

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua”, Tamburco – 2022

Presentado por:

Jocabet Drucila Sosa Hanampa

Maisda Maxi Chirinos Gonzales

Para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia.

Abancay, Perú

2022



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA AFIANZAR EL ÁREA DE MATEMÁTICA
EN PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°208
“MICAELA BASTIDAS PUYUCAHUA”, TAMBURCO – 2022

Presentado por **Jocabet Drucila Sosa Hanampa** y **Maisda Maxi Chirinos Gonzales**, para optar el Título de: Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia.

Sustentado y aprobado el 28 de febrero del 2023, ante el jurado evaluador:

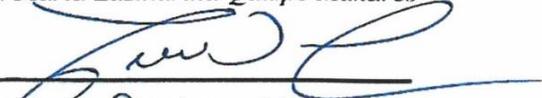
Presidente:


Mag. Freddy Barrios Sánchez

Primer Miembro:

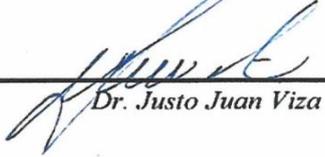

Mag. María Luzmarina Quispe Munares

Segundo Miembro:


Lic. Teodoro Arenas Mamani

Asesor (es):


Dr. Hernán Hurtado Trujillo


Dr. Justo Juan Viza Astulli

Agradecimiento

Agradecemos principalmente a Dios por darnos la vida y las fuerzas necesarias para la elaboración de este proyecto.

A nuestro asesor Hernán Hurtado Trujillo y Co Asesor Juan Justo Viza Astulli de investigación por su disponibilidad y dedicación para la elaboración de nuestro proyecto de investigación, y a todos nuestros docentes de la carrera profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda infancia por habernos brindado los conocimientos necesarios, por su ánimo constante a concluir nuestros estudios.

A Los niños de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas de Apurímac quienes fueron los protagonistas para el cumplimiento de la aplicación del proyecto, como a la directora y docente de aula que también fueron participes.

A nuestros familiares por inculcarnos valores indispensables, por ayudarnos moralmente y apoyarnos con los recursos necesarios para seguir adelante triunfando en esta vida y cumplir con todas nuestras metas propuestas.



Dedicatoria

A Dios:

Por su infinito amor y por la fortaleza, protección y salud que me brinda cada día y por su ejemplo de ser maestro.

A nuestra Familia:

Por el amor que nos brindan. Ha sido muy importante, estuvieron a nuestro lado animándonos en los momentos que más necesitábamos para culminar con éxito nuestro proyecto, fueron mi motivación y fuerza para seguir adelante.



Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucahua”, Tamburco – 2022

Línea de investigación: Educación Inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia *Creative Commons*



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	5
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
CAPÍTULO I	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Descripción del problema	9
1.2 Enunciado del Problema	11
1.2.1 Problema general.....	11
1.2.2 Problemas específicos	11
1.2.3 Justificación de la investigación	11
1.2.4 Ubicación y contextualización.....	12
CAPÍTULO II	13
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	13
2.1 Objetivos de la investigación.....	13
2.1.1 Objetivo general	13
2.1.2 Objetivos específicos	14
2.2 Hipótesis de la investigación	14
2.2.1 Hipótesis general	14
2.2.2 Hipótesis específicas	14
2.3 Operacionalización de variables	14
CAPÍTULO III	17
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	17
3.1 Antecedentes	17
3.2 Bases teóricas.....	19
3.2.1 Aproximaciones teóricas	19
3.2.1.1 Beneficios de la actividad lúdica	20
3.2.1.2 Teorías sobre el juego como actividad lúdica.....	20
3.2.1.3 Clasificación de las actividades lúdicas	21
3.2.1.4 Tipos de actividades lúdicas	22
3.2.1.5 Actividades lúdicas realizadas	23
3.2.2 Relación entre actividad lúdica y la competencia resuelve problemas de cantidad .	26
3.3 Marco conceptual	26
CAPÍTULO IV	29
METODOLOGÍA	29
4.1 Tipo y nivel de investigación.....	29
4.2 Diseño de la investigación.....	29



4.3	Descripción ética de la investigación	30
4.4	Población y muestra.....	30
4.4.1	Población	30
4.4.2	Muestra	30
4.5	Procedimiento.....	31
4.6	Técnica e instrumentos de investigación.....	32
4.6.1	Técnica de investigación	32
4.6.2	Instrumentos de investigación	32
4.7	Análisis estadístico	32
CAPÍTULO V		33
RESULTADOS Y DISCUSIONES		31
5.1	Análisis de resultados	31
5.1.1	Análisis estadístico de la variable problemas de cantidad	31
5.1.2	Descripción de la dimensión seriación	35
5.1.3	Descripción de la dimensión clasificación	36
5.1.4	Descripción de la dimensión correspondencia	37
5.2	Contrastación de hipótesis	38
5.2.1	Hipótesis general	3
5.2.2	Hipótesis específica (dimensión seriación)	39
5.2.3	Hipótesis específica (dimensión clasificación).....	40
5.2.4	Hipótesis específica (dimensión correspondencia).....	41
5.3	Discusión	42
CAPÍTULO VI.....		43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		43
6.1	Conclusiones.....	43
6.2	Recomendaciones	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		46
ANEXOS		49



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Definición, dimensiones e indicadores de las variables de investigación	6
Tabla 2 Distribución poblacional	21
Tabla 3 Muestra de análisis de estudio	22
Tabla 4 Cronograma de actividades	22
Tabla 5 Resultados respecto a la variable problemas de cantidad.....	24
Tabla 6 Dimensión de seriación	26
Tabla 7 Dimension de clasificación.....	27
Tabla 8 Dimensión de correspondencia.....	28
Tabla 9 Resultado de la hipótesis general con el uso del estadígrafo T Student.....	29
Tabla 10 Resultado de la dimension seriacion con el uso del estadígrafo T de Student	30
Tabla 11 Resultado de la diemnsion clasificacion con el uso del estadígrafo T de Student ..	31
Tabla 12 Resultado de la dimension correspondencia con el uso del estadígrafo T de Student	32



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Problemas de cantidad.....	34
Figura 2 Dimensión de seriación	35
Figura 3 Dimensión de clasificación	36
Figura 4 Dimensión de correspondencia	37
Figura 5 Presentación a los niños y profesora	97
Figura 6 Evaluación de pre test	97
Figura 7 Observación primer y segundo grupo	98
Figura 8 Salto de colores	98
Figura 9 Juego de hockey	99
Figura 10 Figuras a sus lugares	99
Figura 11 La serpiente enganchada	100
Figura 12 La serpiente y sus aventuras (tamaño)	100
Figura 13 La serpiente y sus aventuras (longitud).....	101
Figura 14 La serpiente enganchada (grosor).....	101
Figura 15 Secuencia de patrón.....	102
Figura 16 La ruleta.....	102
Figura 17 La caja preguntona (pocos, muchos, y ninguno).....	103
Figura 18 Yo primero (circuito)	103
Figura 19 Sombras	104
Figura 20 Expresión grafico plástico (representación de las actividades realizadas).....	104



INTRODUCCIÓN

La investigación parte del interés de estar cerca de la realidad por ello se tiene presente las investigaciones formuladas por Sierra (2021) estudio sobre “actividades lúdicas para desarrollar la socialización de los niños de la segunda infancia Cuenca – Ecuador”. “experiencias innovadoras en la formación de niños de cinco años por medio de las actividades lúdicas para el aprendizaje y desarrollo educativo, Costa Rica” (Acosta, 2020).

En ámbito nacional, Salazar (2019) publicó la investigación sobre actividades lúdicas para determinar el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de cinco años de la Institución Educativa 347.

La pregunta central que nos formulamos ¿cuál es el grado de contribución de las actividades lúdicas en el afianzamiento del área de matemática en problemas de cantidad en alumnos de 5 años, la hipótesis es que las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, el estudio tiene como objetivo principal fortalecer el área de matemática y las dificultades de suma en los estudiantes, cinco años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua”, Tamburco 2022.

Para ello el estudio se basó en la Teoría de González y Rodríguez (2018) donde señala que “las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel inicial, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes, generando la adquisición de nuevos conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos, sensaciones y emociones, ayudando a mejorar las competencias, capacidades y desempeños como la clasificación, seriación y correspondencia. Potenciando la psicomotricidad en lo cognitivo, lo socio afectivo, enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y de comprender e interpretar el mundo que les rodea” (p.16). Como también en la competencia resuelve problemas de cantidad Según Calderón menciona que la capacidad que poseemos los seres humanos para comprender todo aquello que nos rodea y las relaciones o diferencias que existen entre las acciones, los objetos o los fenómenos observables a través del análisis, la comparación, la abstracción y la imaginación” (p. 24).

El estudio comprende cinco capítulos: El capítulo I, está referido a estructurar las variables y sus principales características describiendo el estudio y justificación de la investigación al final la contextualización, el segundo capítulo, contiene los propósitos tanto general como



especifico por último la operacionalización de variables, el tercer capítulo: se discuten las bases teóricas del Bilingüismo, el cuarto capítulo, presenta los aspectos metodológicos del estudio, el quinto capítulo: Contiene la administración del proyecto. Finalmente, se incorporan las referencias bibliográficas, en anexo, matriz de consistencia.



RESUMEN

El estudio, Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas de Puyucagua” Tamburco – 2022”; tiene como objetivo general Determinar el grado de contribución de las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años, se hizo con la metodología de tipo aplicada con el diseño pre experimental, con una población de 54 niños y niñas de 3, 4 y 5 años, con una muestra de 20 alumnos de 5 años, los cuales presentaban una dificultad de resolver problemas de cantidad en dicha competencia matemática, este grupo de estudiantes adquirieron el tratamiento de las actividades lúdicas, de la misma manera la evolución del pre test y post test por medio del instrumento de la lista de cotejo que fue comprobada con la observación, esto permitió llegar a la conclusión que, la aplicación de las Actividades lúdicas ha mejorado la conducta de la variable dependiente de forma efectiva ya que ha perfeccionado significativamente los problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco, asimismo estas actividades ayudaron a afianzar el desempeño de los niños y niñas en la seriación, clasificación, correspondencia. Por lo tanto, los resultados alcanzados evidencian que las niñas y los niños lograron un desarrollo significativo en la variable problemas de cantidad como también en sus dimensiones de clasificación, seriación y correspondencia con un resultado de 95% logro. De este modo se demuestra que las actividades lúdicas es una buena estrategia de aprendizaje para el desarrollo de problemas de cantidad.

Palabras clave: *Actividades lúdicas, problemas de cantidad, área de matemática, desempeño.*



ABSTRACT

The study, Recreational activities to strengthen the area of mathematics in quantity problems in 5-year-old children of the I.E.I. N°208 "Micaela Bastidas Puyucagua", Tamburco - 2022"; Its general objective is to determine the degree of contribution of recreational activities to strengthen the area of mathematics in quantity problems in 5-year-old students, it was done with the applied research methodology with the pre-experimental design, with a population of 54 children. and girls of 3, 4 and 5 years, with a sample of 20 5-year-old students, who presented this difficulty in solving quantity problems in said mathematical competition, this group of students acquired the treatment of Playful Activities, in the same way the evolution of the pre-test and post-test through the instrument of the checklist that was verified with the observation, this made it possible to reach the conclusion that the application of the ludic Activities has amended the behavior of the dependent variable effectively since it has significantly improved quantity problems in 5-year-old children from the I.E.I. N°208 "Micaela Bastidas Puyucagua", Tamburco, as well Even these activities helped to strengthen the performance of boys and girls in serialization, classification, correspondence. Therefore, the results achieved show that the girls and boys achieved a significant development in the variable quantity problems as well as in their dimensions of seriation, classification and correspondence with a result of 100% achievement. In this way it is demonstrated that playful activities is a good learning strategy for the development of quantity problems.

Keywords: *Recreational activities, quantity problems, area of mathematics, performance.*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En la actualidad las publicaciones de los trabajos acerca de las actividades lúdicas en relación al área de matemática son muy limitados, teniendo en cuenta que el tema es de suma importancia para el logro de objetivos en el desarrollo educativo, más aún si se trata de los niños, porque la educación es primordial para enfrentar los desafíos del futuro de un país, además entre otras áreas, es donde se inicia y consolida la formación cognitiva.

En particular, el trabajo de la UNESCO para el 2030 propone como objetivo: “velar por que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la infancia y a una enseñanza preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”, porque la infancia se define como:

“un periodo que va del nacimiento a los ocho años de edad, y constituye un momento único del crecimiento en que el cerebro se desarrolla notablemente. Durante esta etapa, los niños reciben una mayor influencia de sus entornos y contextos, la atención y educación de la infancia, no solo contribuye a preparar a los niños desde la escuela, se trata de un objetivo de desarrollo holístico de las necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas del niño, con miras a crear los cimientos amplios y sólidos de su bienestar y de su aprendizaje a lo largo de toda la vida” (Giannini, 2021). En el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) la UNESCO destaca que Perú logra el mayor avance en todas las áreas evaluadas y sus estudiantes se sitúan entre los mejores datos a conocer este 30 de noviembre por la UNESCO revelaron que Perú mejoró todos sus resultados de manera importante respecto del anterior estudio, el TERCE 2013. Asimismo, el país andino sitúa a sus estudiantes por sobre el promedio regional en todas las áreas evaluadas. En estas tres áreas nuestro país registró una mejora con respecto a los resultados obtenidos en el 2015:398 (comprensión lectora) 387 (matemáticas) y

397 (ciencias). De acuerdo a la OCDE, los promedios de Perú han experimentado mejoras notables, junto a otros países como Albania, la República de Moldova y Qatar.

