

UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA AMAZONIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE



Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023

***Tesis para optar el Título Profesional de
Licenciada en Educación Inicial Bilingüe***

Autor:

Bach. Angy Jaksul Araujo Noriega

Asesor:

Mg. Segundo Gonzalo Cabanillas Eugenio

Pucallpa – Perú

2023



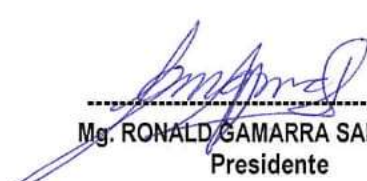
**UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL DE LA
AMAZONÍA**
REGLAMENTO DE GRADOS Y TÍTULOS

ANEXO 16. ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

En el Distrito de Yarinacocha, en la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, en el Auditorio Blanco, siendo las 10:30 horas, del día viernes 15 de setiembre del año 2023, se reunieron el jurado de tesis presidida por el presidente **Mg. RONALD GAMARRA SALINAS**, teniendo como miembros a la **Mg. YENNY TALAVERA ORE** y a la **Dra. YSABEL MORAN QUINTANILLA**, para la sustentación de la tesis elaborado por la tesista **ANGY JAKSUL ARAUJO NORIEGA**, quien expuso la tesis titulada: "**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN BÁSICA DE NUMERO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 779 SOL DE ENERO, UCAYALI 2023**". A fin de optar el título de Licenciado en Educación Inicial Bilingüe; terminada la sustentación, el autor de la tesis respondió a las preguntas formuladas por los miembros del jurado.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo, contenido y sustentación del mismo y con las sugerencias pertinentes, declara la sustentación como APROBADO asignándole un calificativo de 27.00 puntos, según el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía.

Siendo las 11:00 a.m horas, del mismo día se dio por terminado el acto de sustentación firmando los miembros del jurado en señal de conformidad.



Mg. RONALD GAMARRA SALINAS
Presidente



Mg. YENNY TALAVERA ORE
Secretaria



Dra. YSABEL MORAN QUINTANILLA
Vocal



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA

N°048 - 2023

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION SISTEMA ANTIPLAGIO TURNITIN

La Biblioteca Central, hace constar por la presente, que le informe Final (Tesis) titulado:

**JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN
BÁSICA DE NÚMERO EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 779 SOL DE ENERO, UCAYALI
2023.**

Cuyo autor es : **ARAUJO NORIEGA, ANGY JAKSUL.**

Facultad : **FACULTAD DE EDUCACION INTERCULTURAL Y
HUMANIDADES.**

Escuela Profesional : **EDUCACIÓN INICIAL BILINGÜE.**

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 11%.**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el **artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO**, aprobada con **RESOLUCIÓN N°164-2021-UNIA-CO**, el cual indica que no se debe superar el 24%. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si está dentro de los límites aceptables de similitud, por lo que Si se aprueba su originalidad.**

En señal de conformidad y verificación se FIRMA Y SELLA la presente constancia.

Fecha: 26/10/2023

UNIA UNIVERSIDAD NACIONAL INTERCULTURAL
DE LA AMAZONIA - UCAYALI

Cay
Dr. Jesús Taylor Dávila Francia
Jefe de la Oficina de Biblioteca Central

La primera universidad intercultural del Perú



biblioteca_central@unia.edu.pe

ww.unia.edu.pe

arretera a San José 0.63 Km. Yarinacocha - Ucayali - Perú

DEDICATORIA

Quiero dedicar a mis padres quienes fueron mi motor y motivo de inspiración en mi formación profesional y de mis logros, también a las personas que estuvieron conmigo en las buenas y en las malas brindándome su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios todo poderoso y su hijo Jesucristo, por ser fuente de mis oraciones y fortaleza espiritual.

A los maestros de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, especialmente a los docentes de la escuela profesional de educación Inicial Bilingüe, por brindarme sus conocimientos, experiencia y asesoría.

A la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali, especialmente a la directora Irmita Gama Daza por brindarme todas las facilidades durante la ejecución del trabajo de la tesis.

Al Mg. Segundo Gonzalo Cabanillas Eugenio, asesor de la tesis, por su colaboración y apoyo en la ejecución y redacción de la tesis.

Angy

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. REVISIÓN DE LITERATURA	14
2.1 Antecedentes de la Investigación	14
2.2. Bases Teóricas	17
III. MÉTODOS	25
3.1. Tipo y nivel de investigación	25
3.2. Diseño de la investigación	25
3.3. Población y muestra	25
3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	26
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
4.1. Validez y confiabilidad de instrumentos	28
4.2. Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información	29
4.3. Prueba de hipótesis	33
4.4. Discusión de resultados.....	38
V. CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES.....	41
VII. BIBLIOGRAFÍA	42
VIII. ANEXOS.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de los niños y niñas del nivel inicial.....	25
Tabla 2. Juicio de expertos para la validación del instrumento.....	28
Tabla 3. Prueba de confiabilidad.....	28
Tabla 4. Escala de confiabilidad.....	29
Tabla 5. Frecuencia de la noción básica de número.....	29
Tabla 6. Frecuencia de la dimensión “clasificación”.....	30
Tabla 7. Frecuencia de la dimensión “seriación”.....	31
Tabla 8. Frecuencia de la dimensión “correspondencia”.....	32
Tabla 9. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	33
Tabla 10. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	34
Tabla 11. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	35
Tabla 12. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	35
Tabla 13. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	36
Tabla 14. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	36
Tabla 15. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	37
Tabla 16. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas.....	37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Noción básica de número.....	29
Figura 2. Clasificación.....	30
Figura 3. Seriación.....	31
Figura 4. Correspondencia.....	32

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de investigación.....	50
Anexo 2. Operacionalización de variables.....	51
Anexo 3. Instrumento de investigación.....	52
Anexo 4. Pruebas de validez de instrumento.....	53
Anexo 5. Constancia de aplicación.....	56
Anexo 6. Base de datos del investigador.....	57
Anexo 7. Sesiones de aprendizajes.....	59
Anexo 8. Fotos.....	116

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de enero, Ucayali 2023. Su metodología fue de tipo de investigación aplicada, nivel explicativo, un diseño pre experimental. Para la recolección de datos se aplicó como técnica la observación y la ficha de observación como instrumento de la investigación, que fue validado por tres juicios de expertos. Los resultados muestran, que, al aplicar los juegos lúdicos, el 90% de los niños y niñas han logrado el aprendizaje, teniendo como media del pre test=19.90 y el post test=38.10. En conclusión, que los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de enero, Ucayali 2023. cuya afirmación se respalda (p valor=0,000<0,05, a un nivel de confianza de 95%).

Palabras Claves: juegos lúdicos, noción de número

ABSTRACT

The objective of this research is to demonstrate the influence of recreational games on the development of the basic notion of number in five-year-old children of the Educational Institution 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Its methodology was applied research type, explanatory level, a pre-experimental design. For data collection, observation was applied as a technique and the observation sheet was used as a research instrument, which was validated by three expert judgments. The results show that, by applying the recreational games, 90% of the boys and girls have achieved learning, with the average of the pre-test=19.90 and the post-test=38.10. In conclusion, recreational games significantly affect the development of the basic notion of number in five-year-old boys and girls of the Educational Institution 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. whose statement is supported ($p \text{ value}=0.000<0.05$, at a confidence level of 95%).

