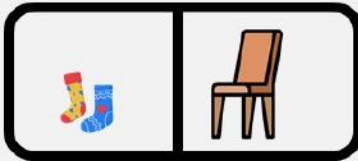
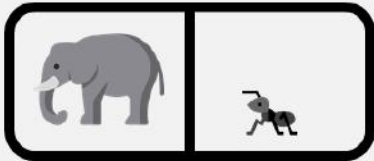
Marca con una ( X ) donde no hay peces



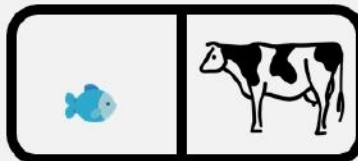
ITEM	SI	NO
11. Utiliza términos de cantidad como, muchos, pocos, ninguno en objetos tangibles e intangibles.		

## 12. Marca con un ( X )

¿Qué pesa menos?



¿Qué pesa más?



ITEM

SI

NO

12. Utiliza términos de peso como, pesa más, pesa menos en objetos tangibles o intangibles.

## 13. Marca con una ( X ).

Mimi le comenta a los niños que ella tiene una agenda con las actividades que tiene que hacer por ejemplo el día de ayer lunes regué las plantas, hoy martes prepararé un pastel con mi mamá y mañana miércoles iré al cine con mis amiguitos



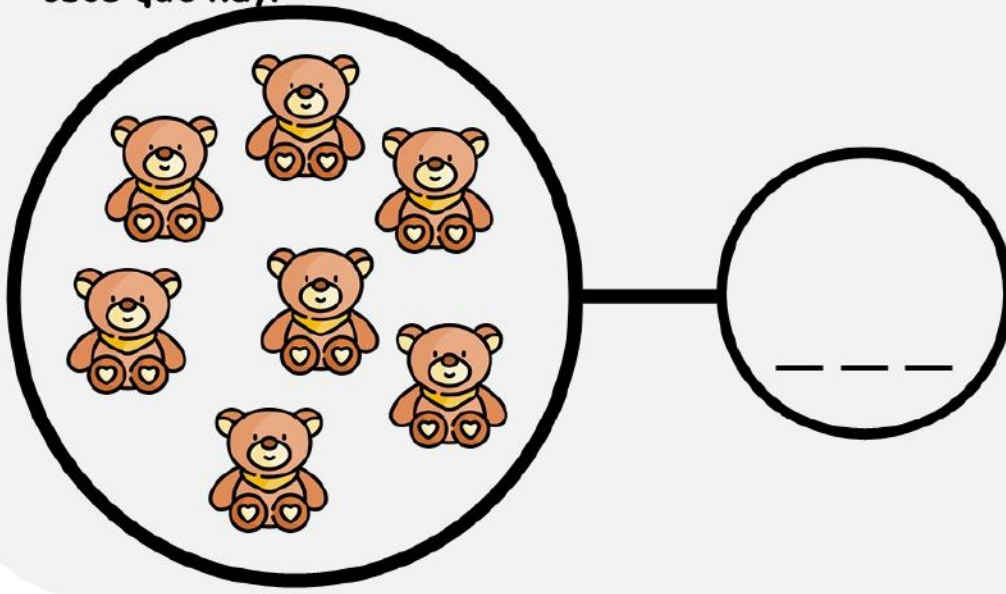
ITEM

SI

NO

13. Utiliza términos de tiempo ayer, hoy y mañana con acciones.

14. Cuantos osos y escribe el número de la cantidad de osos que hay.



ITEM	SI	NO
14. Cuanta hasta 10 usando objetos tangibles		

15. Cuantos partes tengo de...

Tengo  

Tengo  

Tengo  

Tengo  

Tengo  

Tengo  

ITEM	SI	NO
15. Cuenta hasta 10 utilizando su cuerpo		

16. ¿En que orden están?



Encierra  el 1ro

17. Cuantos partes tengo de...

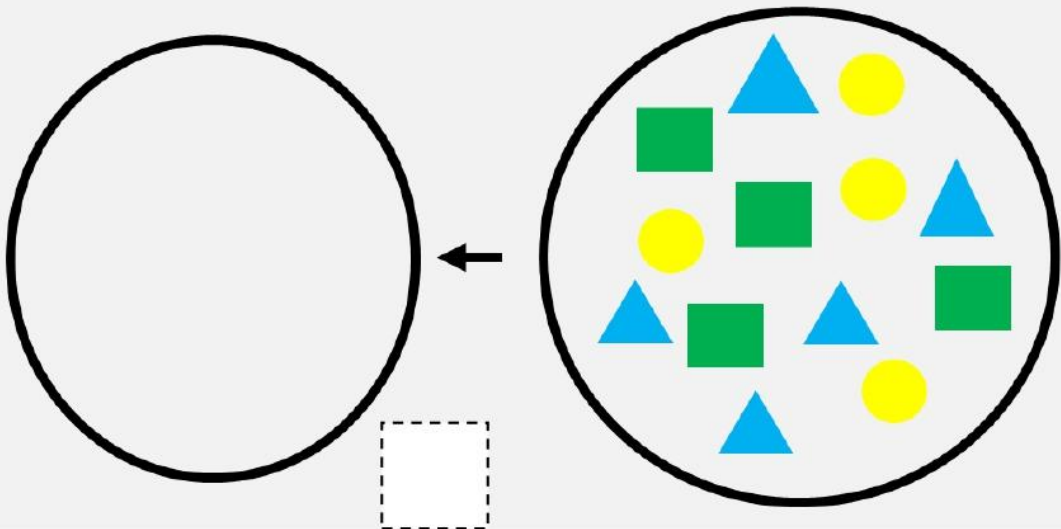
En niño menciona en que orden esta de acuerdo a su posición en un fila.

ITEM	SI	NO
16. Establece una secuencia ordinal entre objetos.		
17. Establece en si mismo en secuencia ordinales		

# 18. Encierra 5 Objetos



# 19. Pasa los triángulos al círculo vacío y cuenta cuantos son

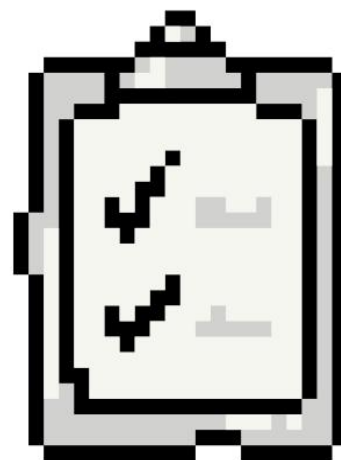
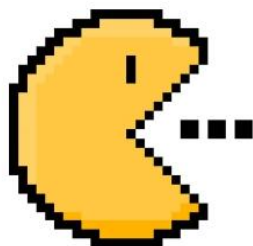
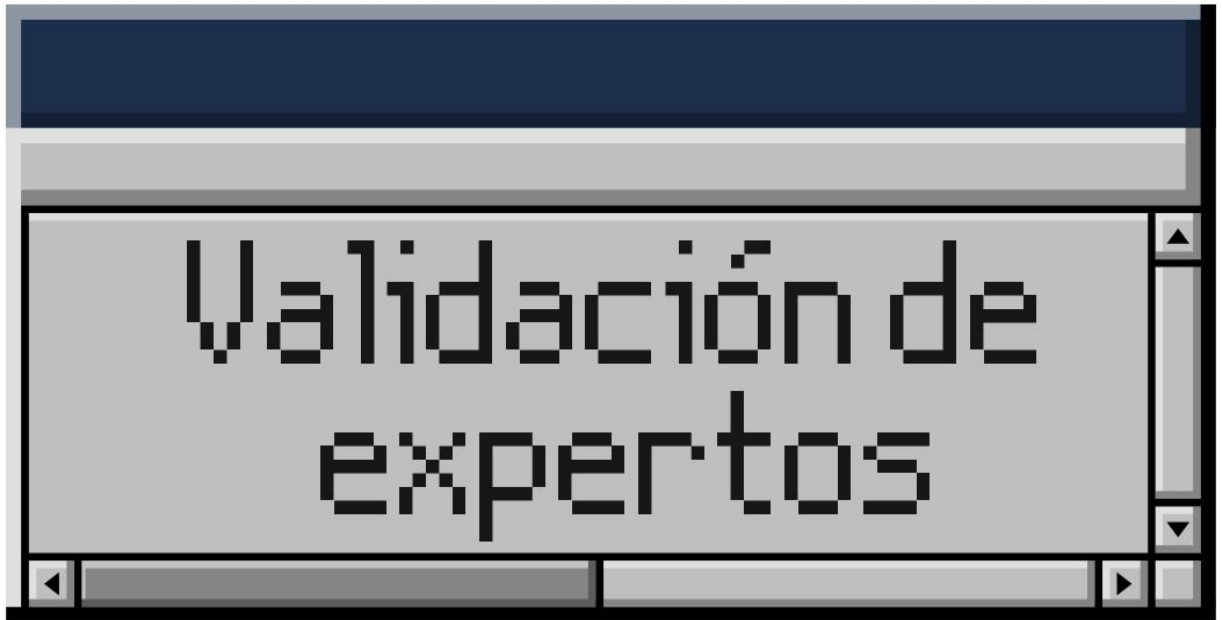