Según el reporte de (Evaluaciones Nacionales de Logros de Aprendizaje Apurímac, ENLAA; Dirección Regional de Educación de Apurímac, DREA, 2019) la evaluación censal de estudiantes en el año 2019... en el área matemática la competencia resuelve problemas de cantidad, cuya evaluación muestral en el segundo grado de primaria obtuvieron que un 40,7% se ubica en inicio, mientras que un 37,7% en proceso y un 21,7% es satisfactorio. En la zona urbana el 39,6% está en inicio, 32,4% está en proceso y el 22,3% es satisfactorio, y en la zona rural el 60,5% está en inicio y el 28,8% está en proceso y en 10,7% es satisfactorio.

La situación problemática que muestran las Instituciones Educativas de la región Apurímac no son ajenas a esta lamentable realidad, así se denota en la I.E.I. N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua” del distrito Tamburco”, se pudo observar que los maestros desconocen estrategias sobre la importancia de las actividades lúdicas, el director no asume ese rol de liderazgo, no hay una buena planificación.

Se observa también, desinterés, débil compromiso con la labor educativa, situación que se empeora por una deficiente participación de los padres de familia y apoderados en el apoyo de los procesos de aprendizaje de sus hijos, como falta de desarrollo de las acciones lúdicas y en el logro de desempeño resolviendo problemas de clasificación, seriación correspondencia. Por ello durante las sesiones los niños no tienen una clara noción de clasificación, seriación y correspondencia es por eso que muchos alumnos no tienen interés tampoco curiosidad y gusto por ahondar las matemáticas. Tienen dificultades de aprender las matemáticas, hay rechazo sobre ella, no hay motivación y una buena estrategia de parte de los docentes; por ello utilizaremos talleres para realizar actividades lúdicas para que el niño refuerce su fortaleza, su autoconfianza, su autonomía, y permita desarrollar su personalidad.

Teniendo en cuenta que por naturaleza los niños son creativos, actúan, exploran y experimentan por lo que es importante tener en cuenta las actividades lúdicas para afianzar su desempeño.

El estudio pretende afianzar, mediante las actividades lúdicas el desarrollo del área matemática, principalmente resolviendo problemas de cantidad; de seriación,



clasificación y correspondencia teniendo en cuenta que los alumnos se hallan en una fase en la que pueden captar mucho más rápido y aún más si lo relacionamos con las actividades lúdicas que desarrollan de manera constante.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es el nivel de contribución de las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo favorece las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?
- ¿En qué medida repercuten las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?
- ¿De qué manera coadyuban las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?

1.2.3 Justificación de la investigación

Las actividades lúdicas son importantes para un mejor desenvolvimiento de los alumnos en la matemática, por ello el estudio pretende proporcionar teorías relacionados con el tema, que servirá al centro educativo para un manejo adecuado de la información referente a las variables.

Debido a que las publicaciones en relación al estudio de las actividades lúdicas y el afianzamiento de las matemáticas son limitados, nuestro trabajo contribuirá en consolidar conocimiento de las características para

inmiscuirse en las necesidades que presenten los alumnos.

El estudio también pretende ampliar la información y poder ser contrastado con otros estudios relacionados al tema de las actividades lúdicas y el afianzamiento en la matemática.

Finalmente, en la parte metodológica, podría aportar en el inicio de nuevas investigaciones y en análisis, comparación, prevención e intervenir en las necesidades educativas. Por estas razones la investigación es viable porque cuenta con los recursos necesarios para su realización.

Es muy importante tomar en cuenta el impacto que tendrá el presente estudio sobre todo en todos los niños para fortalecer el desarrollo o las competencias de las matemáticas de seriación, correspondencia y clasificación también servirá como propuesta de nuevas estrategias para la labor de los docentes.

1.2.4 Ubicación y contextualización

Distrito: Tamburco en donde nació la heroína Micaela Bastidas Puyucahua patriota peruana lideresa en la revolución indígena de 1780.

Provincia: Abancay que deriva de la palabra quechua amankay significa azucena, es la capital del departamento de Apurímac y se encuentra ubicado al sureste del Perú al norte de valle del río Pachachaca y debajo del nevado del Ampay.

Departamento: Apurímac es un departamento de la República del Perú situado en el sur del país, en la región andina.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.1.1 Objetivo general

Determinar el grado de contribución de las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.

2.1.2 Objetivos específicos

- Determinar la repercusión de las actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando complicaciones de clasificación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.

- Determinar el grado de contribución de las Actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en alumnos de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.

- Determinar el aporte de las actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando dificultades de correspondencia en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.



2.2.2 Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años en la I.E.I. Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.
- Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando dificultades de seriación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.
- Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando dificultades de correspondencia en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.

2.3 Operacionalización de variables



Tabla 1

Definición, dimensiones e indicadores de las variables de investigación

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
VI Actividades lúdicas	González y Rodríguez (2018) “las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel inicial, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes, generando la adquisición de nuevos conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos , sensaciones y emociones, ayudando a mejorar la seriación, clasificación y correspondencia entre otras áreas, potenciando la psicomotricidad en lo cognitivo, lo socio afectivo , enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y de comprender e interpretar el mundo que les rodea” (p.16).	Juegos motrices	<ul style="list-style-type: none"> - La serpiente y sus aventuras 1 - La serpiente y sus aventuras 2 - La serpiente y sus aventuras 3 - Hockey - Aventura - Salto de colores - Las serpientes enganchadas - Sombras - Jugando a las sillas - Mundo loco - El circuito pesado - La ruleta - A caja preguntona - El tiempo - Yo primero
Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
VD			<ul style="list-style-type: none"> - grosor - tamaño

Resuelve Problemas de Cantidad	Calderón (2020), por ser afines de nuestro objetivo y forma de pensar quien menciona “resolver problemas es la capacidad que poseemos los seres humanos para comprender todo aquello que nos rodea y las relaciones, diferencias que existe en la seriación, clasificación y correspondencia que se inicia desde la primera y segunda infancia mediante la imaginación” (p. 24).	Clasificación	-utilidad -figura -color
		Seriación	Longitud del objeto de manera Ascendente Longitud del objeto de manera descendente Tamaño del objeto de manera ascendente Tamaño del objeto de manera descendente Grosor del objeto de manera ascendente Grosor del objeto de manera descendente
		Correspondencia	- Función según encaje - Objeto a signo - Número

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

a) Internacionales

Según (Fonseca, 2014) en su estudio titulado “las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la escuela 23 de mayo de la parroquia Chillo gallo, cantón quito, provincia de pichincha ,cuyo objetivo es determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de Segundo Año de Educación General Básica de la Escuela 23 de Mayo de la Parroquia Chillo gallo, Cantón Quito, Provincia de Pichincha”. Es una investigación exploratoria los instrumentos son técnica observación, entrevista, fichaje, Cuestionario llegando a la conclusión que “la actividad lúdica se constituye en un instrumento innovador y motivador del proceso enseñanza aprendizaje de matemática, además se evidencia una motivación tanto de estudiantes como en maestros a conocer y aplicar estas actividades lúdicas en el contexto de clase” (p. 24).

Según Medina (2019) en su estudio titulado “actividades lúdicas en el aprendizaje lógico matemático en niños de 3 a 4 años de la “Escuela Fiscal N° 70 presidente Velasco Ibarra” Cuyo objetivo fue identificar como las actividades lúdicas influyen enel aprendizaje de la capacidad matemático, estudiantes de 3 a 4 años. Fue necesario una población de las personas siguientes; director 1, docentes 4, representantes legales38, y estudiantes 38, investigación explicativa, propositiva, utilizando un instrumento de ficha de observación”. En conclusión, se identificó; que influyen de manera significativa las acciones de los juegos para afianzar el aprendizaje de la matemática de los estudiantes de la segunda infancia, estudio que utilizó una guía didáctica con actividades de juegos lo que también mostro una mejora significativa para estimular y fortalecer la matemática.

Según Noa Mayta, Rosales Barja, y Montes Curiñaupa, (2021) quien publico la tesis titulado "Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo – Jicamarca, 2019" con el objetivo de Establecer el grado de relación entre el juego y aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años. Constituida con una población de 72 niños de 3, 4 y 5 años. El instrumento que utilizó fue la lista de cotejo y cuestionario. La investigación es de enfoque cuantitativo, no experimental, con un diseño descriptivo-correlacional. Con una conclusión que la relación entre los Juegos y Aprendizaje de las Matemáticas, encontramos que el valor de $\rho=0,730$ y el valor de significancia $p=0,000$, como este valor es menor a 0,05 rechazamos la hipótesis nula y se aceptamos la hipótesis alternativa. Se evidencia que el grado de relación entre las variables Juegos y Aprendizaje de las Matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Sacerdote Jesuita Romeo – Distrito San Antonio, 2019, es de alta significatividad.

a) Locales

Según Rivas y Sullca (2017) publicaron su estudio acerca de la:

“Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita San Jerónimo, Andahuaylas. Su objetivo fue cómo influyen los juegos tradicionales en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial”.

Trabajo aplicativo, cuya población fue de alumnos y profesores, utilizó la técnica del muestreo en dos maestros y 35 alumnos, entre otras concluyeron;

“Que los estudios realizados, concuerdan y recomiendan que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño. Los Docentes de la especialidad de Educación Inicial en el proceso del desarrollo de la Psicomotricidad por recomendación pedagógica deben priorizar los juegos creados en el contexto social, orientados a su formación integral aplicados a las áreas académicas y psicomotricidad. En la enseñanza-aprendizaje y evaluación de lógica matemática debe adoptar sus estrategias pedagógicas a los juegos del contexto social y/o medio circundante” (p. 155).

Palomino y Encalada (2019), en su investigación titulada “Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019”. Su objetivo fue Demostrar de qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo del pensamiento lógico matemático de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 225 “Miraflores” – Tamburco 2019. Tipo de investigación fue aplicativo nivel explicativo su población fue definida por 70 estudiantes usando una muestras de 20 niños y niñas, para el recojo de información fue utilizado la técnica de la observación y el instrumento fue lista de cotejo, llegando a la conclusión El valor del tratamiento estadístico ($p=0,000$), demuestra que los juegos tradicionales contribuyen de manera significativa en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 5 años, y se refleja que el 100% logró un desarrollo calificado como bueno. (P.11).

3.2 Bases teóricas

3.2.1 Aproximaciones teóricas

Según González y Rodríguez (2018) “las actividades lúdicas son estrategias metodológicas muy importantes en el nivel inicial, mediante estas podemos crear un ambiente cálido, armónico y de confianza entre los estudiantes, generando la adquisición de nuevos conocimientos que nos ayuden a potenciar los sentidos, sensaciones y emociones, ayudando a mejorar la seriación, clasificación y correspondencia entre otras áreas, potenciando la psicomotricidad en lo cognitivo, lo socio afectivo, enriqueciendo la capacidad de comunicarse, de expresarse y de comprender e interpretar el mundo que les rodea” (p.16). Por otra parte, según Piaget (2010) “El juego forma parte de la inteligencia del niño; porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo” (p. 123).



Esto significa que los juegos no solo generan expectativas, sino que principalmente “propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, lo que predispone la atención del niño motivándolo en su aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta estratégica para el proceso de enseñanza aprendizaje”(Tatiana y Calderón, 2015, p. 112). Por ello se debe tomar en cuenta todas las formas de juego.

3.2.1.1 Beneficios de la actividad lúdica (juego)

Concepto. Según Zanabria (2019) “El juego es una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu; hasta los nueve años los niños aprenden mejor cuando la persona participa como un todo, el juego disminuye la tensión, en el juego, los adultos no interfieren y los niños se relajan, los niños expresan y resuelven aspectos emocionales de las experiencias cotidianas a través del juego no estructurado”.

“Los niños a los que se les permite jugar con libertad con los compañeros desarrollan habilidades como: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas, el desarrollo de las habilidades perceptuales de los niños puede verse afectado cuando obtienen gran parte de su experiencia a través de la televisión, las computadoras, los libros, las hojas de trabajo y los medios de comunicación masiva que requieren únicamente el uso de dos sentidos; del olfato, tacto y gusto, así como el sentido del movimiento a través del espacio, son formas poderosas del aprendizaje, los niños que tienen menos restricciones para salir al aire libre adquieren habilidades para moverse en el mundo” (pp. 68-77).

3.2.1.2 Teorías sobre el juego como actividad lúdica.

Piaget 1956, citado en Mendoza 2018, el juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento del niño y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla. (Anita,



2010) (Piaget, 1986). Menciona que a partir de los 4 años los papeles de juego se diferencian y se hacen más complementarios, y que esto supone un progreso en la socialización, no tan definido; considerando que este tipo de juego simbólico más social se encuentra presente desde los 7 años; finalmente, entre los 10-11 años se comienza a perder simbolismo con las reglas definidas por ellos mismos dándole mayor prioridad a estas, citado por (Navarro ,2002).

Teoría sociocultural de Vygotsky el juego de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (1984, p. 74). En este juego, el niño siempre se comporta arriba de su propia edad. Cuando el adulto le ayuda al niño a tomar los roles en el juego, se amplía su zona de desarrollo próximo. (Vygotsky ,1979), considera que el desarrollo infantil se produce por la interacción del niño con el medio social que le rodea y en el que se desenvuelve. Desde este enfoque el juego ocupa un lugar especial en el desarrollo del niño, ya que fomenta la socialización a través de la interacción que se produce entre el adulto y el niño, o entre los iguales. La actividad lúdica constituye el motor de desarrollo en el aprendizaje, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Para Freire el juego se presenta como este espacio de acción del niño sobre la realidad; de la comprensión y la acción en el mundo; un espacio de descubrimientos y aprendizaje y Bruner afirma que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos.

3.2.1.3 Clasificación de la actividad lúdica como juego según criterios

- **Por el entorno en donde se desarrolla.** Es la actividad que se desarrolla en un ambiente exterior como es el correr, saltar, trepar, caminar, girar, montar, ocultarse, lo cual estas actividades necesitan un ambiente mejor para desenvolverse, también podemos decir que las actividades lúdicas se desarrollan en un ambiente exterior con las personas que te rodean y entren en más confianza.