Keywords: playful games, notion of number

I. INTRODUCCIÓN

Las matemáticas se consideran una materia central muy importante, porque es una ciencia que se ocupa del análisis de cantidades, espacio, formas, cambios y relaciones. Así mismo, siempre está ahí, porque permite el desarrollo de métodos matemáticos de funcionamiento y pensamiento en diferentes situaciones, resolver tareas cuantitativas, posibilitar que los niños experimenten situaciones en un contexto lúdico y se comuniquen con la naturaleza Minedu, (2015). Según la Unesco, (2016) revelan que, a nivel mundial, 617 millones de niños y jóvenes en todo el mundo no alcanzan el nivel mínimo en lectura y matemáticas: 202 millones en África, 241 millones en Asia no alcanzan el nivel mínimo en estas materias. En América Latina, 50 millones de niños y jóvenes están por debajo del nivel de matemáticas, lo que significa que uno de cada dos niños tiene serias dificultades en matemáticas. En 2018, Perú participó en la evaluación del Programa Internacional de Evaluación. Según el resultado, nuestro país ocupa el lugar 64 de 79 países, pero con este resultado nos mantenemos en el último nivel promedio más bajo de Sudamérica, Minedu, (2018). En 2013, el Ministerio de Educación del Perú elaboró un informe sobre educación matemática básica para niños y niñas de cinco años, cuyo resultado concluyeron que el 14,3 por ciento logró ubicarse en el nivel III, el 72,2 por ciento niveles II y el 13,5 por ciento nivel I. En consecuencia, estos resultados, se evidencia que los niños y niñas en la etapa escolar seguimos en proceso, esto quiere decir aún falta desarrollar la noción básica fundamental del número Minedu, (2013). En consecuencia, en la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, se observó que los niños de cinco años, tienen dificultades en la noción básica de número, en cuanto a clasificación, seriación y correspondencia, por tal motivo para solucionar el problema de la noción básica de número se propone los juegos lúdicos. Según Gallego, et al., (2020). “El juego es una estrategia pedagógica que promueve el aprendizaje múltiple y le brinda al niño la oportunidad de conocer, explorar, experimentar y descubrir su contexto de una manera amigable y lúdica” (p.2). Por otro lado, Chamoso et al., (2004), define que “los juegos se utilizan a cualquier edad pues las ventajas de aprender en un ambiente agradable son independientes de ésta” (p. 50). Piaget, (1985), sugiere que los niños pueden utilizar el juego para comunicar diferentes necesidades y

situaciones que les ayuden a desarrollar habilidades cognitivas, físicas y sociales como distinguir objetos, números, colores, conciencia espacial y amistades, Baroody, (2000), menciona que “Cuando se alcanzan estos conceptos de orden lógico, cuando se entienden como conceptos relacionados entre sí, se puede hablar de un concepto numérico”. Jordan, (2010), menciona que la “intervención preescolar es fundamental para construir bases y habilidades en matemáticas”. Por consecuencia se plantea el siguiente problema general: ¿Cómo influye los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023?, además de trabajar con sus problemas específicos en sus tres dimensiones: ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023?; ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023?; ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023?. Se planteó el objetivo general que es demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023; con sus respectivos objetivos específicos: determinar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación; explicar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de seriación y probar que la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia, así mismo se planteó la hipótesis general: Los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, cuyo hipótesis específicos fueron los siguientes: Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión de clasificación; los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión de seriación; los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión de correspondencia. Siguiendo la propuesta de Hernández et al. (2010), la investigación se justifica, por los siguientes aspectos: Por su implicancia práctica, la tesis con la aplicación de los juegos lúdicos, se resolvió el problema del nivel de logro de aprendizaje de la noción básica de número en las dimensiones: clasificación, seriación y correspondencia, esto debido que el 90% de los niños y niñas se ubicó en nivel

logrado. Por su valor teórico, se profundizó la teoría de aprendizaje constructivista de Piaget, Lev Vigotsky y David Ausubel, así mismo se realizó con 9 sesiones de aprendizajes con su respectiva ficha de aplicación, con la finalidad de generar aprendizaje significativo. Por su utilidad metodológica: La investigación se utilizó como enfoque de la resolución de problemas cotidianas en base de juegos lúdicos, que ha permitido desarrollar habilidades matemáticas en los niños de pre escolar.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de la Investigación

Antecedentes Internacionales

García, (2020). El autor ha publicado la tesis sobre “el juego como método de aprendizaje matemático en educación infantil”, el autor de la investigación, aplicó una metodología descriptiva, como técnica la observación, en la cual el trabajo concluye que: “El juego contribuye al desarrollo de las competencias matemáticas y es un recurso aplicable fácilmente a cualquier aula, puesto que no requiere muchos materiales y se puede usar en cualquier momento” (p.52).

Pizarro y Rivera, (2019). En su tesis publicado sobre “Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación”. Los autores realizaron una investigación de enfoque cuantitativa-experimental de diseño con grupo control y experimental (cuasi experimental). La muestra estuvo informada por 71 estudiantes de 5° de educación primaria, se le aplicó instrumentos como pre test y post test, instrumentos validados por expertos. La investigación se concluye que: “Las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo en el aprendizaje de operaciones numéricas y resolución de problemas, por lo que son estrategias dinámicas que involucran al juego, como elemento facilitador de aprendizaje, permitiendo así generar un aprendizaje desde el contexto” (p.7).

Encalada, (2019). El autor de la tesis publicó sobre “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela básica Carlos Rigoberto Vintimilla”. En cuanto a la metodología fue una investigación de enfoque mixto, cuyo método fue hipotético-deductivo, en la cual se aplicó la técnica de la observación y la ficha de observación como instrumento de investigación, la muestra utilizada para el estudio fue 3 docentes y 8 niños del nivel inicial. La investigación concluye que: “La aplicación de estrategias de juego le dio al estudiante la oportunidad de ser el actor principal de su propio aprendizaje, de experimentar, de encontrar el porqué de las cosas y de hacer de las matemáticas un campo más ameno” (p. 57).

Correa, (2018). En su tesis publicado que trata sobre “el juego como estrategia lúdica para motivar el acercamiento al conocimiento de las matemáticas en los niños de 4 y 5 años del Centro de Desarrollo Infantil - CDIVilla Esperanza del municipio de Ayapel-Córdoba”, es una investigación cualitativa, encaminado a partir de la metodología de investigación acción-participativa, la muestra estuvo conformada por 22 niños, cuyo instrumento utilizado fue la ficha de observación. La investigación concluye que “el ambiente, su organización y diseño son una fuerza que incitan al juego para que el lugar sea fuente de seguridad y bienestar que propicie la realización de experiencias maravillosas que sirva para acercarse con alegría al conocimiento de las matemáticas” (p.51).

Antecedentes Nacionales

Terrazo, et al., (2020). Los autores de la investigación publicaron un artículo científico titulado: “Los juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la institución educativa N.º 329 de Huancavelica”. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo, estuvo conformada la muestra por 40 niños de pre escolar de cinco años, distribuidos 20 GC y 20 GE. Los autores concluyen: “Que el 80% de niños lograron superar el nivel esperado, lo cual evidencia que la estrategia de los juegos didácticos favoreció significativamente el desarrollo del aprendizaje autónomo de las nociones matemáticas” (p.28).

Loje, (2019). En su publicación de la tesis sobre “Propuesta de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática del nivel inicial”. La metodología de la investigación fue de tipo aplicada, diseño experimental, en cuanto a la muestra de investigación estuvo conformada por 13 niños y niñas de 5 años, la cual se le aplicó un pre test y post test. El autor concluye: “Que el programa de actividades lúdicas que ha permitido mejorar el desarrollo de noción de número puesto que constituyó una alternativa eficaz para mejorar la noción de número” (p.86).

Neyra, (2020). La autora pública su tesis sobre: “Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 santa Ana Trujillo”. La metodología que aplicó fue una investigación de tipo aplicada, diseño pre experimental, en la cual se trabajó con una muestra de 12 niños. La autora concluye “que las actividades lúdicas, mejoró significativamente el logro de aprendizaje en la noción de número en el área de matemática del nivel inicial” (p.60).

Carrera, (2018). El autor publicó en su tesis sobre: “Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años, Los Olivos”. La metodología fue una investigación cuantitativa, diseño cuasi experimental, se contó con una muestra de 20 grupo control y 20 grupo experimental, el instrumento se utilizó la ficha de observación. El autor concluye que “La implementación del programa ayudó a mejorar el desarrollo de conceptos básicos de matemáticas, es decir, se relaciona con el valor de probabilidad obtenido para un contraste bidireccional, el cual está relacionado con t. Si es obtenida; 0,05, existen diferencias significativas respecto al pretest” (p.11).

Antecedentes Locales

Guerra, et al., (2019). Los autores mencionan en su tesis sobre: “El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 423 “virgen maría”, Yarinacocha”. La metodología de la investigación fue experimental, diseño cuasi experimental, en la cual trabajó con una muestra de 40 niños (20=GE y 20=GC). En conclusión, se sostiene que “El juego influye de manera significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años. Puesto que la prueba de hipótesis a través de la prueba “t” de student fue significativa, menor a 0.05” (p.18).