ITEM	SI	NO
18. Realiza conteo espontanea cuando necesito reunir hasta 5 objetos		
19. Realiza conteo espontaneo cuando agrega hasta 5 objetos		

20. Ayuda a Mimi a quitar 5 las frutas de la canasta



ITEM	SI	NO
20. Realiza conteo espontaneo cuando quita hasta 5 objetos		





FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: GONZALES CABANA ELODY PALMENIA
- 1.2. Cargo e institución donde labora: DOCENTE
- 1.3. Nombre del instrumento, motivo de evaluación: Lista de Coleio – Trabajo académico
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Mariafelix Ydanda Aguiluz Iwanca, Xianelx Urdena Flores Moreno
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Xianelx Urdena Flores Moreno Mariafelix Ydanda Aguiluz Iwanca

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				X	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				X	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.				X	
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				X	
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				X	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				X	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				X	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				X	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				X	
Sub total					40	
TOTAL						

Coefficiente de validez =  $\text{Puntaje total} \times 100 / 50$  Si el puntaje total es 39:  $39 \times 100 / 50$   
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	✓

Opinión de aplicabilidad: Si ( ) No ( )

Fecha: / /

*[Firma]*  
Firma del Experto  
Centro de Trabajo: FE SPA TIB  
Celular: 939 059 090  
Correo electrónico: elody.palmeniazgonzales@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Blanca Sadith Flores Orosco
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente
- 1.3. Nombre del instrumento, motivo de evaluación: Lista de coteo - Trabajo académico
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Mariafelix Y. Aguilar Iwanca - Xianelix Victoria Flores Moreno
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Xianelix Victoria Flores Moreno - Mariafelix Yolanda Aguilar Iwanca

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					X
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					X
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					X
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					X
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					X
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					X
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					X
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					X
Sub total						
TOTAL						

Coefficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Si el puntaje total es 39:  $39 \times 100 / 50$   
 $3900 / 50 = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	

Opinión de aplicabilidad: Si ( ) No ( )

Fecha: / /

Firma del Experto

Centro de Trabajo: .....

Celular: 984948183

Correo electrónico: blanca.flores@ta.edu.pe



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Franco Rios Nelly
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente
- 1.3. Nombre del instrumento, motivo de evaluación: Lista de colegio - Trabajo Académico
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca / Xianelix Victoria Flores Moreno
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Xianelix Victoria Flores Moreno / Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo      2= Deficiente      3= Regular      4= Bueno      5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				/	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				/	
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.				/	
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				/	
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.				/	
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.				/	
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.				/	
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración				/	
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación				/	
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse				/	
Sub total					40	
TOTAL					60	

Coefficiente de validez =  $\text{Puntaje total} \times 100 / 50$  Si el puntaje total es 39:  $39 \times 100 / 50 = 78\%$

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	<input checked="" type="checkbox"/>

Opinión de aplicabilidad: Si (  ) No ( )

Fecha: 27/05/2024

Firma del Experto

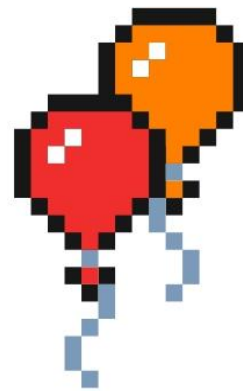
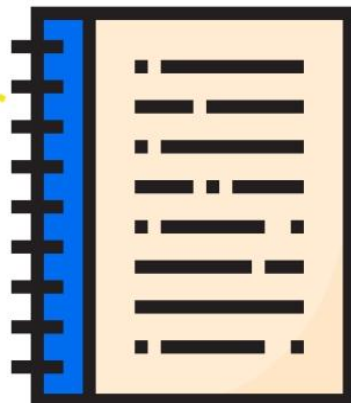
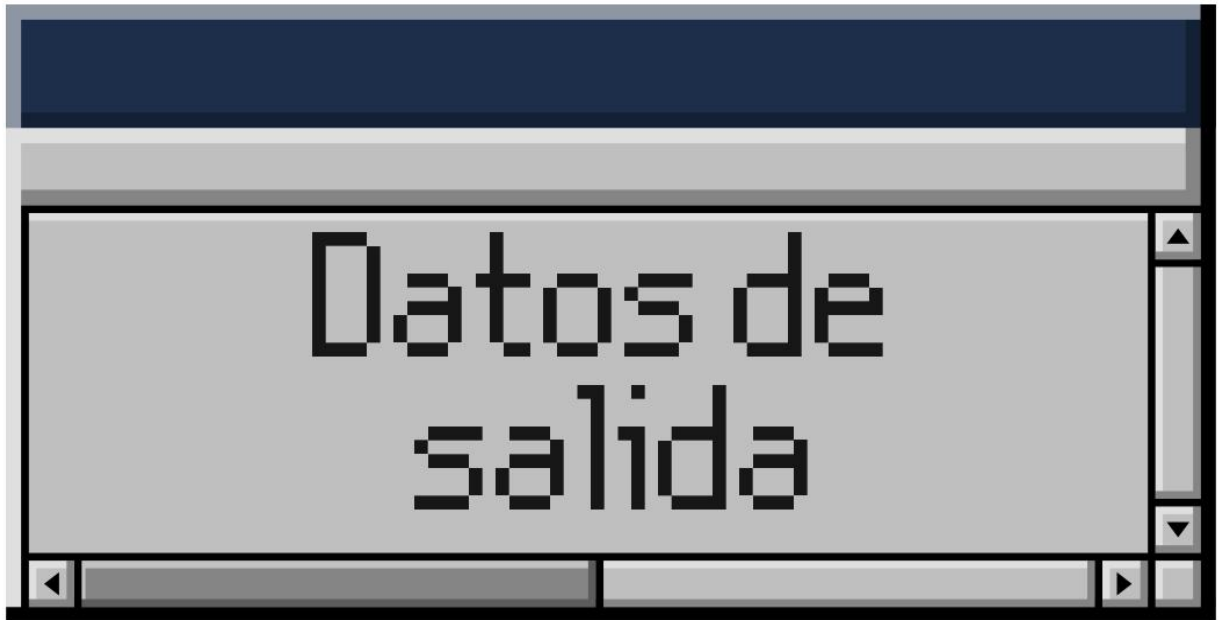
Centro de Trabajo: .....

Celular: 952 840 260

Correo electrónico: nellyfranco@protonmail.com







# Post test

N	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	Total	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	18
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	19
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
13	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18



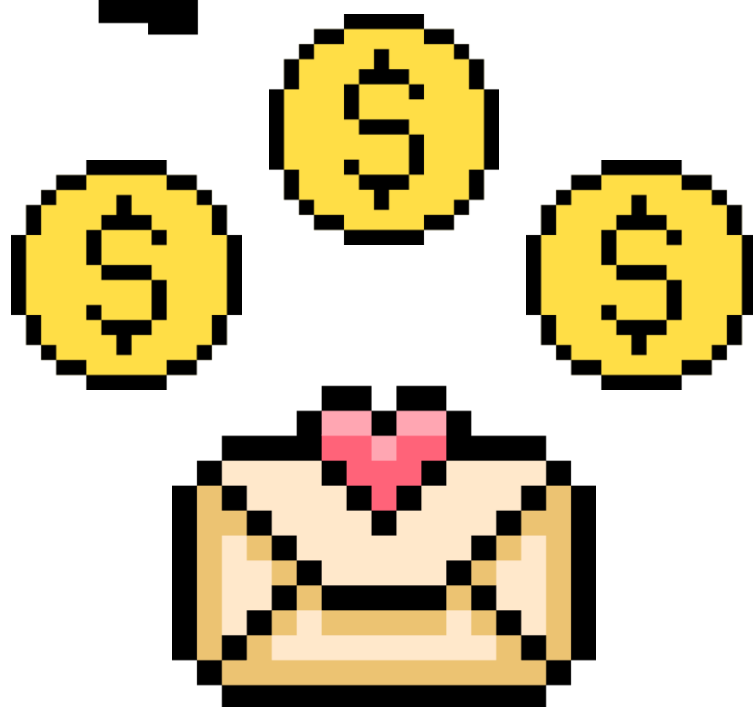
# INTRODUCCIÓN

El presente manual de actividades ha sido elaborado con el propósito de servir como una guía práctica para la comunidad educativa, en especial para docentes y estudiantes de educación inicial, que buscan promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los niños y niñas de cinco años. Este material se orienta al fortalecimiento de la competencia **“Resuelve problemas de cantidad”**, la cual permite que los estudiantes traduzcan cantidades a expresiones numéricas, comuniquen su comprensión sobre los números y las operaciones, y empleen estrategias de estimación y cálculo en situaciones de su vida cotidiana.

El manual organiza una serie de **actividades lúdicas, interactivas y contextualizadas** diseñadas bajo el modelo didáctico **“Marketplay”**, un entorno virtual inspirado en un supermercado en el que los niños pueden asumir diversos roles —como cliente, vendedor o trabajador— y participar en misiones que simulan experiencias reales: clasificar y organizar productos, realizar compras, elaborar inventarios o efectuar transacciones. A través de estas dinámicas, los estudiantes desarrollan habilidades matemáticas de manera significativa, relacionando los conceptos numéricos con situaciones concretas de su entorno.