- **Rol de la persona educadora en la actividad lúdica.** Las actividades lúdicas hoy en día se presentan de diferentes maneras dentro de un centro educativo lo cual se presentan de forma libre, presencial dirigidas. Gálvez y Rodríguez 2005 citado por Mendoza Martínez.2018 pg.20.
- **Por el número de participantes.** Las actividades lúdicas se dan individualmente, paralelo, pareja, en grupo. Gálvez y Rodríguez 2005 citado por Mendoza Martínez.2018 pg.20.La actividad lúdica individual se da de una manera que el niño no interactúa con otros, el niño explora experimenta con su propio cuerpo u con objetos que le rodea usa más su razonamiento y creatividad.
- **Característica del juego lúdico**
Según Andalucía (2010) se “entiende por actividades lúdicas a los juegos de mesa, salida con amigos, ir a un parque de diversiones, todo lo que resulte placentero a las personas puede ser considerado juego u ocio lúdico”. Las experiencias de carácter lúdico deben tener ciertas características como: “Es una actividad espontánea y libre, Parte de la misma práctica, El jugador o jugadora se preocupa por el resultado de su actividad, Permite la creación de roles, que dan lugar a la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico, Facilita el desarrollo de una actitud espontánea y de libertad, qué tiene necesidades, psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro” (Valencia, 2017, pp. 114-124).

3.2.1.4 Tipos de actividades lúdicas

Bermejo y Blázquez (2016) citado en Caballero (2021) nos dice que existen variedades de juegos que se pueden usar en un centro educativo de los cuales son: el juego educativo, los juegos competitivos y cooperativos, del sexto de los tesoros, heurísticos, sicomotores, tradicionales, multiculturales y los empleados con el uso de la tecnología. Por otro lado, (Silva 2004), desde su posición progresiva, propone otros tipos de juegos de reglas, de construcción, los didácticos, musicales, literarios, físico corporales y gráficos plásticos.

3.2.1.5 Actividades lúdicas realizadas

- **La serpiente y sus aventuras:** La actividad empieza cuando el niño lanza el dado y cae un número y tiene que saltar por encima de la serpiente hasta llegar al número que le toco, en cada casillero hay un reto donde que el niño tiene que cumplir y so lo hace bien seguirá avanzando.
- **Hockey:** El juego empieza cuando los niños empiezan a manipular los materiales, cada niño utilizara los palos de hockey y empujaran cada pelota a su destino, según el tamaño que corresponde y así sucesivamente.
- **Aventura:** El juego empieza en manipular las siluetas de diferentes formas, se le da a cada niño una cierta cantidad de siluetas, los niños pasaran por un túnel, por un rio y al final gateando tendrán que llegar a colocar las siluetas según su forma y al final formaran grupos de las diferentes siluetas.
- **Salto de colores:** La actividad empieza cuando cada participante coge un globo del color que prefiera, luego tendrá que ponerla entre sus piernas cuando toque el silbato tendrá que salir saltando hasta llegar a las bolsas de colores y colocar al color de bolsa que corresponde.
- **La serpiente enganchada:** La actividad empieza cuando cada niño empieza a manipular los materiales y colocarse dos en dos, tendrán que coger con un gancho una soga de su preferencia de cualquier grosor luego tendrán que gatear en zigzag por las latas hasta llegar a la serpiente y enganchar cada pedazo de soga con la serpiente del grosor que corresponda.
- **Sombras:** El juego empieza cuando los niños salen al patio realizan algunos movimientos se desplazan por todo el patio la docente coloca las hojas bond con diferentes sombras y se le dará a cada niño diferentes figuras para que puedan encontrar sus sombras y encajen.

- **Mundo loco:** La actividad empieza cuando a cada niño se le da unas siluetas y los niños van caminando, saltando, gritando el nombre del objeto buscando el grupo donde corresponde.
- **El circuito pesado:** La actividad se empieza cuando los niños forman media luna y se coloca una ruleta, cada niño tendrán que girar la ruleta y marcar un color y un número y los niños tendrán que buscar las siluetas del mismo color y la cantidad de número, y tendrán que colocar en un cuadro de doble entrada según el número que corresponda.
- **La ruleta:** La actividad empieza cuando los niños manipulan los materiales libremente, la docente de la indicación el niño tendrá que tomar un objeto y tendrá que pasar en zigzag entre las botellas luego debajo del tubo hasta llegar al final del circuito y tendrá que colocar cada objeto donde que pertenece según el peso.
- **La caja preguntona:** La actividad empieza cuando los niños tienen que coger una hoja de la caja preguntona y con ayuda de la docente se leerá cual es el reto y el niño tiene que hacer el reto que le tocó así sucesivamente.
- **Jugando a las sillas:** El juego empieza cuando se sientan en una silla cada niño en media luna y se le da una silueta cuando la docente toque el silbato cada niño sale de su lugar a buscar su correspondencia.

Tratados en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área Matemática

Para Piaget (como se citó en Barrios y Muñoz, 2017) sostiene; “El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades evidenciadas cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como clasificación, seriación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial” (p. 7)

Para Garner (como se citó en Vargas, 2020) “la inteligencia tiene sus orígenes en una confrontación del pensamiento con el mundo de los objetos, en su ordenación y reordenación y en la evaluación de su cantidad. La inteligencia lógico-matemática es la interrelación de las competencias de número, matemáticas, lógica y ciencias” (p. 40).

a) Competencia

“Se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada” (MINEDU, 2016, p. 45).

b) Resuelve problemas de cantidad

Para (MINEDU, 2016) Consiste en que el estudiante |solucione problemas o plantee nuevos problemas que le demanden construir y comprender las nociones de número, de sistemas numéricos, sus operaciones y propiedades. Además, dotar de significado a estos conocimientos en la situación y usarlos para representar o reproducir las relaciones entre sus datos y condiciones. Implica también discernir si la solución buscada requiere darse como una estimación o cálculo exacto, y para ello selecciona estrategias, procedimientos, unidades de medidas y diversos recursos. El razonamiento lógico en esta competencia es usado cuando el estudiante hace comparaciones, explica a través de analogías, induce propiedades a partir de casos particulares o ejemplos, en el proceso de resolución de los problemas (p. 19).

c) Capacidades

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del



saber, la escuela trabaja con conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. (MINEDU,2016).

a) **Desempeño**

Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Son observables en una diversidad de situaciones o contextos. No tienen carácter exhaustivo, más bien ilustran actuaciones que los estudiantes demuestran cuando están en proceso de alcanzar el nivel esperado de la competencia o cuando han logrado este nivel. (MINEDU, 2016, 21).

Relación entre actividades lúdicas y la competencia resuelve problemas de cantidad

Por adecuarse al presente estudio se eligió la teoría de las actividades lúdicas de Gonzales (2019) “porque educar no es solo brindar conocimiento, sino que es exclusivamente humana y esto en dos sentidos, por una parte, porque solo los hombres educamos a nuestros semejantes y por otra, porque únicamente podemos desarrollar una existencia plenamente humana si hemos tenido la oportunidad de acceder a la educación” (p. 209).

De la misma manera para la variable resuelve problemas de cantidad se eligió a Calderón (2020), por ser afines de nuestro objetivo y forma de pensar quien menciona “resolver problemas es la capacidad que poseemos los seres humanos para comprender todo aquello que nos rodea y las relaciones, diferencias que existe en la seriación que se inicia desde la primera y segunda infancia mediante la imaginación” (p. 24).

3.3 Marco conceptual

a) **Actividad lúdica.** Según Minerva (2020) “la palabra Lúdico es un derivado por etimología popular del sustantivo latino Ludus que significa juego entre otras muchas acepciones, designa todo lo relativo al juego, ocio, entretenimiento o diversión, produce al ser humano la libertad de romper el orden simbólico que lo rige proponiendo nuevos modelos de pensamiento y conducta” (p. 44).

Esto implica que si es posible cumplir con los objetivos de realizar juegos lúdicos con los alumnos y sobre todo por mejores resultados en la matemática por medio de la diversión y el entretenimiento de paso despejar la tensión y salir de la rutina.

“El juego como manifestación lúdica nos hace reconocernos como los humanos que somos. Pero no se trata de cualquier juego, sino del juego que nos permite ser y reconocer la legitimidad del otro en la convivencia, y agrega el autor, que el reconocimiento del otro solo ocurre desde el amor, pues es la emoción que funda lo humano y por tanto lo social” (Cornejo, 2020, p. 237).

b) Competencia resuelve problemas de cantidad

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016). La competencia resuelve problemas de cantidad hacen diferentes combinaciones a las capacidades. La competencia está diseñada para que los pequeños estudiantes podrían mostrar muchos intereses en descubrir de su vida real que le rodea las características principales que puedan observar descubriendo y reconociendo por peso, color, su forma donde partiendo del momento podrían implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando con su propio pensamiento, tomando en consideración lo que les interesa. (p. 8).

c) Clasificación: permite que las niñas y los niños agrupen por semejanzas y separen por diferencias, de modo que formen grupos con propiedades en común, como la misma forma, color, tamaño y cantidad: así surge el concepto de clase. Clasificar hace posible que las niñas y los niños actúen sobre los objetos, distingan sus atributos y establezcan relaciones a partir de ellos. Por ejemplo, pueden formar varios grupos de 5 elementos, la propiedad común en este caso es la clase del 5 y representa a todos los grupos de 5 elementos. Formar estas agrupaciones hará posible que en adelante comprendan el concepto de número como cardinal, el cual indica la cantidad de elementos que tiene un grupo o conjunto.

d) Seriación: consiste en establecer relaciones entre elementos que son diferentes en algún aspecto (el tamaño es lo más visible y concreto para ellos) y ordenar esas diferencias en forma creciente y decreciente. De este modo, las niñas y los niños pueden identificar la posición que ocupa un determinado objeto dentro de un ordenamiento o sucesión numérica. Así surge el concepto de serie y se da paso al número como ordinal. A partir de esto, las niñas y los niños logran comprender que cada elemento de la sucesión numérica es uno más que el que le sucede y uno menos que el que le precede. El número implica una relación de inclusión. Por ejemplo, el número 5 implica una relación más

que 4 y a su vez una menos que 3.

- e) **Correspondencia:** permite que las niñas y los niños comparen dos grupos de elementos para determinar cuántos hay al contar apareando elementos de un grupo con los de otro grupo para llegar al concepto de equivalencia, es decir, cuando hay la misma cantidad.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación aplicada, porque el estudio plantea resolver el problema mediante la intervención en el objeto de investigación es decir manipula la variable y su finalidad es explicar el impacto sobre las principales dimensiones de la variable, comprendido dentro de un ámbito social (Carrasco, 2017).

Nivel aplicativo

Considerando que se manipulo la variable independiente, donde se vio los efectos en la variable dependiente; vale decir, se aplicó actividades lúdicas para lograr el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial.

Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. (Hernández Sampieri, 2014).

4.2 Diseño de la investigación

El presente estudio es de diseño pre experimental cuyas características corresponden a una “situación en la cual se manipulan, de manera intencional, la variable dependiente con un antes y un después para analizar los resultados de la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p.122).

Tomando en cuenta la propuesta del autor el estudio manipulo la variable competencia resuelve problemas de cantidad, para determinar los posibles cambios que podría generar mediante la aplicación de las acciones lúdicas en niños de 5 años.

G U₁...X.....U₂

En el que:

G: Unidad de análisis

U₁: A. Pre test

X: Actividades lúdicas U₂:

A. post test

4.3 Descripción ética de la investigación

La investigación respetó todo los procedimientos y normatividades académicas como también se hizo las citas de las fuentes tal como corresponde las normas APA.

Como también se solicitó la autorización de los padres de familia, docente de aula y director de dicha I.E.I. N.º 208 “Micaela Bastidas Puyucagua”, Tamburco, provincia Abancay del Departamento de Apurímac”, para la ejecución del proyecto.

4.4 Población y muestra

4.4.1 Población

La población en la presente investigación está constituida por 54 niños y niñas de 3,4 y 5 años matriculados en el año académico 2022 en la “Institución Educativa Inicial N.º 208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco, provincia Abancay del Departamento de Apurímac”.

Tabla 2

Distribución poblacional

Aula	3 años conejos	4 años abejitas	5 años ovejitas
Niños	8	8	7
Niñas	11	7	13

4.4.2 Muestra

Para el presente estudio, por las características del tipo y diseño de trabajo se optó a criterio del investigador es decir el método no probabilístico, consignado en la siguiente tabla.

Tabla 3

Muestra de análisis de estudio

Aula	5 años ovejitas
Niños	7
Niñas	13

4.5 Procedimiento

Tabla 4

cronograma de actividades

N°	Actividades	Meses
1	Delimitación del lugar de investigación	Enero
2	Selección de la Institución Educativa	Febrero
3	Coordinaciones con autoridades	Marzo
4	Solicitar la autorización respectiva a la docente del aula	Abril
5	Solicitar la nómina de estudiantes matriculados de los niños de 5 años	Abril
6	Aplicación de pre test,	Junio
7	Ejecución de talleres	Junio-Agosto
8	Finalizando la aplicación del Pos test	Setiembre
9	Análisis de los datos	Octubre
10	Elaboración de conclusiones y sugerencias. esentación para la sustentación.	Noviembre

4.6 Técnica e instrumentos de investigación

4.6.1 Técnica de investigación

Se utilizó la observación, según Hernández et al. (2010) la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

En el presente trabajo de investigación se usó esta técnica, porque permitió recoger toda la información necesaria durante toda la aplicación de las actividades lúdicas en relación al área matemática en los niños y niñas de cinco años, ya que nos permitirá investigar el nivel de conocimiento.