Iturraran, (2019). La autora publico la tesis sobre: “Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi,

Ucayali". La metodología fue una investigación aplicada, enfoque cuantitativo, diseño pre experimental, trabajó con una muestra de 30 niños. La autora concluye que "Los juegos de azar afectan significativamente el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años, lo que está respaldado por la prueba T con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia del 5%. y valor p menor que 0,05" (p.7).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 Juegos lúdicos

a. Definición

Mallart, (2000). Los "juegos Lúdicos se lo considera una disciplina de enseñanza y aprendizaje con el fin de conseguir otra mirada del educando" (p.125).

Asimismo, Mendoza, (2020) define que el juego [...], es una actividad fundamental en la etapa de la niñez porque otorga múltiples beneficios para el desarrollo integral. Por ello diversos pedagogos e investigadores han dado prioridad al estudio del juego porque influye en gran medida en la vida del hombre (p.15).

Por otro, lado Gallardo (2018, citado por Caballero, 2021) define "al juego como una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje" (p.865).

b. Importancia de juegos lúdicos

Como señala, Vásquez, (2019); Aucoeurier (2004); y Lleixá (2004), coinciden que los juegos lúdicos son importantes por las siguientes razones:

El juego lúdico es importante para estimular el desarrollo integral de los niños con base a sus necesidades e intereses; el juego lúdico ayuda en el logro de coordinación, desarrollo físico, mental y afectivo, equilibrio emocional y social, siendo espontáneo, libre

favoreciendo ello a la buena comunicación entre los niños; un juego lúdico es esencial para un niño, porque a través de él aprende a reconocer colores, sonidos, formas y, a menudo, incluso lo hace de forma independiente, usa su cuerpo para expresar sus sentimientos y es importante encontrar confianza para desarrollar su lenguaje; el juego lúdico es de gran valor en el desarrollo de la niñez, siendo placentero interviniendo en forma decisiva dentro del aprendizaje y el debido desarrollo de la parte afectiva y social con los demás; el juego lúdico para el niño, constituye una gran ventana que lo ayudará a ingresar en el mundo, en donde experimente e incluya acciones, para conseguir un buen aprendizaje; el juego es importante en el desarrollo y aprendizaje, ya que es un fin en sí mismo, la cual tiene sus propias características; el juego los ayuda en el aprendizaje y su crecimiento, creándole conexiones neuronales, los cuales producen hormonas cerebrales beneficiosas; el juego constituye el medio por el cual se logra el aprendizaje, en este caso se desarrolla de manera holística y beneficia a las neuronas productoras de hormonas del cerebro, trayendo muchos beneficios al individuo.

c. El juego y su relación con la matemática

Chacón (2009, citado por Gallego, et. al., 2020). Expresa que “La relación entre juego y aprendizaje es natural, los verbos “jugar” y “aprender” van juntos. Ambas palabras implican superar obstáculos, encontrar caminos, entrenar, derivar, inventar, adivinar y ganar... Diviértete, progresa y mejora” (p.2). Por ello, los docentes deben utilizar el juego como una herramienta que les permita divertirse y aprender habilidades al mismo tiempo.

Como aprendizaje dinámico, los profesores utilizan juegos para crear interacciones texto-situación-estudiante. Esto mantendrá a la clase motivada

d. Fases de juegos lúdicos

Según Loje, (2019). Sostiene que el juego lúdico comprende fases que se considera importante analizar, ya que sirve como aporte para

aplicar la propuesta en el trabajo de investigación, en la cual se detalla:

Introducción: Incluye los pasos o acciones que posibilitan iniciar un juego, incluidos los contratos o acuerdos que posibiliten establecer las reglas o tipos de juegos”.

Desarrollo: Durante este tiempo, las actividades de los estudiantes se organizan según las reglas del juego.

Culminación: El juego termina cuando un jugador o un grupo de jugadores logra alcanzar la meta de acuerdo con las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, mostrando un mejor dominio del contenido y habilidad.

e. Teoría científica que sustenta el juego lúdico

El juego lúdico se sustenta en los siguientes autores:

Vygotsky (1978, citado por Azua y Pincy, 2019). Refiere que “El juego es una herramienta o recurso sociocultural que favorece el desarrollo psicológico de los niños y facilita la comprensión de actividades cognitivas como la atención o la memoria voluntaria” (p.146). Según Vygotski (1982, citado por Azua y Pincy, 2019). Sostiene que en su teoría constructivista que “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”. Centrar la atención, memorizar y memorizar ocurre en el juego de forma consciente, divertida y a partir de ahí para los niños sin dificultad. Vygotski, (1982, citado por Azua y Pincy, 2019). “El niño crea así en el juego su propio aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugar con otros niños aumenta su capacidad para comprender la realidad de su entorno social natural” (p.50).

En el mismo orden de ideas, Piaget, (1946), define “El juego como comportamiento guía, una actividad que encuentra su propósito” (p.30), siguiendo la teoría de Piaget, (1932, 1945, 1966, citado por Azua y Pincay, 2019). “Los juegos se pueden dividir en cuatro categorías: motores, simbólicos, de reglas y de estructura” (p.381). Las dos primeras formas de juego corresponden a las estructuras

específicas de cada etapa del desarrollo intelectual del niño: función motora, simbólica e intelectual, y las últimas, juegos de construcción con reglas, son las más espectaculares. tarde, porque se construyen a partir de dos formas anteriores, la fórmula motora y el símbolo, que se integran en ellas y ahora se subordinan a la regla.

A su vez, Ausubel, (1973), afirma que el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos de un individuo y los nuevos conocimientos adquiridos, es decir. la organización estructural del conocimiento cambia hasta tal punto que hay interacción entre el conocimiento previo de una persona y el nuevo conocimiento. relacionados, constituye un nuevo aprendizaje importante. Además, se manifiesta de diferentes maneras según la práctica docente y dependiendo del contexto del alumno y de las vivencias y relaciones de cada niño o niña.

f. Dimensiones de juegos lúdicos

Autores como: Piaget, (1946), Diaz, (2012); Gonzalo (2012), Silva (2004), coinciden que la dimensión de juegos lúdicos es:

Juego de construcción: Silva, (2004). “Pueden ser considerados parte del juego simbólico, tienen una especificidad al involucrar aspectos vinculados al manejo prioritario del espacio. Tienen una incidencia importante en el área lógico matemática” (p.204). Así mismo, Cofre y Tapia, (2006), definen que “Son aquellos juegos que requieren de material lógico para que permitan al niño desarrollar su creatividad, elaborar figuras geométricas según sus propios criterios, ello permitirá hacer uso de su pensamiento lógico”.

Por otro lado, Majón, (2019), menciona que “En las construcciones queda patente el enorme potencial educativo del juego infantil. Desde los dos años, los niños se implican con gran interés durante largos periodos de tiempo en esta actividad”(p.25).

Juegos lógicos: Cofre y Tapia, (2006). “Son juegos muy útiles para desarrollar habilidades matemáticas. Para ello necesitas diferentes materiales con los que puedas estudiar, procesar y así comprender conceptos matemáticos, entre ellos se tiene bloques lógicos y placas lógicas” (p.18).

Según Llancari y Huamán, (2019), define que son medios didácticos u objetos de conocimientos que en el transcurso de la historia han sido creados por grandes pensadores y sistematizados por educadores para contribuir a estimular y motivar de manera divertida, participativa, orientadora y reglamentaria el desarrollo de las habilidades, capacidades lógico-intelectuales y procesos de razonamiento analítico sintético, inductivo-deductivo, concentración, entre otros beneficios para los estudiantes los cuales representan los pre requisitos en el proceso de aprendizaje-enseñanza de las matemáticas (p.22).

2.2.2 Noción básica de número

a. Definición

Bautista (2010, citado por Encalada, 2019), define que la noción de número “es la capacidad que tiene el niño de clasificar y ordenar objetos de su entorno, esto le da la doble naturaleza al número de ser cardinal y ordinal” (p.28). Por otro lado, Figueiras, (2014), se especifica que la adquisición del concepto de número es un proceso que se adquiere en la medida que el niño absorbe y combina experiencias, por ejemplo: percibir tamaños (mucho, poco, poco), distinguir y comparar tamaños (tanto como). El principio de unicidad, generalización, operaciones de suma, captura de cantidades.

b. Importancia de la noción de número

Vergnaud, (2010), afirmó que, “durante la educación básica, la noción matemática de mayor importancia para los estudiantes es la noción de número “(p.20).