De este modo, el manual busca **integrar el aprendizaje de la matemática con el juego y la simulación**, promoviendo experiencias que despierten el interés, la exploración y la resolución de problemas. Además, se convierte en un recurso de apoyo para los docentes y futuros profesionales de la educación, brindándoles orientaciones para planificar y aplicar actividades que favorezcan el desarrollo de las capacidades matemáticas desde un enfoque activo, vivencial y centrado en el niño.

# MISIONES



# Misión 01

## VISITAMOS UN SUPERMERCADO



**Objetivo:** Observa los productos que hay en un supermercado para relacionarlos

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación.

#### Indicador

Relaciona objetos según las características que observa

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática

- ✓ Recepcionan los materiales de la mochila de compras (fotos de productos).
- ✓ Observan e identifican que producto es la que cada uno encontró en su mochila de compra.  
Responden a las siguientes interrogantes:
  - ❓ ¿Conoces estos productos?
  - ❓ ¿Otro compañero tiene el mismo productivo que tu?
  - ❓ ¿Cómo nos podríamos agrupar?
  - ❓ ¿Dónde los has visto antes?
- ✓ Relacionan las fotos de los productos, trasladándose a un supermercado y observan sus características.

# Desarrollo



## Ejecución de la misión

- ✓ Recepcionan información acerca de la utilidad que se le dará a las laptops para jugar "Marketplay"

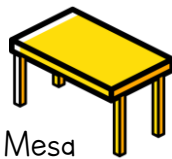


¿Qué observas en la pantalla?



¿A que te recuerda?

- ✓ Identifican los niveles que tendrán que superar para aprender a comprar en la tienda



Mesa



Laptop



Nivel 1



Nivel 2



Nivel 3



Nivel 4

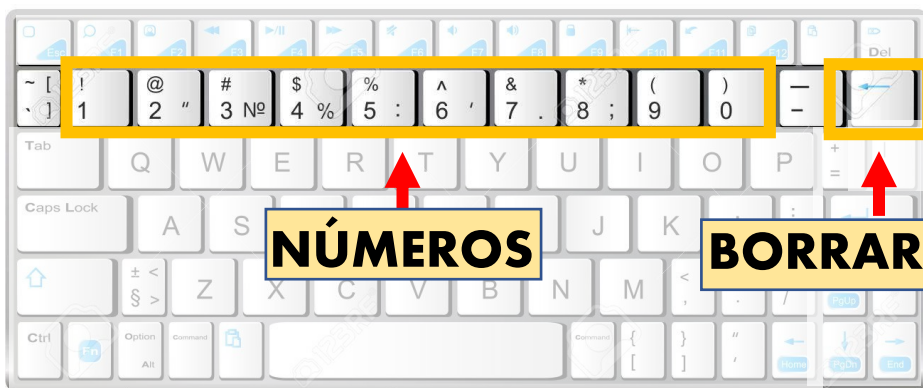


## Interacción y comunicación

Expresan sus preguntas después de interactuar con las laptops y los niveles, para después realizarles las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué vamos a utilizar para aprender a comprar?
- ✓ ¿Cuánto niveles hay? ¿Cómo se llaman?
- ✓ ¿Qué números reconoces en el teclado?

A continuación se les presenta el material que emplearemos en momento de jugar en "Marketplay" (teclado y puntero para señalar los botones que usaremos)





## Formalización gráfica

- ✓ Recepcionan una hoja en blanco para dibujar los productos que le tocó en la mochila de compra y relacionaron en el supermercado.

¿Qué productos te tocaron?

¿A que grupo pertenecía?



## Planteamiento de otros problemas



¿Dónde mas podemos ir a un supermercado sin salir del salón?

# Cierre

- ✓ Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Qué realizaste?



¿Que lugar visitamos para ver los productos?



¿Cómo te sentiste?



¿Qué utilizaremos jugar en el supermercado?

## Recomendaciones metodológicas



**Tiempo** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



### Materiales recomendados:



Mochila de compra



Foto de teclado (grande)



Fotos de productos



Puntero



Laptops



**Espacio** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo



# Lista de cotejo



## Actividad 1 : Visitamos un supermercado

N°	Nombre del estudiante	Criterio: Relaciona objetos según las características que observa	
		SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN		
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL		
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY		
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS		
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN		
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA		
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA		
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB		
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI		
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR		
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA		
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAEL		
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI		
14	QUISPE FORA, AyselI DAYANA		
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES		
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA		
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT		

## SOMOS COMPRADORES



**Objetivo:** Cuenta las monedas y productos de la tienda que observa durante su compra

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### Indicador

- Cuenta hasta diez usando objetos tangibles.
- Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo.
- Realiza conteo espontáneo cuando necesita reunir hasta cinco objetos.
- Realiza conteo espontáneo cuando agrega hasta cinco objetos.

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática

- ✓ Observan el video introductorio de TILIN (El personaje principal del juego) del día de la madre y después se realizan las siguientes preguntas



¿Cuándo se da un regalo?



¿A quién les gustaría dar un regalo?



¿Dónde podemos encontrar estos productos ?



¿Qué utilizamos para comprar en una tienda?



¿Qué utilizamos para comprar en una tienda?



¿Cómo sabemos cuántas monedas necesitamos para realizar una compra?

# Desarrollo



## Ejecución de la misión



Inician jugando terremoto y temblor, para agruparse según la indicación y contar cuantos niños conforman ese grupo, se agrupan todas las niñas, se agrupan todos los niños, se agrupan los niños con zapatillas blancas, etc.



Se presentan monedas para contar cuantas hay y se plantean preguntas como, ¿Cuántas monedas hay? ¿Cuántas nos quedan si le quitamos 2 monedas?

Tilin indica emplear las laptops para el desarrollo de la siguiente misión.



Mesa



Laptop (nivel I)



Teclado (grande)



Puntero

Guiamos el 1er intento de juego a los estudiantes.

1



Con el puntero señalamos los productos que están en el estante y preguntamos ¿Que productos observan? ¿Cuántos son? y ¿Cuántas monedas vale cada producto? Después se selecciona el producto que comprará.

2



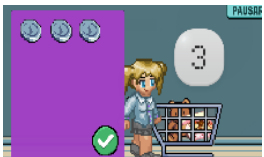
Se invita a un estudiantes para contar con el puntero las monedas que debemos tener para pagar: ¿Cuántas monedas necesitamos? Y se digita el numero que corresponda a la cantidad de monedas.

3



Ahora se pagará en la caja registradora, ¿Cuántas monedas necesitamos para pagar? arrastra las monedas necesarias para pagar y se presiona el check para verificar que la cantidad sea correcta.

4



Se invita a un estudiante, a usar el puntero, para contar la cantidad de monedas restantes en el monedero "LLAPE" ¿Cuantas monedas hay en el monedero después de pagar? se digita el número y se presiona en check para verificar que la cantidad sea correcta.



## Interacción y comunicación



Se socializa la ficha de aplicación y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas



¿Te sobraron monedas?



¿Tuviste dificultades al comprar?



¿Cómo resolvimos esas dificultades?



## Formalización gráfica



“Mis compras en marketplay”, en la que cada estudiante debe encerrar los productos que ha comprado y las monedas que ha gastado



## Planteamiento de otros problemas



¿Qué otros productos podemos comprar?



¿En qué lugar?

# Cierre



Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Qué hicimos hoy?



¿Qué aprendimos a hacer con las monedas?



¿Cómo lo aprendimos?

### Recomendaciones metodológicas



**Tiempo** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



**Materiales recomendados:**



Proyector



Monedas



Teclado Físico



Laptops



Puntero



**Espacio** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo



## SOMOS VENDEDORES



**Objetivo:** Cuenta las monedas y productos en la venta que realiza en la tiendita "Marketplay"

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### Indicador

- Cuenta hasta diez usando objetos tangibles
- Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo
- Realiza conteo espontáneo cuando quita hasta cinco objetos

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática



Se presenta a Bingo" (amigo de "Tilin") que les cuenta que necesita ganar dinero porque han nacido los 10 pollitos de la gallina turuleca y tiene que alimentarlos.



¿Qué puede hacer para ganar dinero?



¿Dónde puede trabajar?

# Desarrollo



## Ejecución de la misión



Se coloca música para jugar a agruparnos, mientras la música suene se baila y cuando pare nos agrupamos según indicación.



Se presentan las monedas para contabilizarlas y se pregunta: ¿Cuántas monedas tienen?, ¿Si te doy 2 mas cuantas monedas tienes?

Empleamos las laptops para el desarrollo de la siguiente misión.



Mesa



Laptop (nivel I)



Teclado (grande)



Puntero

Guiamos el primer intento de juego a los estudiantes.

1



Se les comenta que hoy estarán trabajando en la tienda y tendrán que cobrar a los clientes. Con el puntero contamos los clientes. ¿Cuántos clientes hay? ¿Con que deben pagarnos? Después se indica presionar el botón rojo para ver la lista de precios.