4.6.2 Instrumento de investigación

Lista de cotejo “Es una herramienta que nos permitió identificar actitudes con referencia a habilidades y destrezas. La misma que contiene un listado de indicadores de logros en la que se constató en un solo instante la presencia o ausencia de estos mediante el desempeño de los niños y niñas. La validación del instrumento se obtuvo por la evaluación de opinión de expertos y la confiabilidad a través del coeficiente de fiabilidad de Stata 14” (Carrasco, 2014, p. 94).

4.7 Análisis estadístico

Cuya información será procesada mediante una estadística inferencial y descriptiva mediante tablas y figuras en relación a las variables y dimensiones correspondientes procesados a través del paquete estadístico SPSS versión 26.00.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

De acuerdo al planteamiento del problema, objetivos y formulación de las hipótesis luego de utilizar los instrumentos se dio inicio al análisis de los datos obtenidos en relación a las variables y dimensiones de la investigación que se detalla a continuación.

5.1.1 Análisis estadístico descriptivo de la variable problemas de cantidad y sus dimensiones

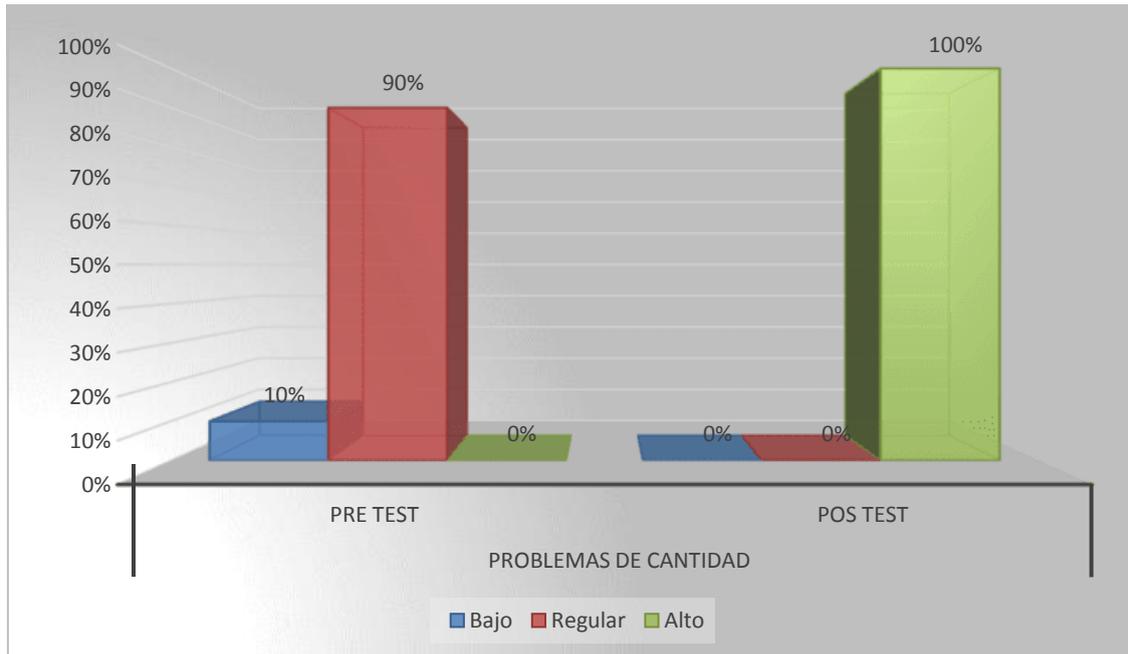
Tabla 5

Resultados respecto a la variable problemas de cantidad

	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Bajo	2	10.0	0	0.0
Regular	18	90.0	0	0.0
Alto	0	0.0	20	100.0
Total	20	100	20	100

Figura 1

Problemas de cantidad



Interpretación

Con respecto a los problemas de cantidad, los datos demuestran que un 90% de los estudiantes mostraron un nivel regular para resolver este tipo de problemas, mientras que un 10% estaba en un bajo nivel en la resolución de los problemas de cantidad, no obstante, con la aplicación de las actividades lúdicas se observó una mejoría considerable, ya que, el 100% de los niños de 5 años alcanzó un alto nivel demostrando así que las actividades lúdicas contribuyen significativamente a afianzar el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en niños de 5 años.

5.1.2 Descripción de la dimensión seriación

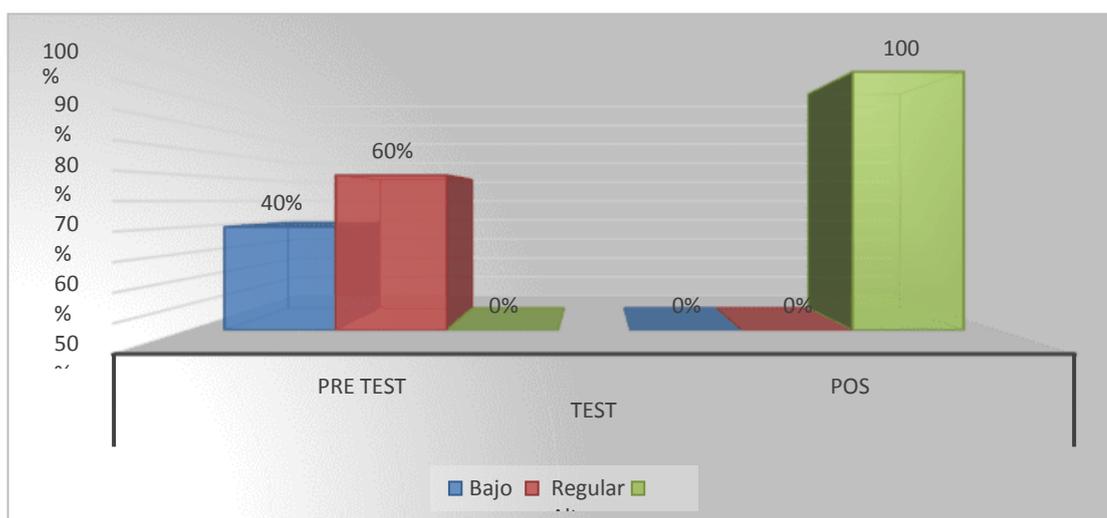
Tabla 6

Dimensión de seriación

	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Bajo	8	40.0	0	0.0
Regular	12	60.0	0	0.0
Alto	0	0.0	20	100.0
Total	20	100	20	100

Figura 2

Dimensión de seriación



Interpretación

En referencia a la dimensión de seriación los datos revelan al momento de aplicar el pre - test que un 60% estaba a un nivel regular de las capacidades para resolver problemas de seriación,seguidos del 40% quiénes demostraron un bajo nivel de esta dimensión y para el momento del pre - test no se encontraron estudiantes que se encontraron un alto nivel de seriación. Posteriormente se implementó las actividades lúdicas que permitieron mejorar la seriación entre los estudiantes, demostrando que el 100% se encontraba en un alto nivel de la capacidad de resolver problemas de seriación.

5.1.3 Descripción de la dimensión clasificación

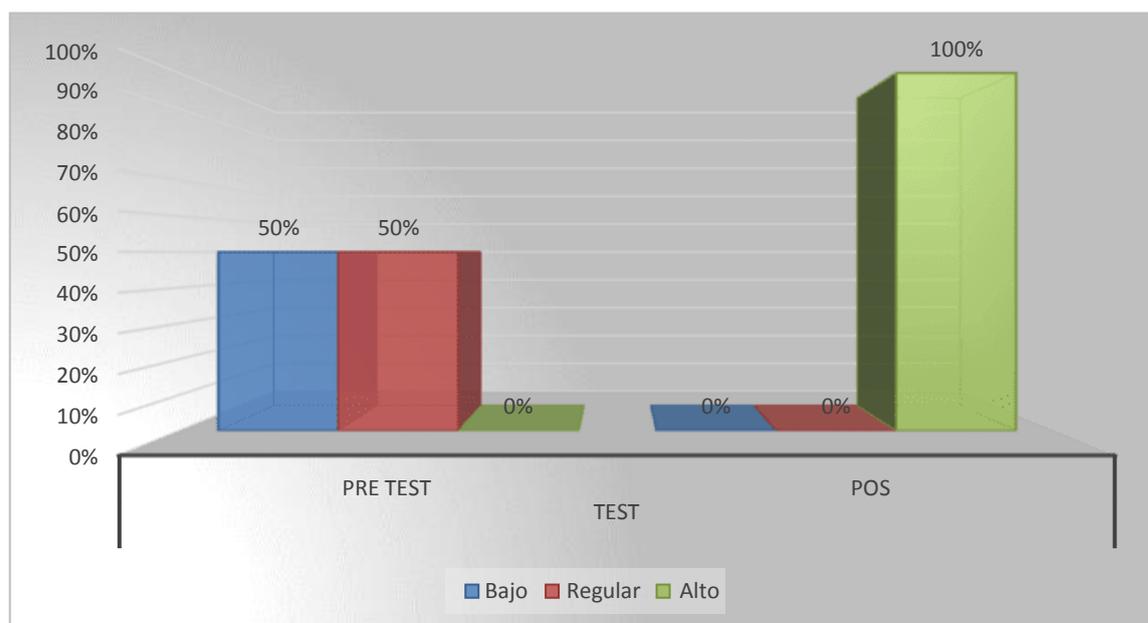
Tabla 7

Dimensión de clasificación

	Pre test		Post- test	
	f	%	F	%
Bajo	10	50.0	0	0.0
Regular	10	50.0	0	0.0
Alto	0	0.0	20	100.0
Total	20	100	20	100

Figura 3

Dimensión de clasificación



Interpretación

Con respecto a la dimensión de clasificación los datos demostraron en el momento de aplicar el pre-test que el 50% de los estudiantes se encontraba un nivel regular, seguidos del otro 50% quienes demostraron un bajo nivel para alcanzar el logro del desempeño en la resolución de problemas de clasificación. Luego de aplicar las actividades lúdicas se pudo evidenciar que el 100% de los niños de 5 años se encontraron en un alto nivel de logro de los problemas de clasificación.

5.1.4 Descripción de la dimensión correspondencia

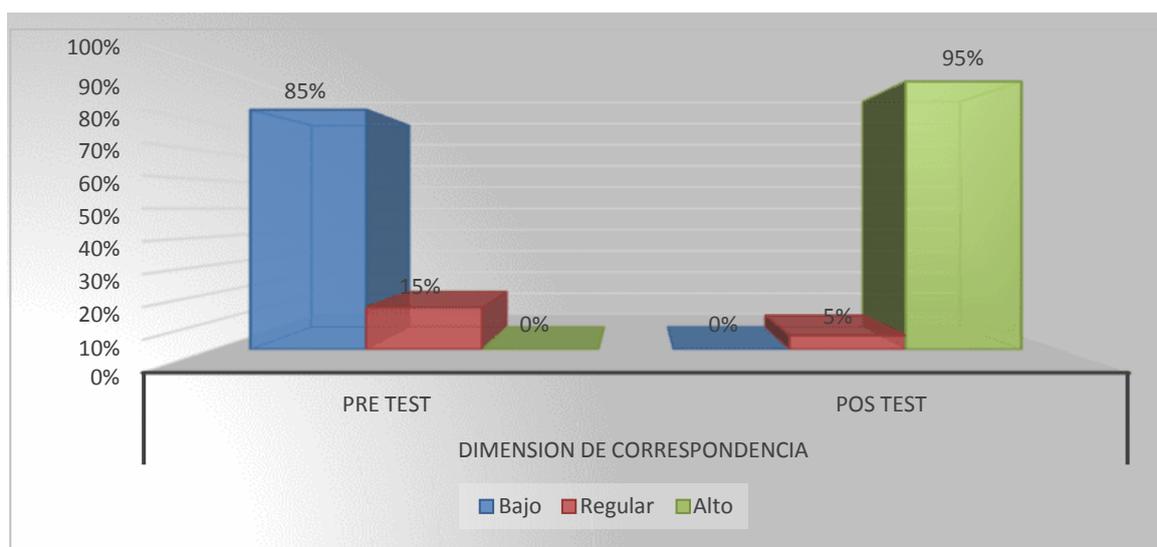
Tabla 8

Dimensión de correspondencia

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bajo	17	85.0	0	0.0
Regular	3	15.0	1	5.0
Alto	0	0.0	19	95.0
Total	20	100	20	100

Figura 4

Dimensión de correspondencia



Interpretación

Con respecto a la dimensión de correspondencia los datos revelan en la aplicación del pre-test que un 85% de los niños se encontraba en un bajo nivel, seguido del 15% quienes demostraron un regular nivel para resolver problemas de correspondencia, sin embargo, luego de implementar las actividades lúdicas se pudo determinar que un 95% de los niños mejoró considerablemente al ubicarse en un alto nivel de afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia demostrando así la efectividad de este tipo de actividades.

5.2 Contratación de hipótesis

5.2.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en alumnos de cinco años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022.

	Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
pre test- pos test	1.100	0.308	0.069	1.244	0.956	19.983	19	0.000

Tabla 9

Resultado de la hipótesis general con el uso del estadígrafo T de student

Grados de libertad	<u>0.25</u>	<u>0.1</u>	<u>0.05</u>	<u>0.025</u>	<u>0.01</u>	<u>0.005</u>
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314

Interpretación

De los resultados encontrados en el análisis estadístico se pueden apreciar que el estadígrafo utilizado fue la t de Student mostrando un valor de $T = 13,077$, superior al parámetro límite ($t=1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test, comprobando la hipótesis planteada de Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en alumnos de cinco años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022. En el análisis de la significancia se pueden apreciar que mediante los resultados de los análisis estadísticos se obtuvo un valor de la significancia de $p = 0.00$ = es menor al parámetro límite planteado ($p < 0.05$) y ratifica la evolución y diferencias entre el pre test y pos test en la dimensión de resolución de problemas de seriación en los niños de 5 años.