Cofre y Tapia (2008), afirman que “el juego es muy importante porque permitirá al niño establecer relaciones sociales con sus pares y con las personas de su entorno” (p.15).

c. Construcción de la noción de número

Desde el Minedu, (2013). Construir un número se define como comprender su significado a partir de características previas como clasificación, serialización, comparación, cuantificación, cardinalidad, ordinalidad. Esta construcción de números es posible en la medida en que los niños tienen la oportunidad de experimentar con materiales concretos y relevantes y así adquirir de forma natural y espontánea diferentes propiedades que pueden utilizar para medir, evaluar y hacer comparaciones. Por ejemplo, en la vida cotidiana clasifican sus juguetes, entre otras cosas, según el color, el tamaño, la forma, el interés y el objetivo del juego.

Alsina, (2006). Menciona que “El número se adquiere por etapas y como producto del desarrollo de dos capacidades matemáticas: la clasificación y seriación” (p.3).

d. Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número

Castro, (1992,citado por Ramos y Bautista, 2018) menciona que “Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel prelógico se corresponde con un periodo pre numérico” (62). En otras palabras, la información numérica está organizada por etapas y está estrechamente relacionada con la etapa de desarrollo del niño.

Maza, (1989), menciona que “El conocimiento numérico no viene dado, ni se adquiere súbitamente, sino que se llega a él a través de un camino que evoluciona desde la infancia hasta la madurez. Si el conocimiento se transforma con la edad, entonces el estudio de su génesis puede dar las claves de su consistencia y de las capacidades básicas que lo permiten” (p. 97).

e. Dimensiones de la noción de número

Autores como: Delgado, (2021) y Lachi, (2019) Rojas y Quispe (2021): propone tres dimensiones, entre ellos se tienen:

Clasificación:

Lachi, (2015). Define que “Es una de las primeras formas y capacidades que desarrolla el niño para construir la competencia de número y operaciones, la clasificación permite identificar las características individuales de cada objeto para después hacerlo agrupando por clases y tipos” (p.319).

Así mismo, Rojas y Quispe, (2021), define que es la capacidad que tiene el individuo de agrupar objetos en función a característica y criterio, que puede ser el color, forma, tamaño, etc., Por ejemplo, se tiene un material concreto que es los bloques lógicos, con el material el niño aprende a: Agrupar por forma, triangulares y rectangulares, pero al mismo tiempo pueden también dividir por tamaño en bloques grandes, medianos y pequeños (p.21).

Seriación:

Delgado, (2021), menciona que “Consiste en ordenar de manera organizada un conjunto de elementos según sus características o criterios ya sea por tamaño, color, forma, peso, etc” (p.13). El autor también menciona que para que el niño alcance tal comprensión, es necesario que comprenda la función de transitividad, que consiste en formar un conjunto completo de elementos, y la función de reversibilidad, donde el niño puede organizar. respectivamente. a su criterio, ya sea mayor o menor o viceversa, busca el elemento con el que comienza a serializar y el elemento final si ya están ordenados.

Córdova, (2012). “La seriación es una operación lógica que consiste en ordenar sistemáticamente las diferencias entre los elementos de un mismo grupo y serie; de acuerdo a la variación de una o más

características. Como por ejemplo el tamaño, el peso, grosor, color, superficie, etc". (p,44).

Correspondencia:

Anglas, (2017). Es una relación que forma relaciones definidas por la calidad o características de un objeto; en cuanto a las relaciones cualitativas, pueden ser simétricas o similares, las relaciones simétricas llevan al niño al concepto de clase, las relaciones asimétricas lo llevan a lo que es una serie, las relaciones cuantitativas dan igualdad y orden, y sus relaciones son la base de la cardinalidad. (p.22).

f. Teoría científica que fundamenta la noción de número

Según Córdova, (2012). Sostiene que la noción de número se sustenta con la teoría de la epistemología de Piaget en la que la inteligencia es vista como una forma de adaptación del organismo a su entorno, donde se produce a través de la asimilación (el proceso de incorporar datos de nuevas experiencias a los sistemas de salud mental) y la adaptación (donde se prueban los sistemas). adaptarse a las exigencias de la realidad (p.23). Así mismo, Piaget, propone que para el desarrollo de la inteligencia se basa en las siguientes etapas: el estadio el sensorio motor que comprenden la edad de 0 a 18 meses; el siguiente es la pre operacional que abarca entre 18 meses a 7 años; la tercera etapa que es las operaciones concretas que tiene como intervalo de 7 a 12 años) y finalmente las operaciones formales entre 12 a 18 años. La investigación que se realizó está centrada en la etapa pre operacional, donde el niño demuestra su habilidad, para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes, con los cuales representa las cosas reales del entorno.

III. MÉTODOS

3.1. Tipo y nivel de investigación

Tipo de investigación: Según Oseda, et al. (2019), el tipo de investigación es aplicada por que “busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren” (p.92).

Nivel de investigación: Según Valderrama, (2014) el nivel de investigación fue de tipo “explicativa por que establece la asociación explica las causas o la situación del fenómeno” (p.49).

3.2. Diseño de la investigación

Según Valderrama, (2014), el diseño de investigación utilizado fue pre experimental, porque “consiste en evaluar al inicio (pre test), luego posterior se aplica sesiones experimentales y al termino se aplicó una evaluación final (post test)” (p.60). Esquema de representación:

Diagrama	Significados de los símbolos
GE: O ₁ X O ₂	O ₁ =Evaluación del pre test X =Aplicación del juego lúdico (V.I) O ₂ = Evaluación del post test GE= grupo experimental

3.3. Población y muestra

La población:

Oseda, et al., (2019), define que “la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizado los resultados del trabajo” (p.96).

Tabla 1. Distribución de los niños y niñas del nivel inicial

Año	Números de niños y niñas
3 años	18
4 años	18
5 años	20
Total	56

Fuente: Elaboración propia

Muestra:

Oseda, et al. (2019). Define que la muestra es “una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella” (p.97). En el trabajo de investigación, la muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años de edad, matriculados del año 2023.

Muestreo:

Se utilizó el muestreo por conveniencia, según Tamara y Manterola (2017). Sostiene que “permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (p.230).

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**Técnica**

Se utilizó la técnica de la observación, según Oseda, et al. (2019). “Es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos” (p.101).

Instrumentos

El instrumento que se ha utilizado fue la ficha de observación, según Oseda, et al. (2019). la ficha de observación es “una herramienta utilizada en la investigación y la evaluación para recopilar información sobre un sujeto o un fenómeno” (p.43).

Las características del instrumento de la variable dependiente constan de tres dimensiones que son: clasificación, seriación y correspondencia a continuación, se presenta los criterios técnicos de los instrumentos utilizados:

Ficha Técnica de la ficha de observación

Nombre de la variable	Noción básica de número
Autor	Angy Jaksul Araujo Noriega
Año	2023
Tipo de instrumento	Ficha de observación
Tiempo	Mes de agosto
Contenido Temático	Clasificación, seriación y correspondencia
Aplicación	Niños de 5 años
Objetivo	demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023
Finalidad	Conocer el nivel de logro de aprendizaje de las nociones básica de número
Número de preguntas	15 ítems
Preguntas por dimensiones	5 preguntas por dimensiones
Escala de valores	Logado = 3 puntos En proceso = 2 puntos No logra= 1 puntos
Nivel y rango	Logrado= [35-45] En proceso= [25-34] No logra= [15-24]

Fuente: Elaboración propia

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Validez y confiabilidad de instrumentos

Validez

Según Hernández et al., (2010), define que “la validez consiste en el nivel que un instrumento mide realmente la variable” (p.200). El instrumento fue sometido a tres juicios de expertos, sus aportes fueron necesarios en la verificación de la construcción y el contenido del instrumento, de manera que estos se ajustan al presente estudio, para tal efecto los resultados se muestran en la presente investigación:

Tabla 2. Juicio de expertos para la validación del instrumento

EXPERTOS	GRADO	PROMEDIO	RESULTADO
Nelly M. Alvites Gerónimo	Magister	93	Muy buena
Raymundo Puellas Reyes	Magister	92.5	Muy buena
Wilder F. Flores Córdova	Magister	93	Muy buena

Confiabilidad

Carrasco, (2013), define que “es la cualidad o propiedad de un instrumento que le permite lograr los mismos resultados cuando se usa una o más veces en la misma persona en momentos diferentes” (p.339). Se determinó mediante el alfa de Cronbach, en la cual se detalla en la tabla siguiente:

Tabla 3. Prueba de confiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.8	15

Fuente: Base de datos SPSS v.23

En la tabla 3, se aprecia el coeficiente alfa de Cronbach cuyo valor fue 0.8, lo cual indica que es aplicable el instrumento de investigación, según el criterio de escala establecido en el Tabla 4.