2



Se invita a un niño para contar la cantidad de monedas que cuesta cada producto. ¿Cuántas monedas cuesta la piñata? ¿Cuántas monedas cuesta la torta? Después, se presiona en el botón de color verde,

3



Se pregunta, ¿Qué productos quiere el cliente? ¿Cuánto vale cada uno?, se acompaña señalando las monedas en la lista de precios. Y se digita el total de monedas que debemos cobrar.

4



Cada cliente paga con 10 monedas ¿Cuántas monedas nos ha dado el cliente? ¿Cuánto debemos cobrarle? (se emplea el puntero para contar) y por ultimo se pregunta ¿Cuántas monedas debemos dar de vuelto? Se digita el número y presionando en check para verificar si es correcto.

5



Al finalizar se invita a un niño para que cuente la cantidad de monedas que gano, ¿Cuántas monedas ganaste? Señala con el puntero.



## Interacción y comunicación



Se socializa la ficha de aplicación y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas



¿En dónde trabajaste?



¿Tuviste dificultades al cobrar?



¿Qué productos vendiste?



¿Cómo resolvimos esas dificultades?



¿Cuántas monedas ganaste?



## Formalización gráfica



Se presenta la ficha de aplicación “¿Cuántos productos hay?” y al culminar socializamos.



## Planteamiento de otros problemas



¿Qué otros productos podemos vender?



¿En qué otro tipo de tienda te hubiera gustado trabajar?

# Cierre



Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Qué hicimos hoy en la tienda “Marketplay”?



¿Qué aprendimos a hacer con las monedas?



¿Cómo lo aprendimos?

## Recomendaciones metodológicas



**Tiempo** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



**Materiales recomendados:**



Proyector



Monedas



Teclado Físico



Laptops



Puntero



**Espacio** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo



# Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 03 : SOMOS VENEDORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS ACTIVIDAD 01					
		Cuenta hasta diez usando objetos tangibles.		Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo.		Realiza conteo espontáneo cinco objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN						
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL						
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY						
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS						
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN						
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA						
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA						
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB						
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI						
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR						
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA						
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAEL						
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI						
14	QUISPE FORA, AYSELI DAYANA						
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES						
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA						
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT						

## SOMOS REPONEDORES



**Objetivo:** Ordena diferentes productos en la tienda según el criterio del juego

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### Indicador

- Relaciona objetos según las características que observa.
- Compara características
- Discrimina objetos según sus características.
- Explica que utiliza para relacionar, comparar, agrupar y discriminar.
- Plantea relaciones en situaciones cotidianas
- Ordena hasta cinco objetos según su tamaño objetos según las características que observa
- Agrupa objetos según sus

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática



De regreso a la ciudad, "Bingo" se encuentra preocupado porque su jefe le ha enviado una lista de productos variados (juguetes, libros, colores, frutas, nevera, cocina) y no está seguro de cómo ordenarlos.



¿Qué productos hay en la lista?



¿Cómo son los productos?



¿En qué se parecen?



¿Por qué son diferentes?



¿Cómo podemos ordenarlos?

# Desarrollo



## Ejecución de la misión



Se juega al corralito de colores, atando a cada niño un color (rojo, verde, azul y amarillo) y dándole una forma para jugar a agruparse, dependiendo de la indicación



Se proporcionan aros de colores y utilizamos los materiales que encontramos en el salón e indicamos que cada niño agrupe según su criterio

Empleamos las laptops para el desarrollo de la siguiente misión.



Mesa



Laptop (nivel I)



Teclado (grande)



Puntero

Guiamos el ler intento de juego a los estudiantes.

1



En el pasillo de juguetes se debe tomar en cuenta las características de tamaño (pequeño, mediano y grande) para ordenarlos en sus estantes. ¿Todas las muñecas son iguales? ¿Por qué? ¿Cuántas muñecas grandes, medianas y pequeñas hay?

2



En el pasillo de útiles escolares, se comparan ordenan y relacionan los cuadernos según el color. ¿De qué colores son los cuadernos?, ¿En qué se diferencian? y ¿Cómo los podríamos ordenar?

3



En el pasillo de dulces se agrupa los productos según sus características perceptuales (caramelos, chupetines y chocolates) dejando de lado los productos ajenos. ¿Qué tienen en común los productos? ¿Cómo los podríamos agrupar?

4



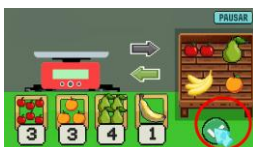
En el pasillo de electrodomésticos se debe tomar en cuenta la longitud (alto y bajo) para ordenarlos en sus estantes (cocina, refrigeradora y lavadora).

5



En el pasillo de útiles escolares los plumones han llegado mezclados. Se comparan y se ordenan según su espesor (delgado y ancho) para que puedan ser guardados en sus cajas correspondientes.

6



Por ultimo se presenta el pasillo de las frutas, establecen cuanto pesan las frutas. ¿Qué podemos usar para pesar? ¿Cuánto pesará cada fruta?



## Interacción y comunicación



Se socializa la ficha de aplicación y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas



¿Qué productos ordenaste?



¿Cómo los ordenaste?



¿Por qué los ordenaste de esa forma?



## Formalización gráfica



Se brinda hojas en blanco para que los niños grafiquen los productos que han ordenado, empleando distintos criterios.



## Planteamiento de otros problemas



¿Qué otros objetos podemos ordenar?



¿En que otros lugares podemos ordenar objetos?

# Cierre



Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Con quién compartirías lo que has aprendido el día de hoy?



¿Dónde podrías poner en práctica lo aprendido?



¿Cómo podríamos hacerlo?

### Recomendaciones metodológicas



**Tiempo** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



**Materiales recomendados:**



Proyector



Aros y cintas



Teclado Físico



Laptops



Puntero



**Espacio** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo



## LA COMPRA DEL DÍA



**Objetivo:** Prepara una receta siguiendo la secuencia de una lista.

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### Indicador

- Establece una secuencia ordinal entre objetos.
- Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática



A continuación, se presenta a los niños en la pantalla a "Tilin", que les cuenta que el día de hoy tiene que preparar la lonchera, con productos que compro en la tienda, y su tío el chef él le ha dado 3 recetas sorpresa



¿Que contiene una receta?



¿Para qué nos servirán los pasos de una receta?

# Desarrollo



## Ejecución de la misión



Jugamos a las carreras para determinar en que lugar llega cada estudiante al finalizar la carrera.



Utilizamos caballitos de papel con un hilo para desplazarlos en una carrera de un punto de partida y al llegar al final, expresan quien llego primero y ultimo

Empleamos las laptops para el desarrollo de la siguiente misión.



Mesa



Laptop (nivel I)



Teclado (grande)



Puntero

Guiamos el 1er intento de juego a los estudiantes.

1



Se les plantea tres opciones en pantalla a los niños y ellos deberán escoger uno de los sobres que contiene la lista de productos deben comprar para preparar la receta.

2



Los productos presentados en las listas deberán ser comprados en el orden planteado, presionan el check para verificar que su respuesta sea correcta.

3



Después se pagan los productos en caja y se verifican las monedas después de pagar.

4



En el siguiente escenario el niño se convierte en chef y prepara el postre que seleccionó, y añade los productos siguiendo el orden de la receta. Después de terminar de agregar los productos hace click en el tazón y aparece el postre terminado.

5



Al finalizar se invita a un Por último, los niños resuelven misiones (ambientadas dentro de la tienda) en relación a los números ordinales.



## Interacción y comunicación



Se socializa la ficha de aplicación y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas



¿Qué receta preparaste?



¿Qué productos compraste?



¿Cuál fue el primer producto que compraste?



## Formalización gráfica



Se presenta una hoja en blanco con el título “Mi compra del día”, en la que cada estudiante deberá dibujar un producto, para formar una lista de compras enumerada de todo el salón que podremos comprar en el próximo paseo a Plaza vea.



## Planteamiento de otros problemas



¿Si hiciéramos una carrera de animales quien sería el primero y ultimo en llegar ? ¿Porque?

# Cierre



Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Qué hicimos hoy en la tienda “Marketplay”?



¿Cómo lo aprendimos?

## Recomendaciones metodológicas



**Tiempo** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



**Materiales recomendados:**



Proyector



Puntero



Teclado Físico



Laptops



Caballito de papel



**Espacio** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo



# Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 05 : SOMOS VENDEDORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Establece una secuencia ordinal entre objetos		Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.	
		SI	NO	SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN				
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL				
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY				
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS				
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN				
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA				
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA				
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB				
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI				
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR				
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA				
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAELE				
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI				
14	QUISPE FORA, AYSELI DAYANA				
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES				
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA				
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT				

# Misión 06

## COMPRAMOS EN UN SUPERMERCADO



**Objetivo:** Cuenta las monedas que necesita para comprar productos de su lista de compras en el supermercado.

### Propósitos de aprendizaje

#### Competencia

Resuelve problemas de cantidad

#### Capacidad

- Traduce cantidades a expresiones numéricas.
- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
- Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### Indicador

- Cuenta hasta diez usando objetos tangibles

## Inicio

APLICACIÓN DEL MODELO DIDACTICO "MARKETPLAY"



### Introducción a la problemática

- ✓ Recepcionan los materiales de la mochila de compras y se agrupan, a cada grupo se le entrega una lista de compras  
Observan e identifican que producto hay en la lista.