5.2.2. Hipótesis específicas (dimensión seriación)

HE1. Las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 "Micaela Bastidas Puyucahua" Tamburco 2022.

Diferencias emparejadas					T	gl	Sig.	
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)	
			Inferior	Superior				
pre test- pos test	1.400	0.503	0.112	1.635	1.165	12.457	19	0.000

Tabla 10

Resultado de la dimensión seriación con el uso del estadígrafo T de Student

Grados de libertad	<u>0.25</u>	<u>0.1</u>	<u>0.05</u>	<u>0.025</u>	<u>0.01</u>	<u>0.005</u>
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314

Interpretación

Los resultados encontrados en el análisis estadístico se pueden apreciar que el estadígrafo utilizado fue la t de student mostrando un valor de $T = 12,457$, superior al parámetro límite ($t=1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test, comprobando la hipótesis planteada de las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 208 Micaela Bastidas Puyucahua, Tamburco 2022.

En el análisis de la significancia se pueden apreciar que mediante los resultados del análisis estadísticos se obtuvo un valor de la significancia de $p = 0.00$ = es menor al parámetro límite planteado ($p < 0.05$) y ratifica la evolución y diferencias entre el pre test y pos test en la dimensión de resolución de problemas de seriación en los estudiantes de 5 años.

5.2.3 Hipótesis específica (dimensión clasificación)

HEI. Las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento de logro de desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°208 “Micaela Bastidas Puyucagua” Tamburco 2022.

Diferencias emparejadas						T	gl	Sig.
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia					(bilateral)
			Inferior	Superior				
pre test- pos test	1.500	0.513	0.115	1.740	1.260	13.077	19	0.000

Tabla 11

Resultado de la dimensión clasificación con el uso del estadígrafo T de Student

Grados de libertad	<u>0.25</u>	<u>0.1</u>	<u>0.05</u>	<u>0.025</u>	<u>0.01</u>	<u>0.005</u>
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.6864	1.3232	1.7207	2.0796	2.5176	2.8314

Interpretación

Los resultados encontrados en el análisis estadístico se pueden apreciar que el estadígrafo utilizado fue la t de student mostrando un valor de $T = 13,077$, superior al parámetro límite ($t=1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test, comprobando la hipótesis planteada de las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años en la Institución Educativa N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022.

En el análisis de la significancia se pueden apreciar que Mediante los resultados del Análisis estadísticos se obtuvo un valor de la significancia de $p = 0.00$ = es menor al parámetro límite planteado ($p < 0.05$) y ratifica la evolución y diferencias entre el pre test y pos test en la dimensión de resolución de problemas de seriación en los estudiantes de 5 años.

5.2.4 Hipótesis específica (dimensión correspondencia)

HE1. Las actividades lúdicas coadyuvan significativamente el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia en niños de 5 años en la en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022.

		Diferencias emparejadas				T	gl	Sig.
Media		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)
				Inferior	Superior			
pre test	1.800	0.410	0.092	1.992	1.608	16.615	19	0.000
pos test								

Tabla 12

Resultado de la dimensión correspondencia con el uso del estadígrafo T de Student

Grados de libertad	<u>0.25</u>	<u>0.1</u>	<u>0.05</u>	<u>0.025</u>	<u>0.01</u>	<u>0.005</u>
17	0.6892	1.3334	1.7396	2.1098	2.5669	2.8982
18	0.6884	1.3304	1.7341	2.1009	2.5524	2.8784
19	0.6876	1.3277	1.7291	2.0930	2.5395	2.8609
20	0.6870	1.3253	1.7247	2.0860	2.5280	2.8453
21	0.68	1.3232	1.720	2.07	2.517	2.8314
	64		7	96	6	

Interpretación

Los resultados encontrados en el análisis estadístico se pueden apreciar que el estadígrafo utilizado fue la t de student mostrando un valor de $T = 16,615$, superior al parámetro límite ($t=1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test, comprobando la hipótesis planteada de las actividades lúdicas coadyuvan significativamente elafianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia en niños de 5 años en la en alumnos de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua Tamburco 2022. En el análisis de la significancia se pueden apreciar que Mediante los resultados del Análisis estadísticos se obtuvo un valor de la significancia de $p = 0.00 =$ es menor al parámetro límite planteado ($p < 0.05$) y ratifica la evolución y diferencias entre el pre test y pos test en la dimensión de resolución de problemas de seriación en los estudiantes de 5 años.

5.3 Discusión

Al ejecutar las actividades lúdicas por medio de talleres nos dimos cuenta que a los niños y niñas les gusta mucho ser partícipes en cada actividad realizada, ya que de esta manera los juegos es una forma de aprendizaje que une la mente el cuerpo y el espíritu donde desarrollan habilidades como la cooperación, la ayuda, el acto de compartir, los valores y sobre todo resolviendo problemas de cantidad en el área matemática también Palomino y Encalada (2019), en su investigación para optar el título de profesor titulado “Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019” confirma que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en un 90% de manera general, mientras las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad logran un mayor afianzamiento en los alumnos de la I.E.I. N° 208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022.

Mientras que Rivas y Sullca (2017), en su estudio sobre “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita San Jerónimo, Andahuaylas. Los juegos tradicionales permiten el desarrollo de las matemáticas sobre todo de la dimensión correspondencia de manera significativa, de manera similar nuestra investigación concluye que las actividades lúdicas afianzan el área de matemática en problemas de cantidad y de correspondencia en los estudiantes de la I.E.I. N° 208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco 2022. Podemos asegurar que se incluya en su plan de trabajo como una estrategia de aprendizaje en las instituciones, teniendo los resultados obtenidos de la parte estadística afirman en un 95% de manera significativa.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: La aplicación de las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucahua, a lo que se puede constatar que este proyecto es de suma importancia desarrollar en las diferentes instituciones educativas en todos los ámbitos urbanos y rurales, así también incluyendo a sus sesiones, talleres y/o proyectos en cualquier ocasión de la actividad, ya que estas actividades lúdicas ayuda a desenvolverse mejor en el área matemática y fortalecer el desarrollo y/o las competencias del mismo, como en la seriación clasificación y correspondencia también servirá como propuestas en la labor de los docentes. Esta contribución de las actividades lúdicas es muy significativa ya que el valor de $T = 13,077$, superior al parámetro limite ($t = 1,729$) donde se puede apreciar que mediante los resultados del análisis estadístico se obtuvo un valor de la significancia de $p = 0,00$ = es menor al parámetro limite planteado ($p < 0,05$), asimismo estos datos se ve comprobado por el total de 20 niños quienes mejoraron en los problemas de cantidad en el área matemática.

Segunda: De los resultados descritos en el objetivo planteado, se afirma que las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en alumnos de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucahua, estas estrategias pedagógicas fueron un logro ya que se pudo evidenciar un análisis estadístico aplicado. En la hipótesis de la dimensión de seriación el valor de $T = 12,457$, superior al parámetro limite ($t = 1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test, comprobando la hipótesis planteada, la cual se obtuvo un valor de la significancia de $P = 0,00$ = es menor al parámetro limite planteado ($p < 0,05$).

Tercera: De la realización de los resultados se afirma que de las actividades lúdicas coadyuvan significativamente para el afianzamiento del logro de desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas de Puyucagua, se evidenciaron estos logros ya que los estudiantes clasifican satisfactoriamente en sus indicadores. En conclusión, se llegó al valor $T = 13,077$, superior al parámetro límite ($t = 1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el post y pre test comprobando la hipótesis planteada, la cual se obtuvo un valor de significancia de $p = 0.00$ = es menor al parámetro límite planteado ($p < 0.05$).

Cuarta: La aplicación de las actividades lúdicas como técnica didáctica coadyuva significativamente el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencia en alumnos de 5 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, realizando diferentes actividades lúdicas permitiendo mejorar en problemas de cantidad en correspondencia relacionando objetos según sus indicadores como se muestra en el valor $T = 16.615$, superior al parámetro límite ($t = 1,729$) la cual da una tendencia positiva en la evolución entre el pre test y pos test comprobando la hipótesis planteada. Mediante los resultados de los análisis estadísticos se obtuvo un valor de la significancia de $P = 0.00$ = es menor al parámetro límite planteado ($p < 0,05$).

6.2 Recomendaciones

Después de la investigación realizada en la I.E.I N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, se llegó a las siguientes recomendaciones:

Primera: Se recomienda continuar con la realización de los talleres para promover la aplicación de la estrategia didáctica de las actividades lúdicas y continuar afianzando un excelente funcionamiento en su pensamiento matemático, resolviendo problemas de cantidad. Donde los estudiantes y toda la comunidad educativa pongan en práctica estas actividades lúdicas en relación al área matemática, muestren interés por explorar los objetos de su entorno y descubrir las características perceptuales de estos como reconocer su forma, color, tamaño, peso, longitud, grosor Etc. Que a partir de ello los niños empezaran a establecer relaciones que los llevara a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar.

Segunda: Recomendar incorporar en el PEI las estrategias lúdicas por que se ha evidenciado de manera significativa que los niños resuelven situaciones problemáticas con los materiales concretos para estimular y desarrollar su motricidad fina y gruesa, donde interactúe con todos los niños, docentes y padres de familia, dejar que fluya su imaginación en el momento de la actividad también estas acciones les permitirán resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad.



Tercera: Que los directivos de la institución educativa y docentes consideren en sus planificaciones estos talleres realizados ya que ayudara a solucionar problemas de cantidad y desarrollar más su imaginación y creatividad ya que los niños aprenden más jugando es donde despiertan el interés de la matemática y ayudara también a preparar su mente para cuando tenga problemas reales, y saber afrontar en la vida.

Cuarta: Se recomiendan a los docentes utilizar estrategias lúdicas sobre la dimensión de correspondencia en vista de los resultados obtenidos a su vez que los padres de familia tengan un compromiso con sus hijos e hijas y sean partícipes de estas actividades ya que las matemáticas están en todo momento y acción del ser humano, para familiarizar a sus hijos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrios Pantoja, O. E., & Muñoz Ponce, F. D. (2017). Juegos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje durante la infancia <https://larepublica.pe/sociedad/2019/12/04/pisa-2018-perumejora-en-aprendizajes-pero-hay-desigualdad-minedu-flor-pablo-cne/?ref=lre>.
- Bedón Arteaga, V., & Cedeño Macías, L. (05 de enero de 2023). Juegos de aprendizaje en línea para la formación de nociones lógico-matemática en Educación Inicial. 08, 34_48. Ecuador . Obtenido de <https://doi.org/10.33936/rehuso.v8i1.5439>.
- Cardona Chaverra, N. (2016) el juego como formador en los nuevos ambientes de aprendizaje.
- Carrasco Diaz, S. (2009). Metodología de la investigación científica. Lima, Perú: Lima: Editorial San Marcos, 2009.
- Cerdas, J., Castillo, R., Castro, M., Hernández, N., & Hidalgo, R. (2016). Calidad de las interacciones pedagógicas que promueven docentes de Educación Preescolar en grupos de niños y niñas de edades entre 5 y 7 años en centros públicos y privados del Gran Área Metropolitana: estudio interuniversitario a partir del instrumento CLASS (Classroom Assessment Scoring System)". UCR.
- Evaluación PISA 2018. 1-53 . Lima, Perú. Obtenido de educación, M. d. (2018). <https://C:/Users/User/Downloads/Resultados-PISA-2018-Per%C3%BA.pdf>
- Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje Apurímac. (2019). Lima, Perú . Obtenido de https://sistemas15.minedu.gob.pe:8888/evaluacion_internacional_pisa
- Educación, M. d. (2018). Evaluación PISA 2018. 1_53 . Lima, Perú. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Resultados-PISA-2018-Per%C3%BA.pdf>
- Fonseca Ortega, E. (13 de enero de 2014). Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la escuela 23 de mayo de la parroquia Chillogallo, cantónquito, provincia de pichincha. Ambato, Ecuador.



- Juárez Vilcherrez, R. (07 de julio). Actividades lúdicas para desarrollar la noción de clasificación. Lima, Trujillo, Perú. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/17215>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, p. (enero-junio de 2018). Metodología de la investigación. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3429>
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/625>
- MINEDU. (2016). currículo nacional de educación inicial (marzo 207 ed.). lima, Perú. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Martínez, B. (2017). “Interacciones en el aula, una mirada desde la experiencia de aprendizaje mediado, el análisis conversacional y la inclusión en contexto de alto índice de vulnerabilidad escolar”. Tesis para optar al grado de Magister en Desarrollo Cognitivo. UDP.
- Medina, M. (2019). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/42448>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/42448>
- Minerva Torres, c. (19 de octubre de 2002). El juego una estrategia importante. Montessori. (2012). Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/625>
- Martínez, B. (2017). “Interacciones en el aula, una mirada desde la experiencia de aprendizaje mediado, el análisis conversacional y la inclusión en contexto de alto índice de vulnerabilidad escolar”. Tesis para optar al grado de Magister en Desarrollo Cognitivo. UDP.
- Medina, M. (2019). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/42448>. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/42448>
- Minerva Torres, c. (19 de octubre de 2002). El juego una estrategia importante. Montessori. (2012). Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/625>
- Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R. (2010). Desarrollo humano. México, D.F: Mc Graw Hill.
- educación, M. d. (2018). Evaluación PISA 2018. 1_53 . Lima, Perú.
- MINEDU. (2016). currículo nacional de educación inicial (marzo 207 ed.). lima, peru. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Palomino Barrientos, E., & Encalada Achaica, E. (2019). Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores”
Tamburco – 2019. Tamburco , Abancay , PERU. Obtenido de <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/906>.