Tabla 4. Escala de confiabilidad

Rango	Criterio de confiabilidad
0.00 a +/- 0.20	Muy Baja
0.20 a 0.40	Baja
0.40 a 0.60	Moderada
0.60 a 0.80	Alta
0.80 a 1.00	Muy alta

Fuente: Valderrama (2014, p.228).

4.2. Técnicas estadísticas para el procedimiento de la información

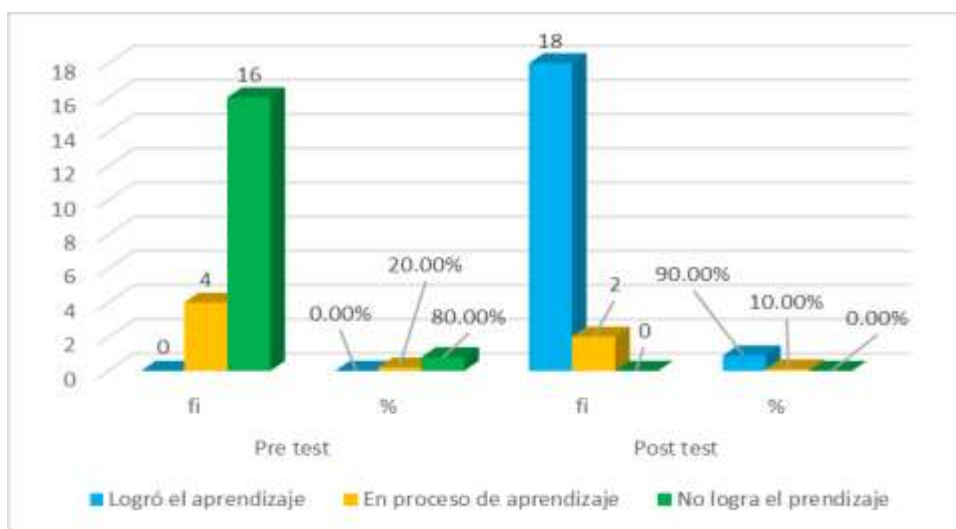
4.2.1 Resultado de la noción básica de número

Tabla 5. Frecuencia de la noción básica de número

NIVELES	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado el aprendizaje	0	0.00%	18	90.00%
En proceso de aprendizaje	4	20.00%	2	10.00%
No logra el aprendizaje	16	80.00%	0	0.00%
TOTAL	20	100	20	100.00%

Fuente: base de datos

Figura 1. Noción básica de número



Interpretación

En la tabla 5, se observa los resultados por niveles de la noción básica de número, en donde en el pre test el 80.0% logran estar en el nivel **“No logra el aprendizaje”**, el 20.0% de niños logran ubicarse en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**, mientras que ningún niños/as se ubican en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**.

En cuanto a la evaluación del post test, el 90% logran ubicarse en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**, el 10.0% de niños se ubican en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**. En conclusión, que después de la aplicación de los juegos lúdicos han logrado que el 90% de los niños de 5 años de la Institución Educativa 779 “Sol de Enero”, aprenden a clasificar, seriar y corresponder.

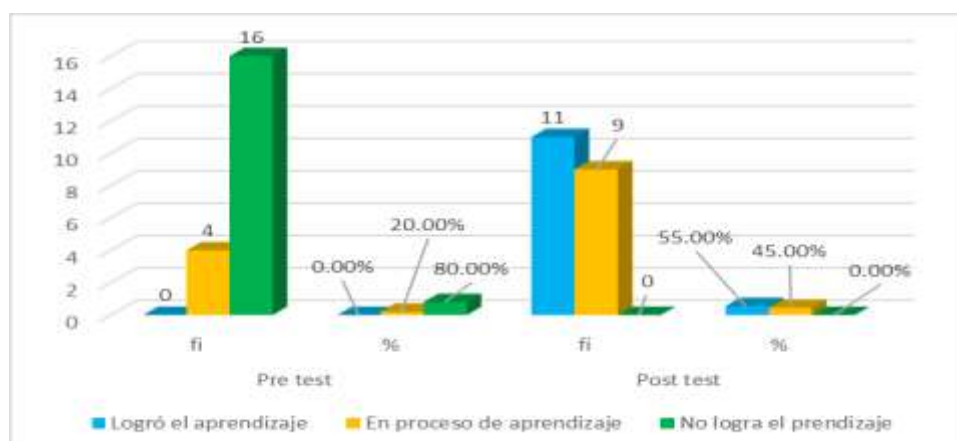
Análisis de las dimensiones

Tabla 6. Frecuencia de la dimensión “clasificación”

NIVELES	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado el aprendizaje	0	0.00%	11	55.00%
En proceso de aprendizaje	4	20.00%	9	45.00%
No logra el aprendizaje	16	80.00%	0	0.00%
TOTAL	20	100	20	100.00%

Fuente: base de datos

Figura 2. Clasificación



Interpretación

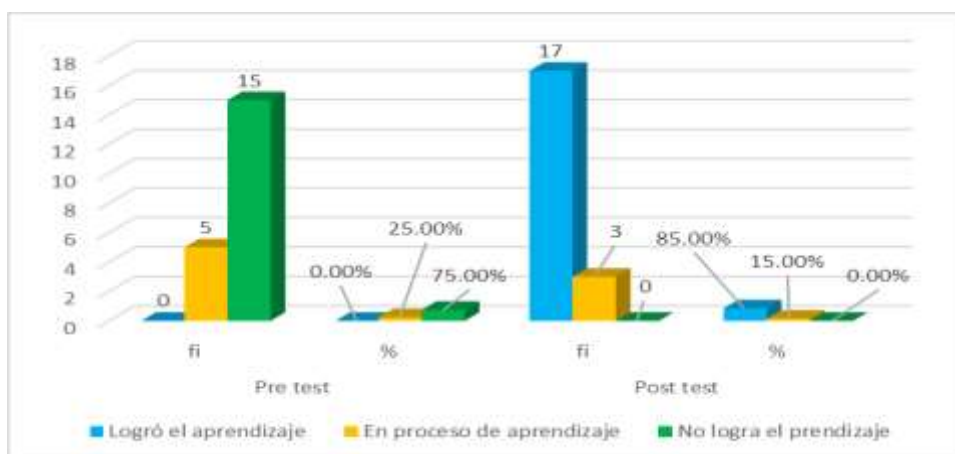
En la tabla 6, se observa el resultado de la dimensión “clasificación” donde en el pre test el 80.0% logran estar en el nivel **“No logra el aprendizaje”**, el 20.0% de niños logran ubicarse en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**, mientras que ningún niño se ubican en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**. En cuanto a la evaluación del post test en la dimensión “clasificación”, el 55% logran ubicarse en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**, el 45% de niños se ubican en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**. En conclusión, que después de la aplicación de los juegos lúdicos han logrado que el 55% de los niños de 5 años de la Institución Educativa 779 “Sol de Enero”, aprenden la clasificación en los siguientes: Agrupa figuras geométricas por forma; agrupa por color, forma, tamaño y separa objetos por color y forma.