Responden a las siguientes interrogantes:

- ¿Conoces estos productos?
- ¿Para qué usaremos la lista?
- ¿Dónde los has visto antes?
- ¿Qué necesitamos para pagar?
- ¿Cuántas monedas tienes?

- ✓ Relacionan los productos, trasladándose a un supermercado y observan sus características.

# Desarrollo



## Ejecución de la misión

En el supermercado cada grupo toma una canastilla, y revisan su lista para ir en orden a comprar

Al llegar a la zona del producto anotan el precio junto a la imagen de la lista.



¿Cuántas monedas necesitas para comprar el producto?



¿Cuántas monedas te sobran?



## Interacción y comunicación



Al terminar de seleccionar los productos de su lista cada grupo se reúne para verificar su compra y reunir el dinero para ir a pagar.



¿Cómo podemos saber cuantas monedas necesitamos para pagar?



¿Tienen las monedas suficientes para pagar?

Después de contabilizar la cantidad de monedas que necesitan para pagar se dirigen a Caja, indicaciones



• Recuerda que debemos formar una fila ordenada y debemos ser pacientes al momento de pagar



• Ten listo el dinero para pagar el producto que vas a llevar.



• Verifica el precio en la lista de compras por grupo



## Formalización gráfica



Al llegar a la institución (aula), nos situamos en grupos para dibujar el producto que elegimos y dibujamos la cantidad de monedas que usamos para comprar



## Planteamiento de otros problemas



¿Qué otros productos te gustaría comprar en una tienda?

# Cierre

✓ Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy



¿Qué realizaste?



¿Qué lugar visitamos para comprar los productos de nuestra lista?



¿Cómo te sentiste?



¿Qué utilizamos para pagar los productos supermercado?

## Recomendaciones metodológicas



***Tiempo*** Se recomienda aplicar el modelo didáctico en el segundo bloque (hora de taller) con una duración máxima de 45 minutos.



***Materiales recomendados:***



Mochila de compras



Listas de compras



Transporte a Supermercado



Dinero en efectivo (monedas)



***Espacio*** Se recomienda aplicar la actividad dentro de un ambiente que sea espacioso, ventilado, y que cuente con parlantes y un proyector para presentar el videojuego.

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

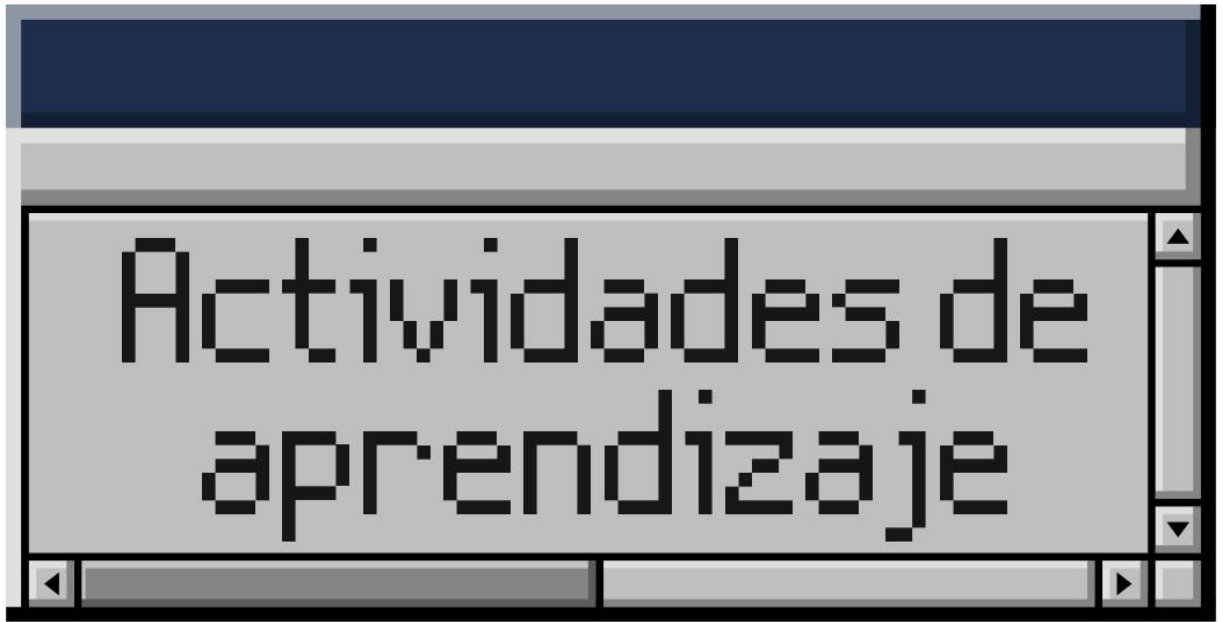


# Lista de cotejo



## Actividad 6 : Compramos en un supermercado

N°	Nombre del estudiante	Criterio: Cuenta hasta diez usando objetos tangibles	
		SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN		
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL		
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY		
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS		
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN		
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA		
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA		
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB		
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI		
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR		
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA		
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAEL		
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI		
14	QUISPE FORA, AyselI DAYANA		
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES		
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA		
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT		



LEVEL  
**UP**





## ACTIVIDAD N° 01 “Visitamos un Supermercado”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección - Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	04 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:



Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li><li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li><li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li><li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li><li>• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li><li>• Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.</li><li>• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar,</li></ul>	Ficha de aplicación “Mis compras en marketplay”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona objetos según las características que observa</li></ul>




			<p>empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>	
<p>Propósito de Aprendizaje: Observa los productos que hay en un supermercado para relacionarlos según las características que observa.</p>				

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<b>Inicio</b>	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>Recepcionan los materiales de la mochila de compras (fotos de productos).</p> <p>Observan e identifican que producto es la que cada uno encontró en su mochila de compra.</p> <p>Responden a las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Conoces estos productos?</p> <p>¿Otro compañero tiene el mismo productivo que tu?</p> <p>¿Cómo nos podríamos agrupar?</p> <p>¿Dónde los has visto antes?</p> <p>Relacionan las fotos de los productos, trasladándose a un supermercado y observan sus características.</p> <p><b><u>Ejecución de la misión</u></b></p> <p>Recepcionan información acerca de la utilidad que se le dará a las laptops para jugar “Marketplay”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué observas en la pantalla?</li> <li>• ¿A que te recuerda?</li> </ul> <p>Identifican los niveles que tendrán que superar para aprender a comprar en la tienda</p> <p><b><u>Interacción y comunicación</u></b></p> <p>Expresan sus preguntas después de interactuar con las laptops y los niveles, para después realizarles las siguientes preguntas:</p>	 <p>Mochila de compras</p>  <p>Teclado tamaño papelógrafo</p>



<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué vamos a utilizar para aprender a comprar?</li><li>• ¿Cuánto niveles hay? ¿Cómo se llaman?</li><li>• ¿Qué números reconoces en el teclado?</li></ul> <p>A continuación, se les presenta el material que emplearemos en momento de jugar en "Marketplay" (teclado y puntero para señalar los botones que usaremos)</p> <p><b><u>Formalización gráfica</u></b></p> <p>Recepcionan una hoja en blanco para dibujar los productos que le tocó en la mochila de compra y relacionaron en el supermercado.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué productos te tocaron?</li><li>• ¿A que grupo pertenecía?</li></ul> <p><b><u>Planteamiento de otros problemas</u></b></p> <p>Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Dónde más podemos ir a un supermercado sin salir del salón?</li></ul>	 Laptops para cada dos niños
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué realizaste?</li><li>• ¿Qué lugar visitamos para ver los productos?</li><li>• ¿Cómo te sentiste?</li><li>• ¿Qué utilizaremos jugar en el supermercado?</li></ul>	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona objetos según las características que observa</li></ul>	Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 02 “Somos Compradores”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección - Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	11 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:





Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> <li>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> <li>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.</li> <li>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar,</li> </ul>	Ficha de aplicación “Mis compras en marketplay”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta hasta diez usando objetos tangibles.</li> <li>Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo.</li> <li>Realiza conteo espontáneo cuando necesita reunir hasta cinco objetos.</li> <li>Realiza conteo espontáneo cuando agrega hasta cinco objetos</li> </ul>









			<p>empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>	
Propósito de Aprendizaje: Cuenta las monedas y productos de la tienda que observa durante su compra				