- Rosales Chira, S. M. (2021). Aplicación del programa “Aprendo jugando” para mejorar el aprendizaje de problemas de cantidad en el área de matemática en los estudiantes de primer grado de educación primaria de la IEGP Pablo Neruda, Chimbote 2019. 10_169. Chimbote , Perú. Obtenido de <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3773>
- Rice, P. (1997). Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital (2aed.). Naucalpan de Juárez: Prentice-Hall Hispanoamericana.
- Rivas Medina, F., & Sullca Ibias, R. (2017). “Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Teresita San Jerónimo, Andahuaylas. Obtenido de <http://repositorio.utea.edu.pe/handle/utea/71>
- Rivera Puemape, E. (2018). Las técnicas e instrumentos de evaluación en el II ciclo de. lima, Perú. Úgaz, A., & Vargas, M (2019), “El juego libre en los sectores y las interacciones de calidad en el nivel inicial-II ciclo, Trujillo 2018”. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Inicial. UCV.



ANEXOS



Anexo 1
Matriz de consistencia

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI Micaela Bastidas de Puyucagua N°208
Tamburco – 2022

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el nivel de contribución de las actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el grado de contribución de las Actividades lúdicas para afianzar el logro de competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en niños de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua Tamburco 2022.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua Tamburco – 2022.</p>	<p>VI Actividades lúdicas</p>	<p>Tipo: aplicada</p> <p>Nivel: Aplicativo / Explicativo</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>G U₁...X ...U₂</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo favorece las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022?</p> <p>¿En qué medida repercuten las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la repercusión de las actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando complicaciones de clasificación en alumnos de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.</p> <p>Determinar el grado de contribución de las Actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de seriación en niños de 5 años de la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de clasificación en niños de 5 años en la IEI N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.</p> <p>Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del</p>		

<p>niños de 5 años de la I.E.I N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco– 2022?</p> <p>¿Cuánto coadyuba las actividades lúdicas en el afianzamiento de logro del desempeño resolviendo problemas de correspondencias en niños de 5 años de las I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco_ 2022?</p>	<p>Determinar el aporte de las actividades lúdicas para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando dificultades de correspondencia en niños de 5 años de la I.E.I N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco – 2022.</p>	<p>desempeño solucionando dificultades de seriación en niños de 5 años de la I.E.I N°208 Micaela Bastidas Puyucagua Tamburco – 2022.</p> <p>Las actividades lúdicas contribuyen significativamente para el afianzamiento de logro del desempeño solucionando dificultades de correspondencia en niños de 5 años de la I.E.I N°208 Micaela Bastidas de Puyucagua” N°208 Tamburco – 2022.</p>		<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>
--	--	---	--	--

Anexo 2



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de La Nómina de Matrícula de estudiantes informados SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa) disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (ORE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica								
Código		Número y/o Nombre	Gestión	PGO	Inicio	Fin	Datos del Estudiante					Dpto.	Provincia							
Nombre de la ORE - UGEL		Código Modular	Característica	Programa	Inicio		Fin		Fin		Dpto.	Provincia								
N.º Orden	N.º de D.N.I. o Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento			Sexo	Matrícula	Patria	Padre vive	Madre vive	Lengua materna	Segunda Lengua	Trabaja el estudiante	Horas semanales que labora	Excedencia de la Matrícula	Excedencia Registrada	Tipo de Circoscripción	Código Modular	Número y/o Nombre - ILRD
		Resolución de Creación N.º	Forma	Edif.	Estado	Matrícula	Patria	Padre vive	Madre vive	Lengua materna	Segunda Lengua	Trabaja el estudiante	Horas semanales que labora	Excedencia de la Matrícula	Excedencia Registrada	Tipo de Circoscripción	Código Modular	Número y/o Nombre - ILRD		
1	D.N.I. : 7 9 9 1 9 1 2 8	AMAO MENDOZA, Dayron Yasmani		29	10	2016	H	P	P	NO	SI	C	NO	0	0	0	0			
2	D.N.I. : 7 9 7 2 8 3 7 5	CASTILLO GARRAFA, Zor Escobedo		22	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
3	D.N.I. : 7 9 7 4 8 0 4 7	CATACORA DANZ, Kaja Santiago		06	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
4	D.N.I. : 9 0 1 2 8 8 3 3	CHARAHUAYTA TITO, Bruna Adorada		17	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
5	D.N.I. : 7 9 6 6 9 5 7 8	CONTRERAS NARVAES, Mica Cristina		13	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
6	D.N.I. : 7 9 8 5 4 4 7 1	ESPINOZA DURAND, EJE Tamara		15	09	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
7	D.N.I. : 7 9 8 5 4 4 0 9	ESPINOZA DURAND, Josue Daniel		15	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
8	D.N.I. : 9 0 0 3 0 4 1 4	HILARES GONZALES, Azucenet Estrella		16	01	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
9	D.N.I. : 7 9 8 6 0 1 2 2	MELGAREJO ESPINOZA, Dajaz Marianela		25	09	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
10	D.N.I. : 7 9 6 3 2 8 3 5	OSCOO JARA, Branna Valeria		21	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
11	D.N.I. : 9 0 0 4 8 0 3 9	PALCAR AVALOS, Sofia Nicole		27	05	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
12	D.N.I. : 7 9 7 2 0 7 6 7	RAMOS HUAMANAHA, Kalesa Valerboa		17	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
13	D.N.I. : 7 9 9 0 7 9 0 6	RAMOS JARA, Azilhon Jhonny		21	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
14	D.N.I. : 7 9 7 7 5 5 5 1	RIVERA JAUREGUI, Delysa Saboo		22	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
15	D.N.I. : 9 0 0 2 2 8 8 0	SALAZAR SERRANO, Matizosa Jacqueline		12	05	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0	0 8 7 2 9 8 0	ENTON BASTIEN DE PANGA	
16	D.N.I. : 7 9 9 7 4 1 6 7	SELGUERON PAREJA, Emerson		08	12	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
17	D.N.I. : 9 0 0 3 0 3 3 7	SILVA CAMACHO, Deyland Daniel		15	01	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
18	D.N.I. : 9 0 1 1 4 3 5 6	TELADA HULLCANUA, Duxiel		09	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
19	D.N.I. : 7 9 8 2 1 2 4 8	TIRADO DURAND, Kacy Alexandra		23	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
20	D.N.I. : 9 0 1 3 1 4 4 0	VALVERDE GONZALES, Rosa Gabriela		19	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			
21	D.N.I. : 7 9 7 7 2 4 4 9	VALVERDE OROSCO, Jose Michael		17	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0	0	0			

Anexo 3



UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Tamburco, Abancay 18 de Abril 2022

CARTA Nº 002-2022-JJVA-DDHH-UNAMBA

Dra. Franci Julieta Orosco López
Directora General de la Institución Educativa Micaela Bastidas de Puyucagua N°208 Tamburco
Abancay

Presente. -

ASUNTO: Solicito autorización para ejecución de proyecto de tesis

Es grato dirigirme a usted, saludarlo muy atento y cordialmente y al mismo tiempo, recorro a su digna autoridad con la finalidad de solicitar autorización para la ejecución del proyecto de tesis.

Que, en calidad de docente nombrado y adscrito al Departamento Académico de Humanidades de la UNAMBA de profesión Educador e Historiador y asesor principal del proyecto de tesis: "Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI Micaela Bastidas de Puyucagua N°208 Tamburco – 2022"

Estudio que vienen encaminando en el marco de la ley Universitaria 30220, Estatuto, Reglamento de grados y títulos de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac

En tal sentido solicito a su digna autoridad el acceso a la Institución a las bachilleres Jocabet Drucila Sosa Hanampa y Maisda Maxi Chirinos Gonzales para la ejecución de dicho proyecto de tesis.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted acceder a mi solicitud



Franci Julieta Orosco López
Directora General

Recibido: 18/04/2022

Hernando Trujillo
Dr. Hernando Trujillo
DOCENTE

Asesor

Justo Juan Viza Astulli
Dr. Sr. Justo Juan Viza Astulli
DOCENTE

Coasesor

Campus Universitario S/N. Tamburco, Abancay-Apurímac.
Carretera Panamericana Abancay-Cusco, Km. 5Carretera electrónica: www.unamba.edu.pe



Anexo 4



Ministerio
de Educación



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN APURÍMAC
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE ABANCAY
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 208 MICAELA BASTIDA
PUYUCAHUA

CARTA N°001-2022-MED/GOB-A/DRE-A/UGEL-A/I.E.I. N° 208 MBP
CONSENTIMIENTO PARA APLICAR EL PROYECTO DE TESIS

Abancay 18 de abril del 2022

Al director de la escuela profesional de Ciencias Sociales y Educación de la UNAMBA:
WILLIE ALVAREZ CHÁVEZ
DIRECTORA DE LA I.E.I N°208 "MICAELA BASTIDAS DE PUYUCAHUA: **FRANCY JULIETA OROSCO LÓPEZ**

A quien pueda interesar

Por la presente autorizo y/o apruebo en mi calidad de Directora de la I.E.I N°208 "Micaela Bastidas de Puyucahua a las señoritas bachilleres **Jocabet Druçila Sosa Hanampa** y **Maisda Maxi Chirinos Gonzales** de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac ejecutar su proyecto de tesis titulado: "**Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la I.E.I N°208 "Micaela Bastidas de Puyucahua" Tamburco 2022**, sin otro preámbulo remito y doy a conocer a los agentes de dicha casa superior de estudios.

Entiendo y reconozco que este permiso se otorga en beneficio de las tesis.



Francy Julieta Oroscó López
DIRECTORA
C.R. 1031042329



Anexo 5

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Yo: Jenny Celis Dávalos con
N° de DNI 1482003003 padre o madre del estudiante KORRY A. Trujillo Durand
de 5 años de edad acepto de manera voluntaria que mi hijo(a) sea participe de la
investigación titulada: “Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en
problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI “Micaela Bastidas de Puyucahua” N°208
Tamburco – 2022”; luego de haber comprendido en su totalidad, la información sobre dicho
proyecto , riesgos si lo hubiera y beneficios directos e indirectos de la participación en el
estudio y en el entendido de que : la participación de mi hijo(a) no repercutirá en sus
actividades ni evaluaciones programadas en el programa curricular.



Nombre y Firma del apoderado

Lugar y fecha: 08 de Agosto - Tamburco

Anexo 6

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(lista de cotejo aplicación en niños de 5 años)

El presente instrumento, permitirá el recojo de datos, del trabajo de investigación "Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucahua" N°208 Tamburco – 2022"
Elaborada en base a la guía de Evaluación de Educación Inicial

ESCALA DE VALORACIÓN

En inicio	En proceso	Logro
1	2	3

Pre test . Área de matemática en problemas de cantidad

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	DIMENSIONES													
		Seriación					Clasificación					Correspondencia			
		Ítems					Ítems					Ítems			
		ordena objetos según su longitud de manera ascendente	ordena objetos según su longitud de manera descendente	ordena objetos según su tamaño de manera ascendente	ordena objetos según su tamaño de manera descendente	ordena objetos según su grosor de manera ascendente	ordena objetos según su grosor de manera descendente	clasifica objetos según su grosor	clasifica objetos según su tamaño	clasifica objetos según su utilidad	clasifica objetos según su figura	clasifica objetos según su color	establece correspondencia de objeto a objeto según su función	establece correspondencia de objetos según encaje	establece correspondencia de objeto a signo
1	AMAO MENDOZA, Dasyron Yasmani	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1
2	CASTILLO GARRAFA, Zoe Evangeline	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
3	CATACORA DANZ, Kayl Santiago	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
4	CHARAHUYTA TTITO, Briana Adriadne	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	ESPINOZA DURAND, Elit Tamara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

6	ESPINOZA DURAND, Josue Dario	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
7	HILARES GONZALES, Anamileth Estrella	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
8	OSCCO JARA, Brianna valeria	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
9	PAUCAR AVALOS, Sofia Nicole	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
10	RAMOS HUAMANÑAHUI, Kalesy Valentina	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	RIVERA JAUREGUI, Daleska Kahory	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1
12	SALAZAR SERRANO, Madhizon	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
13	SELGUERON PAREJA, Emerson	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	SILVA CAMACHO, Dhiland Daniyel	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1
15	TEJADA HUILLCAHUA, Dulcisel	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
16	TIRADO DURAND, Kaory Alexandra	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1
17	VALVERDE DURAND, Rosa geraldin	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
18	VALVERDE OROSCO, Jose Michael	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
19	VILLEGAS ASTO, Yuset Gregorio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
20	HUAMANI CHACON, Antonio	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2



Anexo 7

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(lista de cotejo aplicación en niños de 5 años)

El presente instrumento, permitirá el recojo de datos, del trabajo de investigación "Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucahua" N°208 Tamburco – 2022"
Elaborada en base a la guía de Evaluación de Educación Inicial

ESCALA DE VALORACIÓN

En inicio	En proceso	Logro
1	2	3

Post test. Área de matemática en problemas de cantidad

N°	APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS NIÑOS	DIMENSIONES													
		Seriación						Clasificación			Correspondencia				
		Ítems						Ítems			Ítems				
		Ordena objetos según su longitud de manera ascendente	Ordena objetos según su longitud de manera descendente	Ordena objetos según su tamaño de manera ascendente	Ordena objetos según su tamaño de manera descendente	Ordena objetos según su grosor de manera ascendente	Ordena objetos según su grosor de manera descendente	Clasifica objetos según su grosor	Clasifica objetos según su tamaño	Clasifica objetos según su utilidad	Clasifica objetos según su figura	Clasifica objetos según su color	Establece correspondencia de objeto a objeto según su función	establece correspondencia de objetos según encaje	establece correspondencia de objeto a signo
1	AMAO MENDOZA, Dasyron Yasmani	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
2	CASTILLO GARRAFA, Zoe Evangeline	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	CATACORA DANZ, Kayl Santiago	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
4	CHARAHUYTA TTITO, Briana Adriadne	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
5	ESPINOZA DURAND, Eliit Tamara	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3

6	ESPINOZA DURAND, Josue Dario	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
7	HILARES GONZALES, Anamileth Estrella	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
8	OSCCO JARA, Brianna valeria	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
9	PAUCAR AVALOS, Sofia Nicole	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	RAMOS HUAMANÑAHUI, Kalesy Valentina	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2
11	RIVERA JAUREGUI, Daleska Kahory	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
12	SALAZAR SERRANO, Madhizon	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	SELGUERON PAREJA, Emerson	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
14	SILVA CAMACHO, Dhilland Daniyel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	TEJADA HUILLCAHUA, Dultsel	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3
16	TIRADO DURAND, Kaory Alexandra	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
17	VALVERDE DURAND, Rosa geraldin	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	VALVERDE OROSCO, Jose Michael	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
19	VILLEGAS ASTO, Yuset Gregorio	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	HUAMANI CHACON, Antonio	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3



Anexo 8



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

Cabrera Navarro Balón

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Docente - Universidad Nacional Micaela Bastidas

1.3. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucagua" N°208 Tamburco - 2022

1.4. AUTORAS

Jocabet Drucila Sosa Hanampa y Maisda Maxi Chirinós Gonzales

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

Ord.	Indicadores	Criterio	Deficiente 0_20%	Regular 21_50%	Bueno 51_70%	Muy bueno 71_80%	Excelente 81_100%
1	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Esta observado en conducta observable					X
	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				X	
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos metodológicos y científicos					X
7	CONSISTENCIA	Está basado es aspectos teórico científico					X
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					X
9	METODOLOGÍA	Responde el propósito del trabajo en relación a los objetivos a lograr					X
10	PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de Investigación					X
Total							X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD:

- El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.
- El instrumento debe ser mejorado antes de su aplicación.