Tabla 7. Frecuencia de la dimensión “seriación”

NIVELES	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado el aprendizaje	0	0.00%	17	85.00%
En proceso de aprendizaje	5	25.00%	3	15.00%
No logra el aprendizaje	15	75.00%	0	0.00%
TOTAL	20	100	20	100.00%

Fuente: base de datos

Figura 3. Seriación



Interpretación

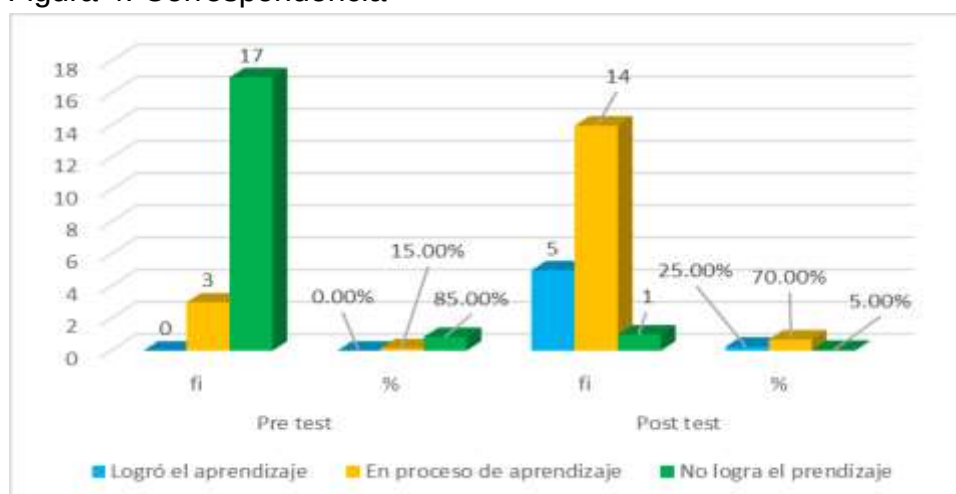
En la tabla 7, se observa el resultado de la dimensión “clasificación” donde en el pre test el 75.0% logran estar en el nivel **“No logra el aprendizaje”**, el 25.0% de niños/as logran ubicarse en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**, mientras que ningún niño se ubican en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**. En cuanto a la evaluación del post test en la dimensión “seriación”, el 85% logran ubicarse en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**, el 15% de niños se ubican en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**. En conclusión, que después de la aplicación de los juegos lúdicos han logrado que el 85% de los niños de 5 años de la Institución Educativa 779 “Sol de Enero”, aprenden a seriar en los siguientes: Ordena objetos del más grande al más pequeño; ordena objetos del pequeño a más grande; representa gráficamente el ordenamiento; ordena objetos de manera descendente con la regleta; ordena bloques lógicos de forma ascendente con la regleta.

Tabla 8. Frecuencia de la dimensión “correspondencia”

NIVELES	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logrado el aprendizaje	0	0.00%	5	25.00%
En proceso de aprendizaje	3	15.00%	14	70.00%
No logra el aprendizaje	17	85.00%	1	5.00%
TOTAL	20	100	20	100.00%

Fuente: base de datos

Figura 4. Correspondencia



Interpretación

En la tabla 8, se observa el resultado de la dimensión “correspondencia” donde en el pre test el 85.0% logran estar en el nivel **“No logra el aprendizaje”**, el 15.0% de niños/as logran ubicarse en el nivel **“En proceso de aprendizaje”**, mientras que ningún niño se ubican en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**. En cuanto a la evaluación del post test en la dimensión “correspondencia”, el 25% logran ubicarse en el nivel **“Logrado el aprendizaje”**, el 70% de niños se ubican en el nivel **“En proceso de aprendizaje”** y un 5% se ubican en el nivel **“No logra el aprendizaje”**. En conclusión, que después de la aplicación de los juegos lúdicos han logrado que el 70% de los niños de 5 años de la Institución Educativa 779 “Sol de Enero”, aún están en el nivel en proceso.

4.3 Prueba de hipótesis

4.3.1. Prueba de hipótesis General

Se tiene:

(H_a): Los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

(H₀): Los juegos lúdicos no inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

Tabla 9. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Variable VD	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Noción básica de número (Pre test)	19.90	20	4,229	0, 946
Noción básica de número (Post test)	38.10	20	5,160	1,154

Fuente: Resultado de spss versión 23

Tabla 10. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
Variable VD	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
Noción básica de número (pre test-post test)	-18,200	8,043	1,799	-21,964	-14,436	-10,119	19	0,000

Fuente: Resultado de spss versión 23

Análisis e interpretación

Lo que se puede observar en la tabla 9, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 19.90, y de la prueba de salida es 38.10, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se demuestra que los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

4.3.2. Prueba de hipótesis específicas

a. Hipótesis específica 1

Se tiene:

(H_a): Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

(H₀): Los juegos lúdicos no inciden significativamente en la dimensión clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

Tabla 11. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Variable VD	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Clasificación (Pre test)	6.60	20	1,569	0,351
Clasificación (Post test)	12.75	20	1,916	0,428

Fuente: Resultado de spss versión 23

Tabla 12. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
Variable VD	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
Clasificación (pre test-post test)	-6,150	2,758	0,617	-7,441	-4,859	-9,971	19	0,000

Fuente: Resultado de spss versión 23

Análisis e interpretación

Lo que se puede observar en la tabla 11, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.60, y de la prueba de salida es 12.75, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se demuestra que los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

b. Hipótesis específica 2

Se tiene:

(H_a): Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

(H₀): Los juegos lúdicos no inciden significativamente en la dimensión seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

Tabla 13. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Variable VD	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Seriación (Pre test)	6.85	20	2,059	0,460
Seriación (Post test)	13.10	20	1,774	0,390

Fuente: Resultado de spss versión 23

Tabla 14. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
Variable VD	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
Seriación (pre test-post test)	-6,250	3,210	0,718	-7,752	-4,748	-8,708	19	0,000

Fuente: Resultado de spss versión 23

Análisis e interpretación

Lo que se puede observar en la tabla 13, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.85, y de la prueba de salida es 13.10, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$ en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se demuestra que los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

c. Hipótesis específica 3

Se tiene:

(H_a): Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

(H₀): Los juegos lúdicos no inciden significativamente en la dimensión correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

Tabla 15. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Variable VD	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Correspondencia (Pre test)	6.45	20	1,468	0,328
Correspondencia (Post test)	12.25	20	1,860	0,416

Fuente: Resultado de spss versión 23

Tabla 16. Estadísticos de la prueba T para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
Variable VD	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
Correspondencia (pre test-post test)	-5,800	2,821	0,631	-7,120	-4,480	-9,195	19	0,000

Fuente: Resultado de spss versión 23

Análisis e interpretación

Lo que se puede observar en la tabla 13, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.45, y de la prueba de salida es 12.25, y un nivel de significancia p

= 0.000 < 0.05 en consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, en la cual se demuestra que los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

4.4 Discusión de resultados

Los resultados obtenidos con la aplicación del pre test y post test con respecto a la variable noción básica de número, se ha demostrado que el 90% del 100% de los niños, logran aprender a desarrollar la capacidad de clasificación, seriación y correspondencia, esto debido a la aplicación del juego lúdico tuvo efectos significativos. Además, el resultado de la hipótesis se logró que el $p(0,000) < \alpha(0,05)$ confirmando la decisión, que los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023; estos resultados son similares a los obtenidos por Encalada (2019), quien sostiene que la aplicación de estrategias de juego le dio al estudiante la oportunidad de ser el actor principal de su propio aprendizaje, de experimentar, de encontrar el porqué de las cosas y de hacer de las matemáticas un campo más ameno. (p. 57), además Terrazo, et, al, (2020), afirma que “el 80% de niños lograron superar el nivel esperado, lo cual evidencia que la estrategia de los juegos didácticos favoreció significativamente el desarrollo del aprendizaje autónomo de las nociones matemáticas” (p.28). Finalmente, Loje (2019) afirma que “Que el programa de actividades lúdicas que ha permitido mejorar el desarrollo de noción de número puesto que constituyó una alternativa eficaz para mejorar la noción de número” (p.86). En tal sentido, Figueiras (2014), preciso que la adquisición del concepto de número es un proceso que se va adquiriendo en la medida en que el niño va interiorizando y relacionando experiencias como: la percepción de cantidades (mucho, poco, algunos), distinción y comparación de cantidades (tantos como), el principio de unicidad, generalización, las acciones sumativas, la captación de cantidades.