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<b>Inicio</b>	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>Los niños se organizan en asamblea y observan ingresar a la docente con “<i>monchi la mochila</i>” y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Recuerdan cuando conocimos a “<i>mochila viajera</i>”?</li> </ul> <p>A continuación cantamos la canción “mochila mochila” para descubrir lo que tiene dentro. Se extrae una cámara y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Recuerdan cuándo utilizamos esta cámara?</li> <li>• ¿Qué hicimos con ella?</li> <li>• ¿Qué vemos en la foto?</li> <li>• ¿A quiénes conocimos?</li> <li>• ¿Qué hacían las personas que vimos?</li> </ul> <p>A medida que van viendo las fotos se dan cuenta de que hay una foto de un regalo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuándo se da un regalo?</li> <li>• ¿A quién les gustaría dar un regalo?</li> <li>• ¿Qué podríamos regalar?</li> <li>• ¿Dónde podemos encontrar estos productos ?</li> <li>• ¿Qué utilizamos para comprar en una tienda?</li> <li>• ¿Cómo sabemos cuántas monedas necesitamos para realizar una compra?</li> <li>• ¿Qué pasaría si quiero comprar más de un producto?</li> <li>• ¿Qué debo hacer al finalizar mi compra?</li> <li>• ¿Qué utilizamos para comprar en una tienda?</li> </ul> <p>A continuación se presenta a los niños en la pantalla a “<i>Tilin</i>”, les cuenta que el cumpleaños de su mamá está cerca y necesita preparar un jugo para su desayuno y comprar un regalo.</p>	 <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=nvsQv-jGdo8">https://www.youtube.com/watch?v=nvsQv-jGdo8</a></p>  <p>Proyector</p>  <p>Laptop</p> 



<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Seguidamente los niños responden las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué necesitamos para preparar un jugo?</li><li>• ¿Qué usamos para hacer el jugo?</li><li>• ¿Dónde podemos comprar un regalo?</li><li>• ¿Qué necesitamos para comprar?</li></ul> <p><b><u>Trabajo en el laboratorio</u></b></p> <p>Inician jugando terremoto y temblor, para agruparse según la indicación y contar cuantos niños conforman ese grupo , se agrupan todas las niñas, se agrupan todos los niños, se agrupan los niños con zapatillas blancas., etc.</p> <p>Se presentan monedas para contar cuantas hay y se plantean preguntas como, ¿Cuántas monedas hay? ¿Cuántas nos quedan si le quitamos 2 monedas?</p> <p><i>Tilin</i>” les indica a los niños que emplearemos las laptops para el desarrollo de la siguiente misión.</p> <p>La cual consistirá en comprarle un regalo a la mamá de <i>“Tilin”</i> en <i>“marketplay”</i>, cada niño verificará cuantas monedas de un sol tienen en su billetera virtual <i>“LLAPE”</i>.</p> <p>A continuación, en la pantalla los niños visualizan el cuadro de precios de cada producto (flores, peluches, chocolates). Y seguidamente en su carrito de compras agregarán los productos que quieren comprar.</p> <p>Después de haber seleccionado los productos de su preferencia los niños proceden a realizar el conteo de monedas para saber cuánto deben pagar, digitan el número y presionan el check para verificar que su respuesta sea correcta.</p> <p>Habiendo realizado dicho conteo cada niño se acerca a la caja registradora y con la ayuda del mouse arrastra las monedas que sean necesarias para pagar sus compras y nuevamente presionan el check para verificar que su respuesta sea correcta.</p> <p>Finalmente los niños cuentan y digitan las monedas restantes para devolverlas a su monedero de <i>“LLAPE”</i> y presionan el check para verificar que la cantidad sea correcta.</p> <p><b><u>Interacción y comunicación</u></b></p> <p>A continuación, se invita a los niños voluntarios a socializar la ficha de aplicación y con ayuda de <i>“LLAPITA”</i> se realizan las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Te sobraron monedas?</li><li>• ¿Tuviste dificultades al comprar?</li><li>• ¿Cómo resolvimos esas dificultades?</li></ul> <p><b><u>Formalización gráfica</u></b></p> <p>Se presenta la ficha de aplicación <i>“Mis compras en marketplay”</i>, en la que cada estudiante debe encerrar los productos que ha comprado y las monedas que ha gastado.</p>	     
--------------------------	--	---



	<p><b><u>Planteamiento de otros problemas</u></b></p> <p>Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué otros productos podemos comprar?</li><li>• ¿En qué lugar?</li></ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>La maestra, a través de las siguientes preguntas, hace la retroalimentación a los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué hicimos hoy?</li><li>• ¿Qué aprendimos?</li><li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li></ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuenta hasta diez usando objetos tangibles</li><li>• Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo</li><li>• Realiza conteo espontáneo cuando quita hasta cinco objetos</li></ul>	Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 03 “Somos vendedores”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los Milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección - Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	18 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.





Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> <li>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> <li>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.</li> <li>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las</li> </ul>	Ficha de aplicación “¿Cuántos productos hay?”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta hasta diez usando objetos tangibles</li> <li>Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo</li> <li>Realiza conteo espontáneo cuando quita hasta cinco objetos</li> </ul>



			<p>que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>	
<p>Propósito de aprendizaje: Cuenta las monedas y productos en la venta que realiza en la tienda “Marketplay”</p>				

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>A continuación se presenta a los niños en la pantalla a “<i>Bingo</i>” (<i>amigo de “Tilin”</i>) que les cuenta que necesita ganar dinero porque han nacido los 10 pollitos de la gallina turuleca y tiene que alimentarlos.</p> <p>Para ayudar a nuestro amigo se realizan las siguientes preguntas a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué puede hacer para ganar dinero?</li> <li>• ¿Dónde puede trabajar?</li> </ul> <p><b><u>Trabajo en el laboratorio</u></b></p> <p>Se coloca música para jugar a agruparnos, mientras la música suene se baila y cuando pare nos agrupamos según indicación.</p> <p>Se presentan las monedas para contabilizarlas y se pregunta: ¿Cuántas monedas tienen?, ¿Si te doy 2 mas cuantas monedas tienes?</p> <p>A continuación, en la pantalla los niños visualizan el cuadro de precios de cada producto (gorros de fiesta, piñata, globos, torta, caramelos) Y seguidamente se ubican en la caja registradora para empezar a cobrar a los clientes.</p>	

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Los niños observan los productos que han sido seleccionados por cada cliente y el precio, luego proceden a realizar el conteo de monedas para saber cuánto deben cobrar, digita el número y presionan el check para verificar que su respuesta sea correcta.</p> <p>Teniendo en cuenta que cada cliente paga con 10 monedas, el niño deberá cobrar el total de la compra (haciendo click en las monedas que sean necesarias) y para comprobar que la respuesta es correcta el niño deberá presionar “check”. Para dar el vuelto deberá digitar la cantidad de monedas restantes, para comprobar que la respuesta es correcta el niño deberá presionar “check”.</p> <p>Finalmente los niños cuentan sus monedas obtenidas en las ventas para agregarlas a su monedero “LLAPE”.</p> <p><b><u>Interacción y comunicación</u></b></p> <p>A continuación, se invita a los niños voluntarios a socializar las misiones realizadas y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué actividades realizamos?</li> <li>• ¿En dónde trabajaste?</li> <li>• ¿Qué productos vendiste?</li> <li>• ¿Cuántas monedas ganaste?</li> <li>• ¿Tuviste dificultades al cobrar?</li> <li>• ¿Cómo resolvimos esas dificultades?</li> </ul> <p><b><u>Formalización gráfica</u></b></p> <p>Se presenta la ficha de aplicación “¿Cuántos productos hay?” y al culminar socializamos.</p> <p><b><u>Planteamiento de otros problemas</u></b></p> <p>Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.</p> <p>¿Qué otros productos podemos vender?</p> <p>¿En qué otro tipo de tienda te hubiera gustado trabajar?</p>	   
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>La maestra, a través de las siguientes preguntas, hace la retroalimentación a los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>• ¿Qué aprendimos?</li> <li>• ¿Cómo lo aprendimos?</li> </ul>	



IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuenta hasta diez usando objetos tangibles</li><li>• Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo</li><li>• Realiza conteo espontáneo cuando quita hasta cinco objetos</li></ul>	Lista de cotejo



**ACTIVIDAD N° 04 “Somos reponedores”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los Milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección – Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	25 de junio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

**II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**



Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> <li>• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>• Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.</li> </ul>	Grafica objetos que ha agrupado en “Market play”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona objetos según las características que observa.</li> <li>• Compara características</li> <li>• Discrimina objetos según sus características.</li> <li>• Explica que utiliza para relacionar, comparar, agrupar y discriminar.</li> <li>• Plantea relaciones en situaciones cotidianas</li> <li>• Ordena hasta cinco objetos según su tamaño</li> <li>• Agrupa objetos según las características que observa</li> <li>• Establece una secuencia ordinal entre objetos</li> <li>• Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.</li> </ul>






			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>	
Propósito de Aprendizaje: Ordena diferentes productos en la tienda según el criterio del juego.				