V. RECOMENDACIONES Y/O OBSERVACIONES

Ninguna

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

B. Navarro
 Dra. Beten Cabrera Navarro
 Firma y sello del experto

DNI N° *23860007*
 Cel. N° *954124897*

Anexo 8

Abancay, *19* Mayo, *2022*





UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

Huayhua Mamani Alda

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Docente de la Universidad Nacional Micaela Bastidas A.

1.3. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucagua" N°208 Tamburco - 2022

1.4. AUTORAS

Jocabet Drucila Sosa Hanampa y Maisda Maxi Chirinos Gonzales

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

Ord.	Indicadores	Criterio	Deficiente 0_20%	Regular 21_50%	Bueno 51_70%	Muy bueno 71_80%	Excelente 81_100%
1	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Esta observado en conducta observable					X
	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				X	
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos metodológicos y científicos					X
7	CONSISTENCIA	Está basado es aspectos teórico científico					X
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					X
9	METODOLOGÍA	Responde el propósito del trabajo en relación a los objetivos a lograr					X
10	PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación					X
Total							X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Excelente

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD:

- El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.
 El instrumento debe ser mejorado antes de su aplicación.

V. RECOMENDACIONES Y/O OBSERVACIONES

Ninguna

Universidad Nacional
Micaela Bastidas de Apurímac
Facultad de Educación y Ciencias Sociales

Dr. Hilda Huayhua Mamani
Decana

Firma y sello del experto

DNI N° 29.10.18.17

Cel. N° 291.07.0097

Abancay, 06, Junio, 2022.



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES



Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

Amalia Torres Chipana

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Docente - Universidad Nacional Micaela Bastidas

1.3. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucagua" N°208 Tamburco - 2022

1.4. AUTORAS

Jocabet Drucila Sosa Hanampa y Maisda Maxi Chirinos Gonzales

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

Ord.	Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20 %	Regular 21 - 50 %	Bueno 51 - 70 %	Muy bueno 71 - 80 %	Excelente 81 - 100 %
1	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.					X
2	OBJETIVIDAD	Este expresado en conducta observable.				X	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					X
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos metodológicos y científicos.					X
7	CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos técnico científicos.					X
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo en relación a los objetivos a lograr.					X
10	PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.					X
TOTAL							

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de su aplicación.

V. RECOMENDACIONES Y/O OBSERVACIONES

Ninguna

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

Amalia Torres Chipana
 DOCENTE
 Firma y sello del experto

DNI N° 70763404

Cel. N° 963702182

Abancay, 03 Mayo 2022

Anexo 9



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Escuela Académico Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia

VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS
INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES:

Juro Llamocca, Miguel Ángel

1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Docente Auxiliar - Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac

1.3. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Actividades lúdicas para afianzar el área de matemática en problemas de cantidad en niños de 5 años de la IEI "Micaela Bastidas de Puyucallu" N°208 Tamburco - 2022

1.4. AUTORAS

Jacabat Druela, Sosa Hanampa y Maisda Maxi Chirinos Gonzales

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

Ord.	Indicadores	Criterio	Deficiente 0_20%	Regular 21_50%	Bueno 51_70%	Muy bueno 71_80%	Excelente 81_100%
1	CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado					X
2	OBJETIVIDAD	Esta observado en conducta observable					X
	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					X
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				X	
6	INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos metodológicos y científicos				X	
7	CONSISTENCIA	Está basado es aspectos teórico científico					X
8	COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					X
9	METODOLOGÍA	Responde el propósito del trabajo en relación a los objetivos a lograr					X
10	PERTINENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación					X
Total							

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

IV. OPCIÓN DE APLICABILIDAD:

 El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado. El instrumento debe ser mejorado antes de su aplicación.

V. RECOMENDACIONES Y/O OBSERVACIONES

Excelente

Firma y sello del experto

Miguel Ángel Juro Llamocca
Docente

DNI N°. 42245597

Cel. N°. 930124859

Abancay 03, de Agosto Anexo 9

Anexo 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

NOMBRE DEL TALLER: "LA SERPIENTE Y SUS AVENTURAS 3"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Ordena o seria objetos según su longitud y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	Plumón Papelote
Desarrollo o Expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> . Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. . Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todo los materiales que se utilizara como: tubos, lápices de colores, sorbetes y calcetines de diferentes longitudes, también se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se le dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos desean.</p> <p>Los niños empezaran cuando la docente de la indicación. Para ello tendrán que sacarse los zapatos. El niño tendrá que empezar a lanzar el dado y saltar en la serpiente contando el número que le salió en el dado ya que cada casillero tendrá un reto donde que haya una actividad por realizar tendrá que cumplirla y si lo hace bien avanzara lanzando el dado y si no logra cumplir el reto dará el pase a otro niño . Cada niño tendrá su turno, y toque lo que le toque tendrá que cumplir con la actividad. Y así avanzar hasta llegar a la meta.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>Serpiente de cartón</p> <p>Dado</p> <p>Siluetas de figuras</p> <p>Calcetines, sorbetes, tubos, lápices de colores.</p>
RELAJACIÓN	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	Piso



Expresión gráfico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	



Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE DEL TALLER: “LA SERPIENTE Y SUS AVENTURAS 2”

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Ordena o seria objetos según su tamaño y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • -Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.

➤ SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	Plumón Papelote, hoja bond
Desarrollo o Expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> . Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. . Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todos los materiales que se utilizara como: peluches, hojas de planta, pelotas, de diferentes tamaños, también se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se le dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos descan.</p> <p>Los niños empezaran cuando la docente de la indicación. Para ello tendrán que sacarse los zapatos. El niño tendrá que empezar a lanzar el dado y saltar en la serpiente contando el número que le salió en el dado ya que cada casillero tendrá un reto donde que haya una actividad por realizar tendrá que cumplirla y si lo hace bien avanzara lanzando el dado y si no logra cumplir el reto dará el pase a otro niño . Cada niño tendrá su turno, y toque lo que le toque tendrá que cumplir con la actividad. Y así avanzar hasta llegar a la meta.</p>  <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	Serpiente de cartón Dado Peluches, hojas de la planta, pelotas, caja
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <ul style="list-style-type: none"> ☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos. <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	Piso

Expresión gráfico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	


Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

NOMBRE DEL TALLER: "LA SERPIENTE Y SUS AVENTURAS 3"

Edad: 5 años

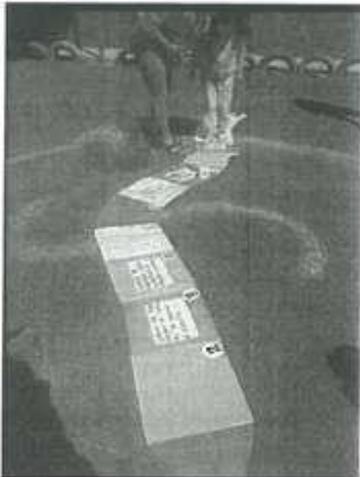
PROPÓSITO: Ordena o seria objetos según su grosor y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	Plumón Papelote, hoja bond
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, 	Serpiente de cartón

	<p>trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc.</p> <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todos los materiales que se utilizara como: pinceles, sogá, palos y lápices de diferentes grosores, también se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se les dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos desean.</p> <p>Los niños empezaran cuando la docente de la indicación. Para ello tendrán que sacarse los zapatos. El niño tendrá que empezar a lanzar el dado y saltar en la serpiente contando el número que le salió en el dado ya que cada casillero tendrá un reto donde que haya una actividad por realizar tendrá que cumplirla y si lo hace bien avanzara lanzando el dado y si no logra cumplir el reto dará el pase a otro niño . Cada niño tendrá su turno, y toque lo que le toque tendrá que cumplir con la actividad. Y así avanzar hasta llegar a la meta.</p>  <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>Dado</p> <p>Pinceles, sogá, palos, lápices.</p>
<p>Relajación</p>	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>Patio</p>
<p>Expresión grafico plástico</p>	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.</p>	<p>Hojas bond, plumones, crayones, plastilina</p>
<p>Verbalización</p>	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	



Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

NOMBRE DEL TALLER: "HOCKEY"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Agrupa o clasifica objetos según su tamaño y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	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.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. 	Hoja bond Papelote Plumones
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Distribuyen los palos de hockey a cada niño y niña.</p> <p>Exploran el material y cada uno propone realizar una actividad</p>	Palos de hockey Pelotas de diferentes

	<p>diferente con el material.</p> <p>Realizan o se movilizan de un lugar a otro explorando el instrumento con el que se realizara la actividad.</p> <p>Las pelotas se esparcirán por todo el patio, y los niños utilizando los palos de hockey, llevarán empujándolos cada pelota a su destino según el tamaño que corresponde.</p>  <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>tamaños</p> <p>Cajas</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>patio</p>
Expresión gráfico plástico	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.</p>	<p>Hojas bond, lápices de colores , plumones</p>
Verbalización	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	



Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

NOMBRE DEL TALLER: "AVENTURA"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Agrupa o clasifica objetos según su figura y desarrolla su movimiento.

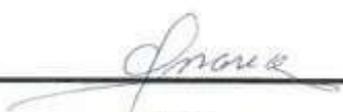
➤ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	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

II. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	plumón papelote
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas materiales como: siluetas</p>	<p>Siluetas de figuras geométricas y otras</p> <p>La base de las figuras.</p>

	<p>geométricas y otras figuras, como también se les indica de qué manera se jugará la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se les dará la libertad de tomar la silueta que desee para que lo lleve con él en el transcurso del juego y al final coloque según la forma que esta agrupada.</p> <p>los niños pasaran por un túnel, por un río y al final en ganeo tendrán que llegar a colocar las siluetas según su forma.</p> <p>Todos los niños harán la misma secuencia hasta terminar con todas las siluetas.</p> <p>Al terminar a cada niño se les dará una silueta al azar, y se les indicara que busquen a sus compañeros que tengan la misma figura, y formen grupo.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	
<p>Relajación</p>	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>piso o campo</p>
<p>Expresión grafico plástico</p>	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.</p> <p>Dialogan de cómo se sintieron durante el desarrollo de las actividades.</p>	<p>Hojas bond, plumones, crayones</p>
<p>Verbalización</p>	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	


 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

NOMBRE DEL TALLER: "SALTO DE COLORES"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Agrupa o clasifica objetos según su COLOR y desarrolla su movimiento.

➤ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	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

➤ SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	plumón papelote
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les pedirá a los niños que se sienten en completo orden, y</p>	Globos de diferentes colores Caja grande Bolsas de diferentes

	<p>se les llamara dos en dos para que puedan empezar la actividad.</p> <p>Cada participante tendrá que coger un globo del color que prefiera, luego tendrá que ponerlas entre sus piernas y al toque del silbato saldrán saltando hasta llegar a las bolsas de colores y poner al color que corresponde, y dar el pase a sus demás compañeros.</p> <p>Al finalizar la actividad se le dará a cada niño un globo al azar y pediremos que se agrupen según el color de globo que tengan y formen grupo.</p>	<p>colores</p> <p>Silbato</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p>	Piso o campo
Expresión gráfico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	


 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

NOMBRE DEL TALLER: "LA SERPIENTE ENGANCHADA"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Agrupa o clasifica objetos según su grosor y desarrolla su movimiento.

➤ APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	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.