V. CONCLUSIONES

Los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 19.90, y de la prueba de salida es 38.10, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la noción básica del número, el 80% de los niños se encontraban en inicio, mientras que el 20 % se ubicaron en el nivel de proceso, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación de los juegos lúdicos, porque en la prueba de salida el 90% de los niños se encontraron en el nivel de logrado.

Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.60 , y de la prueba de salida es 12.75, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la dimensión clasificación, el 80% de los niños se encontraban en inicio, mientras que el 20 % se ubicaron en el nivel de proceso, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación de los juegos lúdicos, porque en la prueba de salida el 55% de los niños se encontraron en el nivel de logrado.

Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.85, y de la prueba de salida es 13.10, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la dimensión seriación, el 75% de los niños se encontraban en inicio, mientras que el 25 % se ubicaron en el nivel de proceso, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación de los juegos lúdicos, porque en la prueba de salida el 85% de los niños se encontraron en el nivel de logrado.

Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, debido a que los resultados obtenidos a través de la prueba t de student para muestras relacionadas muestran que el promedio de la prueba de entrada es 6.45, y de la prueba de salida es 12.25, y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la dimensión correspondencia, el 85% de los niños se encontraban en inicio, mientras que el 15 % se ubicaron en el nivel de proceso, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación de los juegos lúdicos, porque en la prueba de salida el 70% de los niños se encontraron en el nivel en proceso.

VI. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones son las siguientes:

Se recomienda a la docente de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023, hacer uso de juegos lúdicos, porque es de gran valor en el desarrollo de pre escolar, siendo placentero interviniendo en forma decisiva dentro del aprendizaje y el debido desarrollo de la parte afectiva y social con los demás

Recomiendo a la UGEL de la Región Ucayali, realizar eventos académicos para lograr aprendizajes en matemática.

Recomiendo a los egresados de la Facultad de Educación Intercultural y Humanidades, que realicen propuesta pedagógica mediante la investigación.

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Anglas, J.L., (2017). *Programa “cordial” en el desarrollo de la noción de número y el cálculo en alumnos con discalculia de siete años* [Tesis de maestro, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio ucv, https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16297/Anl as_LJL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alsina, Á. (2006). *Como desarrollar el pensamiento matemático de 0 a 6 años*. Barcelona: Editorial Octaedro-Eumo
- Aucouturier, B. (2004). *“Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz”*. Barcelona: GRAÓ.
- Ausubel, D.P. (1973) *psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*: México Trillas.
- Azua, M. Del J., y Pincay, E.G., (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de las ciencias*, 5(1), pp. 377-393. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i1.1050>
- Baroody, A. J. (2000). *El pensamiento matemático de los niños: un marco evolutivo para maestros de preescolar, ciclo inicial y educación especial*. Madrid: Visor.
- Caballero, G.E., (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 861-878, [file:///C:/Users/Ronald%20Gamarra/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ronald%20Gamarra/Downloads/Dialnet-LasActividadesLudicasParaElAprendizaje-7926973%20(1).pdf)
- Carrasco, S., (2013). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Carrera, C.J., (2018). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar nociones básicas de la matemática en niños de 5 años*, Los Olivos. [Tesis de título profesional, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/24136>

- Castro, Encarnación, Rico, L. y Castro, E. (1992). *Números y Operaciones – Fundamentos para una aritmética escolar*. Santiago de Chile: Editorial Síntesis
- Chamoso, J. M., Durán, P. J., García, S. J. F. y Rodríguez, S. M. M. (2004). *Análisis y experimentación de juegos como instrumentos para enseñar matemáticas*. Suma.
https://www.researchgate.net/publication/39222105_Analisis_y_experimentacion_de_juegos_como_instrumentos_para_ensenar_matematicas
- Correa, A, M., (2018). *El juego como estrategia lúdica para motivar el acercamiento al conocimiento de las matemáticas en los niños de 4 y 5 años del centro de desarrollo infantil -Cdivilla Esperanza del Municipio de Ayapel-córdoba*. [Tesis de pregrado, Universidad San Tomas]. Repositorio Usta,
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/15708/Correaanamaria2019.pdf?sequence=4>
- Córdova, M.S., (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E.N° 15027, de la provincia de Sullana* [Tesis de maestro, Universidad de Piura]. Repositorio <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/1419?locale-attribute=en>
- Cofre, A., & Cofre, L. (2006). *Matemática recreativa en el aula*. Chile: Universidad Católica de Chile
- Delgado, D, C., (2021). *Programa de juegos tradicionales para desarrollar las nociones prenuméricas en niños de 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Usat, https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3271/1/TL_DelgadoSecenDeysi.pdf
- Díaz, J. (2012). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México DF: Editorial trillas.

- Encalada-Ochoa, P.M., (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la Escuela básica Carlos Rigoberto Vintimilla* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio dspace. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17895>
- Figueiras, E., (2014). La adquisición del número en Educación Infantil. [Tesis de licenciatura, Universidad de la Rioja]. Repositorio UR, <https://studylib.es/doc/4823175/la-adquisici%C3%B3n-del-n%C3%BAmero-en-educaci%C3%B3n-infantil>
- García, S., (2020). juego como método de aprendizaje matemático en educación infantil. [Tesis de maestro, Universidad de Valladolid]. Repositorio uva, <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45793>
- Gallego, A. M., Vargas, E. D., Peláez, O. A., Arroyave, L. M., Rodríguez, L. J. (2020). El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia. *Infancias Imágenes*, 19(2). [file:///C:/Users/Ronald%20Gamarra/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20\(11\).pdf](file:///C:/Users/Ronald%20Gamarra/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaPedagogicaParaLaEnsenanzaDeLa-7825982%20(11).pdf)
- González, A. (2012). La enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes: a través de secuencias didácticas Rosario: Homo Sapiens
- Guerra, F.V., Ramírez, K.A., y Plasencia, L.J., (2019). El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 423 “Virgen María”, Yarinacocha [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Unu, <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4474>
- Hernández, R. Fernández c. y Bautista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (6 sexta ed). España: McGraw-Hill.
- Iturraran, L.M. (2019). *Aplicación de Juegos lúdicos para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 249 Bolognesi, Ucayali*. [Tesis de

Licenciatura, Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, Yarinacocha, Perú]. <https://repositorio.unia.edu.pe/items/347a741b-f607-4501-b9b6-ab83e29b5219>

Jordan, N. C. (2010). *Los primeros predictores del rendimiento en matemáticas y las dificultades en su aprendizaje*. Recuperado de <http://www.encyclopedia-infantes.com/>

Lachi, R.A., (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años*. [Tesis de maestro, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Usil, <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4d7603df-e233-4f87-b25f-6ea079b306eb/content>

Lleixà, T. (2004). *“Juegos sensoriales y de conocimiento corporal”*. Barcelona. Paidotribo.

Loje, N.M., (2019). Los materiales educativos no estructurados en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa N° 82916 Guagayoc. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPG, <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9820>

Loje, E, E., (2019). Propuesta de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática del nivel inicial-Cajamarca, [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Unprg, <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9836>

LLancari, J.M., y Huamán, R.M., (2019). Los juegos lógicos para desarrollar el actuar y pensar matemáticamente en niños de tres años de la institución educativa inicial n° 62 cuna jardín santa Dominguita de Santiago-Ica. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/74a6718e-98ad-407f-836c-62158d5d9699>

- Maza, C. (1989). *Conceptos y Numeración en la Educación Infantil*. Madrid. Editorial Síntesis.
- Majon, A.G., (2019). El juego de construcción para el desarrollo del pensamiento matemático en un aula de 2-3 años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 8(1), 58-88. <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>
- Mallart, J. (2000). “*Didáctica: del currículum a las estrategias de aprendizaje*”. Revista Española de Pedagogía, N° 217. P.11.
- Mendoza, S.J., (2020). Juegos Lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución educativa inicial N° 012 agosto Pérez Aranibar Ugel.[Tesis de licenciatura, Universidad Peruana los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2643>
- Ministerio de Educación del Perú, (2018). *Evaluación PISA 2018*. https://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/10/PPT-PISA-2018_Web_vf-15-10-20.pdf
- Minedu, (2015). Rutas del Aprendizaje versión 2015 ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas ?. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>
- Minedu, (2013). *Estudio de Educación Inicial: Un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. http://www2.minedu.gob.pe/umc/Estudio_Educacion_Inicial/Informe_final.pdf
- Neyra, J.A., (2020). *Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la i.e 209 santa Ana Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio uladech, <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15804>
- Oseda, D., Cuba, N., Uribe, Y.C, Duran, A., y Oseda, M. A., (2019). *Teoría y práctica de la investigación Científica*. Soluciones graficas.