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>De regreso a la ciudad, “Bingo” se encuentra preocupado porque su jefe le ha enviado una lista de productos variados (mochilas, comida para perro, botellas de gaseosas) y no está seguro de cómo ordenarlos.</p> <p>Para ayudar a nuestro amigo se realizan las siguientes preguntas a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué productos hay en la lista?</li> <li>• ¿Cómo son los productos?</li> <li>• ¿En qué se parecen?</li> <li>• ¿Por qué son diferentes?</li> <li>• ¿Cómo podemos ordenarlos?</li> </ul> <p><b><u>Trabajo en el laboratorio</u></b></p> <p>Se juega al corralito de colores, atando a cada niño un color (rojo, verde, azul y amarillo) y dándole una forma para jugar a agruparse, dependiendo de la indicación</p>	 <p>Laptop</p>  <p>Proyector</p>



<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Se proporcionan aros de colores y utilizamos los materiales que encontramos en el salón e indicamos que cada niño agrupe según su criterio</p> <p>Los niños se trasladan al laboratorio al ritmo de la canción de su elección, al llegar recuerdan los acuerdos de convivencia.</p> <p>Se presenta con ayuda del proyecto, como los productos se caen de sus estantes a causa de un terremoto</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué productos se cayeron?</li><li>• ¿Cuántos productos se cayeron?</li><li>• ¿Qué podemos hacer con estos productos después de haberlos recogido?</li></ul> <p>DÍA 1</p> <p>Los niños revisan el calendario del primer día para verificar qué actividad les toca realizar.</p> <p>En el pasillo de juguetes se debe tomar en cuenta las características de tamaño (pequeño, mediano y grande) para ordenarlos en sus estantes.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Todas las muñecas son iguales? ¿Por qué?</li><li>• ¿Qué tienen en común?</li><li>• ¿Cuántas muñecas hay?</li><li>• ¿Cuántas muñecas grandes, medianas y pequeñas hay?</li></ul> <p>En el pasillo de útiles escolares, se comparan ordenan y relacionan los cuadernos según el color.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué podemos observar?</li><li>• ¿Cómo están los cuadernos?</li><li>• ¿De qué colores son los cuadernos?</li><li>• ¿En qué se diferencian?</li><li>• ¿Cómo los podríamos ordenar?</li></ul> <p>En el pasillo de dulces el niño tendrá que agrupar los productos según sus características perceptuales (caramelos, chupetines y chocolates) dejando los productos ajenos de lado.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué productos observas?</li><li>• ¿Cómo son los productos?</li><li>• ¿Qué tienen en común los productos?</li><li>• ¿Cómo los podríamos agrupar?</li></ul> <p>Al terminar la actividad los niños marcan las actividades terminadas.</p> <p>DÍA 2</p> <p>Los niños revisan el calendario para ver las actividades del segundo y el jefe de bingo pregunta:</p>	  
--------------------------	--	---

- ¿Qué día era ayer?
- ¿Qué actividades realizaron?
- Después se continúa con las actividades del día de hoy.

Para esta actividad se ordenará la nueva mercadería que llegó a la tienda.

En el pasillo de electrodomésticos se debe tomar en cuenta la longitud (alto y bajo) para ordenarlos en sus estantes (cocina, refrigeradora y lavadora).

En el pasillo de útiles escolares los plumones han llegado mezclados. Se comparan y se ordenan según su espesor (delgado y ancho) para que puedan ser guardados en sus cajas correspondientes.

Por último se presenta el pasillo de las frutas, establecen cuánto pesan las frutas.

- ¿Qué podemos usar para pesar?
- ¿Cuánto pesará cada fruta?

Al terminar la actividad los niños marcan las actividades terminadas.

DÍA 3

Finalmente, los niños revisan el calendario para verificar si han cumplido todas las misiones y cuentan las monedas que les pagarán por ordenar, después digitan el número y lo envían para recibir el pago. presionan el check para verificar que la cantidad sea correcta.

### **Interacción y comunicación**

A continuación, se invita a los niños voluntarios a socializar la misión realizada y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas

- ¿Qué productos ordenaste?
- ¿Cómo los ordenaste?
- ¿Por qué los ordenaste de esa forma?
- ¿Tuviste dificultades al realizar las misiones?
- ¿Cómo resolvimos esas dificultades?

### **Formalización gráfica**

Se brinda hojas en blanco para que los niños grafiquen los productos que han ordenado, empleando distintos criterios.

### **Planteamiento de otros problemas**

Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.





	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué otros productos podemos vender?</li><li>• ¿En qué otro tipo de tienda te hubiera gustado trabajar?</li></ul>	
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>La maestra, a través de las siguientes preguntas, hace la retroalimentación a los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué hicimos hoy?</li><li>• ¿Te gustó ordenar en la tiendita?</li><li>• ¿Con quién compartirías lo que has aprendido el día de hoy?</li><li>• ¿Dónde podrías poner en práctica lo aprendido?</li><li>• ¿Cómo podríamos hacerlo?</li></ul>	

#### IV. EVALUACIÓN:

<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Instrumento</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona objetos según las características que observa.</li><li>• Compara objetos según las características que observa</li><li>• Agrupa objetos según sus características</li><li>• Discrimina objetos según sus características.</li><li>• Explica que utiliza para relacionar, comparar, agrupar y discriminar.</li><li>• Plantea relaciones en situaciones cotidianas</li><li>• Ordena hasta cinco objetos según su tamaño.</li></ul>	Lista de cotejo



**ACTIVIDAD N° 05 “La Compra del Día”**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los Milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección - Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	02 de julio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

**II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:**








Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> <li>• Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> <li>• Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>• Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”-, en situaciones cotidianas.</li> <li>• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material</li> </ul>	Realizamos una lista de compras de productos que podemos encontrar en un supermercado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece una secuencia ordinal entre objetos.</li> <li>• Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.</li> </ul>




			<p>concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li> <li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li> </ul>	
<p>Propósito de Aprendizaje: Prepara una receta siguiendo la secuencia de una lista.</p>				

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momentos	Descripción de la secuencia (Estrategias)	Recursos y/o materiales
Inicio	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>A continuación, se presenta a los niños en la pantalla a “Tilin”, que les cuenta que el día de hoy tiene que preparar la lonchera, y su tío el chef él le ha dado 3 recetas sorpresa</p> <p>Seguidamente los niños responden las interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Que contiene una receta?</li> <li>• ¿Para qué nos servirán los pasos de una receta?</li> </ul>	 Laptop  Proyector
Desarrollo	<p><b><u>Ejecución de la misión</u></b></p> <p>Se les plantea tres opciones en pantalla a los niños y ellos deberán escoger uno de los sobres que contiene la lista de productos deben comprar para preparar la receta.</p> <p>Los productos presentados en las listas deberán ser comprados en el orden planteado, presionan el check para verificar que su respuesta sea correcta. Después se pagan los productos en caja y se verifican las monedas después de pagar.</p> <p>En el siguiente escenario el niño se convierte en chef y prepara el postre que seleccionó, y añade los productos siguiendo el orden de la receta. Después de terminar de agregar los productos hace click en el tazón y aparece el postre terminado.</p>	    



	<p>Por último, los niños resuelven misiones (ambientadas dentro de la tienda) en relación a los números ordinales.</p> <p>Finalmente, los niños cuentan y digitan las monedas que les quedan en su monedero “LLAPE” después de realizar las compra, digitan el número y presionan el check para verificar que la cantidad sea correcta.</p> <p><b><u>Interacción y comunicación</u></b></p> <p>A continuación, se invita a los niños voluntarios a socializar la misión realizada y con ayuda de “LLAPITA” se realizan las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué receta preparaste?</li> <li>• ¿Qué productos compraste?</li> <li>• ¿Cuál fue el primer producto que compraste?</li> <li>• ¿Tuviste dificultades al comprar de acuerdo al orden que te indican?</li> <li>• ¿Tuviste dificultades al realizar los retos finales?</li> <li>• ¿Cómo resolvimos esas dificultades?</li> </ul> <p><b><u>Formalización gráfica</u></b></p> <p>Se presenta una hoja en blanco con el título “Mi compra del día”, en la que cada estudiante deberá dibujar un producto, para formar una lista de compras enumerada de todo el salón que podremos comprar en el próximo paseo a Plaza vea.</p> <p><b><u>Planteamiento de otros problemas</u></b></p> <p>Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué otras cosas podemos enumerar?</li> </ul>	
Cierre	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>La maestra, a través de las siguientes preguntas, hace la retroalimentación a los niños y niñas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué hicimos hoy?</li> <li>• ¿Para qué nos ha servido?</li> <li>• ¿Cómo lo hemos aprendido?</li> </ul>	

**IV. EVALUACIÓN:**

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establece una secuencia ordinal entre objetos.</li> <li>• Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.</li> </ul>	Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 06 “Comparamos en un Supermercado”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:	Jardín “Señor de los milagros”
1.2. Nombre de la Docente de Aula:	Miriam Tapia Roque
1.3. Estudiante Practicante	Mariafelix Yolanda Aguilar Huanca Xianelix Victoria Flores Moreno
1.4. Sección - Edad	5 años “Pequeños genios”
1.5. Fecha:	09 de julio del año 2024
1.6. Programa de Estudios	Educación Inicial
1.7. Ciclo	VIII – A

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:




Enfoques	Búsqueda de la excelencia
Valor y actitudes	Superación personal: Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Evidencia y/o producto	Ítems de evaluación
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>Usa estrategias y procedimientos de estimación y calcula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.</li> <li>Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.</li> <li>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.</li> <li>Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”, en situaciones cotidianas.</li> <li>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar,</li> </ul>	Ficha de aplicación “Mis compras en marketplay”	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuenta hasta diez usando objetos tangibles</li> </ul>





			<p>empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.</li><li>• Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.</li></ul>		
Propósito de Aprendizaje: Cuenta las monedas que necesita para comprar productos de su lista de compras en el supermercado.					