➤ SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Escuchar al profesor Mantener el orden Levantar la mano para participar Venir con buzo. No pelear con sus compañeros 	Plumón papelote
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p>	Soga grueso regular delgado Ganchos de ropa

	<p>Les damos a conocer los materiales para que puedan manipular y explorar, adivinar qué actividad se realizara</p> <p>Se les pedirá a los niños colocarse a un costado del patio y se sienten para escuchar las indicaciones para la actividad y un ejemplo para que los niños lo realicen.</p> <p>Pedimos a los niños salir dos en dos en completo orden y al tocar el silbato comiencen con la actividad:</p>  <p>primero tendrán que coger con el gancho un pedazo de sogu en seguida se colocan en el piso para gatear en Zigzag por las latas hasta llegar a la serpiente, de inmediato deberá unir con el gancho el pedazo de sogu con la de la serpiente. Y el niño que logre ser el primero en terminar y realizar satisfactoriamente será el ganador.</p>	<p>3 cajas</p> <p>Papel lustre</p> <p>Latas</p> <p>Silbato</p> <p>Cinta</p>
<p>Relajación</p>	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p>	<p>Piso o campo</p>
<p>Expresión gráfico plástico</p>	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.</p>	<p>Hojas bond, plumones, crayones</p>
<p>Verbalización</p>	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	



 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

NOMBRE DEL TALLER: "SOMBRAS"

Edad: 5 años "

PROPÓSITO: Desarrolla el movimiento y relaciona o corresponde objetos según su forma

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<p>Cuando el niño resuelve problemas de cantidad, combina las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	<p>plumón</p> <p>pizarra o papelote</p>

Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas materiales como: siluetas, sombras en hoja bond, cinta, se les indica de qué manera se realizará la actividad.</p> <p>Se ara un círculo con todos los niños, luego les pediremos que jueguen con sus sombras y hagan las figuras que ellos deseen.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex: 1;"> <p>La docente preparar el espacio colocando las hojas bond en el suelo con diferentes sombras. Enseguida se le dará a cada niño tres a cuatro figuras y se les pedirá que busquen la sombra de la figura y lo encajen.</p> </div>  </div>	<p>Siluetas de figuras pequeñas, grandes</p> <p>Fichas con sombras</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>Patio</p>
Expresión grafico plástico	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizadas de su interés del niño o niña.</p>	<p>Hojas bond, plumones, crayones</p>
Verbalización	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	



Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

NOMBRE DEL TALLER: "JUGANDO A LAS SILLAS"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Desarrolla el movimiento y hacer una correspondencia según función

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: "¿Cuántas cartulinas necesitaremos?". La niña cuenta las mesas y dice: "seis cartulinas"

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ los niños se ponen de pie en media luna para establecer las reglas normas ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. 	Plumón pizarra o papelote

	Venir con buzo u ropa cómoda.	
Desarrollo o expresividad corporal	<p>I. INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. • Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. • Les damos a conocer los materiales para que ellos lo manipulen y adivinen a que vamos a jugar indicamos como se juega. <p>II. DESARROLLO: (Ejecución) cada niño se sienta en una silla y le damos una silueta a cada niño estando todos sentados y con sus siluetas, a la voz de la docente o toque el pito cada niño buscaran su correspondencia según función buscara su pareja según las siluetas. Así sucesivamente se cambiara de siluetas para que todos puedan jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Función de la enfermera hospital curar pacientes • Función del panadero es hacer pan • Función de la docente enseñar salón de clases escuela • Su función del payaso es hacer reír show • Función de un conductor es manejar carro • Función de un bombero es apagar el fuego <p>El niño que hizo bien será el ganador Por último en un círculo presentamos las siluetas y entre todos socializamos.</p> 	<p>Sillas</p> <p>Siluetas</p> <p>Ruleta</p>
Relajación	<p>III.-CIERRE: (Relajación): ☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo estirando el cuerpo los brazos para arriba tocando las puntas del pie girando para la derecha izquierda etc.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	Patio o campo
Expresión gráfico plástico	Le damos a cada niño una ficha para que puedan relacionar	Fichas
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	



Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

NOMBRE DEL TALLER: "MUNDO LOCO"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: relaciona o corresponde objetos según su utilidad y desarrolla su movimiento

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. El niño dice el criterio que usó para agrupar.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
ASAMBLEA O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparemos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	plumón pizarra o papelote

<p>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD CORPORAL</p>	<p>INICIO: (Calentamiento) . Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. . Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. DESARROLLO: (Ejecución) Se les presenta a los niños y niñas materiales como: siluetas, se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir. A cada niño se le dará una silueta al azar Cuando la docente dé la señal para empezar el juego, todos los niños se mezclaran y caminaran gritando el nombre del objeto o personaje que tenga, buscando el grupo donde corresponde tal objeto o personaje(mundo loco) Después se comprobara si todo niño con su silueta está en el grupo donde debería de corresponder Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>Caja de cartón Siluetas de figuras Silbato</p>
<p>RELAJACIÓN</p>	<p>CIERRE: (Relajación): ☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos. Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>piso o campo</p>
<p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICO</p>	<p>En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.</p>	<p>Hojas bond, plumones, crayones</p>
<p>VERBALIZACIÓN</p>	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	


 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

NOMBRE DEL TALLER: “EL CIRCUITO PESADO”

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Hace una correspondencia según su número y desarrolla el movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. 	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas cartulinas necesitaremos?”. La niña cuenta las mesas y dice: “seis cartulinas”

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos ponemos de pie todos los niños en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo o ropa cómoda. 	Plumón pizarra o papelote

<p>desarrollo o expresividad corporal</p>	<p>INICIO: (Calentamiento) Salimos al patio o en el aula y nos movemos por todo el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. Les mostramos los materiales para que los niños puedan manipular y adivinar a que se jugara. Una vez dado las reglas del juego y nombre del juego. DESARROLLO: (Ejecución) Se les pedirá a los niños formar grupos una vez ya formado los grupos se colocarán detrás de una línea y a cada grupo se les dará unas siluetas. La docente coloca una ruleta al frente de los niños a una distancia, cuando la ruleta da vueltas y marcara un color y un número los niños tendrán que buscar las siluetas del mismo color y el número que pide. El grupo que trae primo será el ganador y colocaremos en una tabla de doble entrada según el número que corresponda en la tabla y va sumando puntos Sucesivamente se gira la ruleta hasta terminar todos los colores. Por último, todos los grupos exponen la tabla de doble entrada. Y el grupo ganador tendrá su premio.</p>	<p>Ruleta Siluetas</p>
<p>Relajación</p>	<p>CIERRE: (Relajación): ☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, dando estiramientos saltando moviendo el cuerpo ligeramente. Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	<p>Patio o campo</p>
<p>Expresión grafico plástico</p>	<p>Se le da a cada niño una ficha donde que van a relacionar según la actividad realizada</p>	<p>ficha</p>
<p>Verbalización</p>	<p>Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.</p>	



 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

NOMBRE DEL TALLER: “LA RULETA”

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Calcula objetos según su peso, pesa mucha pesa poco y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	“Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	“Resuelve problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo”.

➤ SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: <ul style="list-style-type: none"> Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. Venir con buzo. 	Plumón Papelote
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> . Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. . Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todo los materiales que se utilizara como: Fruta mandarina botella con agua y libros latas con arena , botella con arenas y calcula objetos según su peso , pesa mucho pesa poco .</p> <p>se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se le dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos desean.</p> <p>cuando la docente de la señal para poder empezar, el niño tendrá que tomar el objeto que esta al inicio del circuito y pasar saltando por encima de las latas enseguida tomara el siguiente objeto y tendrá que Pazar en zigzag entre las botellas, por ultimo pasara por debajo de los tubos hasta llegar al final del circuito en donde colocara los objetos que lleva en sus manos y pondrá donde que pertenece según el peso pesa mucho o pesa poco.</p>  <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	Latas Botellas Tubos Cajas Arena Naranja Mandarina Libro
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p> <p>Sentados en el piso verbalizan las actividades realizadas.</p>	Patio

Expresión gráfico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	


Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

NOMBRE DEL TALLER: "LA CAJA PREGUNTONA"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Calcula objetos según su cantidad (muchos, pocos y ninguno) y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	<ul style="list-style-type: none"> Traduce cantidades a expresiones numéricas. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. 	Plumón Papelote

	Venir con buzo.	
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todos los materiales que se utilizara como: sogas, bloques, latas, tapas y ganchos de ropa y calcula objetos según su cantidad, muchos, pocos ninguno.</p> <p>se les indica de qué manera se jugará la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>Cuando la docente de la señal el niño tendrá que tomar una hojita de la caja preguntona y con la ayuda de la docente se leerá cual es el reto o la pregunta que le salió, es ahí donde el niño tendrá que realizar lo que le pide.</p>  <p>Cuando el niño cumpla la pregunta o el reto, dará pase a su compañero.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>Una caja mediana</p> <p>Hojas de pequeñas</p> <p>Sogas</p> <p>Bloques</p> <p>Tapas</p> <p>Ganchos de ropa</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p>	Patio
Expresión gráfico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	


 Firma

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

NOMBRE DEL TALLER: "EL TIEMPO"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Calcula objetos según su tiempo, "ayer" "hoy" y "mañana" y desarrolla su movimiento.

➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	• Traduce cantidades a expresiones numéricas.	• 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. 	Plumón Papelote

	Venir con buzo.	
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> · Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. · Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies, etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todo los materiales que se utilizara como: ruletas, siluetas mediana y calcula objetos según su tiempo “ayer” “hoy” y “mañana”. se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se le dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos desean.</p> <p>Cuando la docente de la señal para empezar, el niño tendrá que girar la ruleta. Cuando la ruleta pare y la flecha llegue a uno de las casillas, el niño se aproximara a la caja donde tendrá que tomar las siluetas que le aparecen en la casilla de la ruleta que le toco.</p> <p>Enseguida tendrá que ordenarlas de acuerdo al tiempo.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p>Ayer</p>  </div> <div style="text-align: center; margin-right: 10px;"> <p>Hoy</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Mañana</p>  </div> </div> <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>Ruleta</p> <p>Fichas</p> <p>Siluetas medianas</p> <p>Secuencias de actividades</p> <p>Caja mediana</p> <p>cinta</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p>	Patio
Expresión grafico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

NOMBRE DEL TALLER: "YO PRIMERO"

Edad: 5 años

PROPÓSITO: Establecer posición de objetos según una sucesión ordenada y desarrollar su movimiento

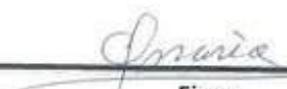
➤ **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Psicomotricidad	"Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad"	<ul style="list-style-type: none"> -Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Matemática	"Resuelve problemas de cantidad"	•Traduce cantidades a expresiones numéricas.	• 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: "Faltan pocos días para el paseo".

➤ **SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER DE APRENDIZAJE.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA (ESTRATEGIAS)	RECURSOS/MATERIALES
Asamblea o inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se sientan en media luna para que establezcan sus normas, para el desarrollo de la actividad y preparamos materiales. ❖ La docente recuerda las normas de la clase: Hacer caso al profesor. No pegar al compañero. 	Plumón Papelote

	Venir con buzo.	
Desarrollo o expresividad corporal	<p>INICIO: (Calentamiento)</p> <ul style="list-style-type: none"> Salimos al patio o en el aula y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: inclinaciones, caminar, trotar, balanceo, saltar en 2 pies. etc. <p>DESARROLLO: (Ejecución)</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas todos los materiales que se utilizara como: los trenes, los sacos, las latas. se les indica de qué manera se jugara la actividad y cuáles son los pasos que se debe seguir.</p> <p>A cada niño se le dará la libertad de tomar los materiales y lo puedan manipular experimentar como ellos desean.</p> <p>Cuando la docente de la señal para empezar, los niños tendrán que buscar un oponente para que puedan competir. Saldrán a la cuenta de 3. Primero tendrán que pasar por ordenar las latas según a su número ordinal de 1° a 5° tendrán que ponerlo uno encima de otro como una pequeña torre. Enseguida tendrán que cerrar las tapitas según el número ordinal. Finalmente tendrá que entrar en la saca y saltar como conejos hasta llegar al final el primero en llegar será el ganador.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños devuelven los materiales que utilizaron y se ubican en sus posiciones de distanciamiento completo.</p>	<p>2 trenes</p> <p>2 sacos</p> <p>10 latas pequeñas</p>
Relajación	<p>CIERRE: (Relajación):</p> <p>☺ Realizan los ejercicios para la relajación y oxigenación del cuerpo, echándose en el suelo, estirando las piernas hacia arriba y cerrando sus ojos.</p>	Patio
Expresión grafico plástico	En una hoja de papel representan las actividades realizada de su interés del niño o niña.	Hojas bond, plumones, crayones, plastilina
Verbalización	Dialogamos con los niños (as) como se sintieron en el desarrollo de las actividades, se expresan libremente.	


 Firma

Anexo 11

Figura 5

Presentación a los niños y profesora



Figura 6

Evaluación de pre test



Figura 7

Observación primer y segundo grupo

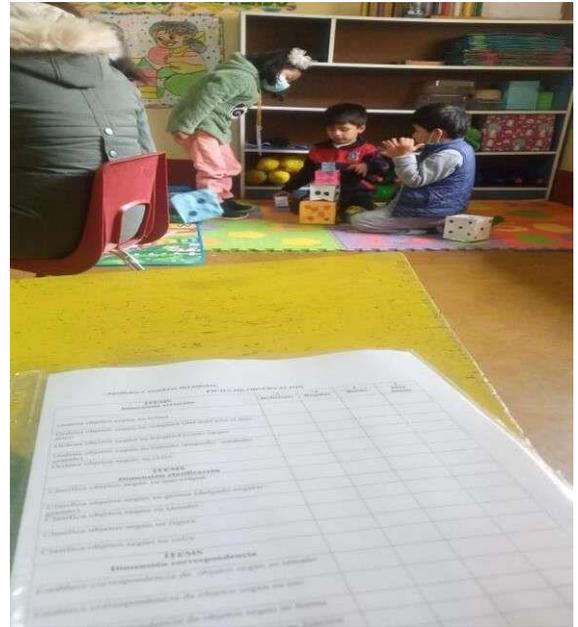


Figura 8

Salto de colores



Figura 9

Juego de hockey



Figura 10

Figuras a sus lugares



Figura 11

La serpiente enganchada



Figura 12

La serpiente y sus aventuras (tamaño)



Figura 13

La serpiente y sus aventuras (longitud)



Figura 14

La serpiente enganchada (grosor)



Figura 15

Secuencia de patrón



Figura 16

La ruleta



Figura 17

La caja preguntona (pocos, muchos, y ninguno)



Figura 18

Yo primero (circuito)



Figura 19
Sombras



Figura 20

Expresión gráfico plástica (representación de las actividades realizadas)