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

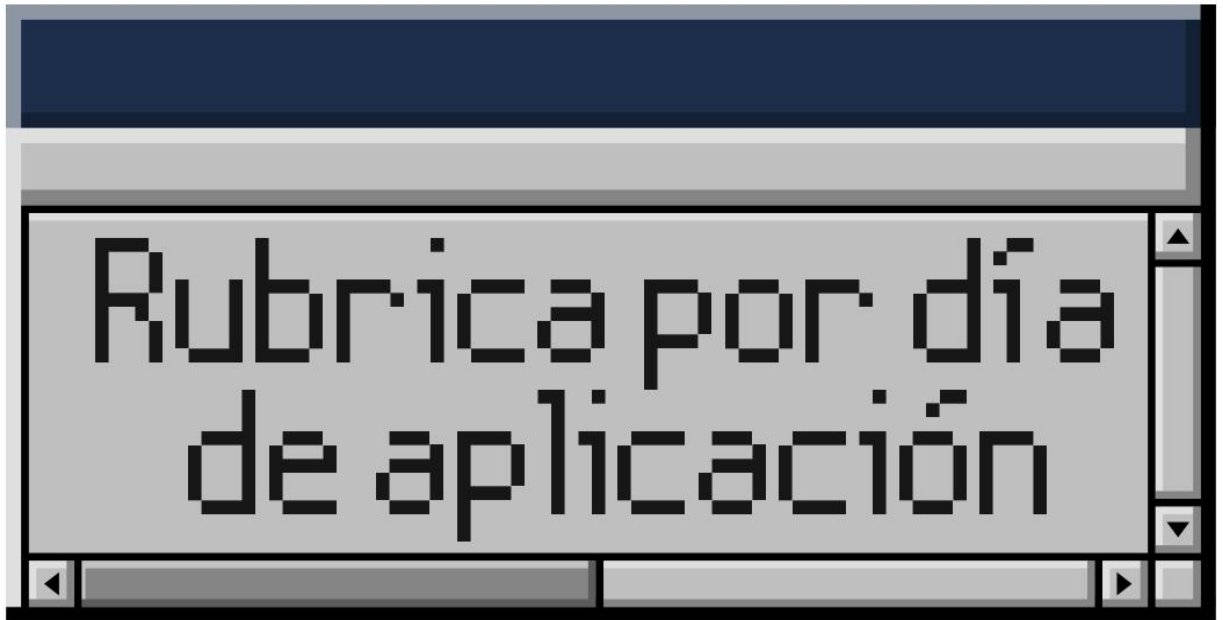
Momentos	Descripción de la secuencia	Recursos y/o materiales
<b>Inicio</b>	<p><b><u>Introducción a la problemática</u></b></p> <p>Recepcionan los materiales de la mochila de compras y se agrupan, a cada grupo se le entrega una lista de compras</p> <p>Observan e identifican que producto hay en la lista.</p> <p>Responden a las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Conoces estos productos?</li><li>• ¿Para que usaremos la lista?</li><li>• ¿Dónde los has visto antes?</li><li>• ¿Qué necesitamos para pagar?</li><li>• ¿Cuántas monedas tienes?</li></ul> <p>Relacionan los productos, trasladándose a un supermercado y observan sus características.</p> <p><b><u>Ejecución de la misión</u></b></p> <p>En el supermercado cada grupo toma una canastilla, y revisan su lista para ir en orden a comprar</p> <p>Al llegar a la zona del producto anotan el precio junto a la imagen de la lista.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Cuántas monedas necesitas para comprar el producto?</li><li>• ¿Cuántas monedas te sobran?</li></ul> <p><b><u>Interacción y comunicación</u></b></p> <p>Al terminar de seleccionar los productos de su lista cada grupo se reúne para verificar su compra y reunir el dinero para ir a pagar.</p> <p>¿Cómo podemos saber cuantas monedas necesitamos para pagar? ¿Tienen las monedas suficientes para pagar?</p>	 <p>Mochila de compras</p>  <p>canastillas</p>  <p>Lista de compras</p>



<b>Desarrollo</b>	<p>Después de contabilizar la cantidad de monedas que necesitan para pagar se dirigen a Caja, indicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recuerda que debemos formar una fila ordenada y debemos ser pacientes al momento de pagar</li><li>• Ten listo el dinero para pagar el producto que vas a llevar.</li><li>• Verifica el precio en la lista de compras por grupo</li></ul> <p><b><u>Formalización gráfica</u></b></p> <p>Al llegar a la institución (aula), nos situamos en grupos para dibujar el producto que elegimos y dibujamos la cantidad de monedas que usamos para comprar</p> <p><b><u>Planteamiento de otros problemas</u></b></p> <p>Para finalizar, la docente motiva a los niños a dialogar. Se les plantea la siguiente pregunta.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué otros productos te gustaría comprar en una tienda?</li></ul>	 <p>Monedero</p>  <p>Monedas de 1 sol para pagar</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Metacognición</u></b></p> <p>Finalmente, se reúnen en asamblea para dialogar y expresar lo realizado en la misión de hoy</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué realizaste?</li><li>• ¿Qué lugar visitamos para comprar los productos de nuestra lista?</li><li>• ¿Cómo te sentiste?</li><li>• ¿Qué utilizamos para pagar los productos supermercado?</li></ul>	

IV. EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación	Instrumento
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cuenta hasta diez usando objetos tangibles</li></ul>	Lista de cotejo





# Lista de cotejo



## Actividad 1 : Visitamos un supermercado

N°	Nombre del estudiante	Criterio: Relaciona objetos según las características que observa	
		SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN		
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL		
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY		
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS		
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN		
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA		
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA		
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB		
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI		
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR		
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA		
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAELE		
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI		
14	QUISPE FORA, Aysel DAYANA		
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES		
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA		
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT		





# Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 03 : SOMOS VENEDORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS ACTIVIDAD 01					
		Cuenta hasta diez usando objetos tangibles.		Cuenta hasta diez utilizando su cuerpo.		Realiza conteo espontáneo cinco objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN						
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL						
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY						
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS						
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN						
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA						
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA						
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB						
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI						
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR						
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA						
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAEL						
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI						
14	QUISPE FORA, AYSELI DAYANA						
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES						
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA						
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT						







# Lista de cotejo



## ACTIVIDAD N° 05 : SOMOS VENDEDORES

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Establece una secuencia ordinal entre objetos		Establece y se incluye a sí mismo en secuencias ordinales.	
		SI	NO	SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN				
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL				
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY				
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS				
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN				
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA				
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA				
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB				
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI				
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR				
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA				
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAELE				
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI				
14	QUISPE FORA, AYSELI DAYANA				
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES				
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA				
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT				



# Lista de cotejo



## Actividad 6 : Compramos en un supermercado

N°	Nombre del estudiante	Criterio: Cuenta hasta diez usando objetos tangibles	
		SI	NO
1	BUSTAMANTE LOZA, LIAM STEVEN		
2	BUSTOS CONDORI, SAMIR GAEL RAFAEL		
3	CAHUAYA MAMANI, DAYANA YANDY		
4	CAPACUTE ESCOBAR, CARLOS MATIAS		
5	CHOQUECOTA CAXI, ALDANA MARIAN		
6	COPATARQUI COPA, MAYTE VALENTINA		
7	HUALPA YAPUCHURA, CAMILA VICTORIA		
8	LLANOS BURGOS, HANZ CALEB		
9	MAMANI GOMEZ, YAMILETH YASURI		
10	MAMANI TINTAYA, MILAN JHAIR		
11	MAQUERA INCACUTIPA, APRIL ALEYNA		
12	PORTUGAL CHOQUE, LEANDRO GHAEL		
13	QUISPE CASTILLO, LEYDY MELANI		
14	QUISPE FORA, AyselI DAYANA		
15	TARQUI NINAJA, ISAIAS EDWIN ANDRES		
16	VELASQUEZ OSCO, ARLEN VALENTINA		
17	ZAMATA ARCE, FERNANDA BRIYIT		





Descripción: Primer día, Traslado de los estudiantes a plaza vea (Supermercado) para identificar los productos que tienen en su mochila.



Descripción: Primer día, Ingreso a plaza vea e identificación del objeto deberán buscar en el supermercado



Descripción: Ultimo día de aplicación, los niños y niñas compran en el supermercado con su lista de compras y antes de pagar cuentan el dinero que necesitan.



Descripción: Ultimo día de aplicación, Por grupos los niños se acercan a la caja registradora para pagar los productos que están llevando según su lista.



# Mariafelix Yolando Aguilar

## aguilar y flores PARA EL TURNITIN V4 copia.pdf

- TESINAS Y TESIS
- SUSTENTACIÓN 2025 I
- Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Jiménez Borja

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trn:oid::1:3352570926

100 páginas

Fecha de entrega  
26 sep 2025, 11:49 a.m. GMT-5

18.319 palabras

Fecha de descarga  
26 sep 2025, 11:55 a.m. GMT-5

101.439 caracteres

Nombre del archivo  
aguilar\_y\_flores\_PARA\_EL\_TURNITIN\_V4\_copia.pdf

Tamaño del archivo  
858.1 KB






## 22% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el Informe



- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

### Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 21%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

-  **Caracteres reemplazados**  
14 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
Las letras son intercambiadas por caracteres similares de otro alfabeto.
-  **Texto oculto**  
132 caracteres sospechosos en N.º de páginas  
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.