- Pizarro, E.M., y Rivera, M.M., (2019). Efectos de estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento numérico de las operaciones de suma y multiplicación. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio CUC, <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5202>
- Piaget, J. (1985). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica
- Ramos, S. & Bautista, M. (2018). *Las Nociones Pre Numéricas en los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Apóstol San Pablo”* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica] recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1763/T.A.%20RAMOS%20Y%20BAUTISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rojas, A, V., y Quispe,D.C., (2021). *Efectos del programa “Siento, juego y aprendo” en el pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 1253 Francisco Bolognesi, Santa Anita*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3345485>
- Silva, G., (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo.
- Tamara, O, y Manterola,C., (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232, <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Terrazo, E.G., Riveros., y Oseda, D., (2020). *Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica*. *Revista Conrado*, 16(76), 24-30. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500024

- Unesco, (2016). *617 millones de niños y adolescentes no están recibiendo conocimientos mínimos en lectura y matemática*.
<https://www.unesco.org/es/articles/617-millones-de-ninos-y-adolescentes-no-estan-recibiendo-conocimientos-minimos-en-lectura-y>
- Vásquez, E. (2019). *Programa de Juegos lúdicos en el clima social escolar en estudiantes del cuarto grado de secundaria de una Institución Educativa*, [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV, <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37767>
- Valderrama, S. (2014). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. Perú: Editorial San Marcos.
- Vergnaud, G. (2010). *El niño, las matemáticas y la realidad: Problemas de la enseñanza de las matemáticas en la escuela primaria*. México: Trillas.
- Vygotsky, L. S. (1978) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

VIII. ANEXOS

ANEXO 01 MATRIZ DE INVESTIGACIÓN

Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES Y DIMENSIONES	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Problema general: ¿Cómo influye los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023? Problemas específicos ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023? ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023? ¿De qué manera influye los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023?	Objetivo General: Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Objetivos específicos: Determinar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Explicar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Probar la influencia de los juegos lúdicos en la dimensión de correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.	Variable Independiente: juegos lúdicos Variable Dependiente: Noción básica de número Dimensiones: Clasificación Seriación Correspondencia	Hipótesis General: Los juegos lúdicos inciden significativamente en el desarrollo de la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023 Hipótesis específicas: Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión clasificación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión seriación en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023. Los juegos lúdicos inciden significativamente en la dimensión correspondencia en niños de cinco años de la Institución Educativa Sol de Enero, Ucayali 2023.	Tipo: Aplicada. Nivel: Explicativo. Diseño de investigación: Pre experimental. Población y muestra Población: conformado por 56 niños y niñas de tres, cuatro y cinco niños Muestra: Conformado por 20 niños y niñas de cinco años. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Técnica de la prueba pedagógica con sus respectivos instrumentos: pre test y post test. Técnicas estadísticas de análisis de datos Tablas de distribución de frecuencias y sus respectivos gráficos de barras con el programa de SPS versión 23. Prueba de hipótesis La prueba de t student

ANEXO N° 02: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juego lúdico	Quintero et al. (2016) "el juego lúdico realmente es una herramienta que no puede faltar en el ejercicio profesional de la docente de primera infancia, quien puede generar, para los niños, ambientes de aprendizaje agradables, motivantes y cargados de lúdica" (2016, p. 165).	Juego de construcción	Jugando "Guárdame en mi cajita".	Sesiones de aprendizaje
			Jugando a clasificar con "Chapitas de colores".	
			Jugamos con las Regletas Cuisenaire.	
			Jugando a la ronda "cada uno con su pareja.	
			Jugamos la recta numérica.	
		Juegos lógicos	Jugamos a clasificar figuras geométricas.	
			Jugamos a las secuencias numéricas.	
			Aprendo jugando hacer correspondencia.	
Noción básica de número	Castro y Castro (2011), menciona que son aquellas nociones que el niño debe aprender e interiorizar para posteriormente pueda adquirir la noción del número, entre estas nociones está la seriación, comparación, clasificación y correspondencia, así mismo cuando el niño ya ha adquirido estas nociones entonces podrá comprender la noción de número (p.22).	Clasificación	Jugamos a relaciona y establece objetos según su correspondencia".	En inicio [15-24] En proceso [25-34] Logrado [35-45]
			Agrupar figuras geométricas por forma.	
			Agrupar por color.	
			Agrupar por forma.	
			Agrupar por tamaño.	
		Seriación	Ordena objetos del más grande al más pequeño.	
			Ordena objetos del más grande al más pequeño	
			Representa gráficamente el ordenamiento.	
			Ordena objetos de manera descendente con la regleta.	
			Ordena bloques lógicos de forma ascendente con la regleta.	
		Correspondencia	Establece relaciones de correspondencia de uno a uno entre colecciones de objetos.	
			Une con línea los dibujos que tienen la misma cantidad de objeto.	
			Relaciona uno a uno con número y figuras geométricas.	
			Relaciona estación del año con su respectivo estado.	
			Relaciona animal con su respectivo funcional de comida.	

Fuente: Elaboración propia

ANEXO 03
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
FICHA DE OBSERVACION

APELLIDOS Y NOMBRES:	Angy Jaksul Araujo Noriega
EDAD:	5 "Años"
SECCION:	Unico
MES:	Agosto
OBJETIVO:	Comprobar el nivel de conocimientos de los alumnos de 5 años en la noción básica de número.

N°	DIMENSIONES	ESCALA DE MEDICION		
	CLASIFICACIÓN	LOGRO EL APRENDIZAJE	EN PROCESO DE APRENDIZAJE	NO LOGRA EL APRENDIZAJE
1	Agrupar figuras geométricas por forma			
2	Agrupar por color			
3	Agrupar por forma			
4	Agrupar por tamaño			
5	Separa objetos por color y forma			
SERIACIÓN				
6	Ordena objetos del más grande al más pequeño.			
7	Ordena objetos del más grande al más pequeño			
8	Representa gráficamente el ordenamiento.			
9	Ordena objetos de manera descendente con la regleta			
10	Ordena bloques lógicos de forma ascendente con la regleta			
CORRESPONDENCIA				
11	Establece relaciones de correspondencia de uno a uno entre colecciones de objetos			
12	Une con línea los dibujos que tienen la misma cantidad de objeto			
13	Relaciona uno a uno con número y figuras geométricas			
14	Relaciona estación del año con su respectivo estado			
15	Relaciona animal con su respectivo funcional de comida			

Fuente: Elaboración propia"
ESCALA DE MEDICIÓN

Logro el aprendizaje (3)



En proceso de aprendizaje (2)



No logra el aprendizaje (1)



ANEXO 04 PRUEBAS DE VALIDEZ DE INSTRUMENTOS

FICHAS DE VALIDACIÓN **INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

1.2. Nombre de los instrumentos: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			X	
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores?																			X	
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																		X		
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																			X	
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																		X		
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																			X	
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																		X		
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?																			X	
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																			X	
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

93.0

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena ☒ e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	NELLY MARLENE ALVITES GERONIMO	DNI N°	09513680
Título Profesional	Lic. EN MATEMATICA		
Grado Académico:	MAGISTER EDUCACION MATEMATICA		

Pucallpa: 03/07/2023

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

1.2. Nombre de los instrumentos: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

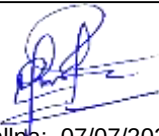
Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			X	
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores?																			X	
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																			X	
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																			X	
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																			x	
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																			x	
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																			x	
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?																			x	
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																		x		
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

92.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena **X** e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	RAYMUNDO PUELLES REYES	DNI N°	21544253
Título Profesional	Lic. EN LENGUA Y LITERATURA		
Grado Académico:	MAGISTER EN EDUCACION DE LA CREATIVIDAD		


 Pucallpa: 07/07/2023

FICHAS DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023.

1.2. Nombre de los instrumentos: Ficha de observación

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			X	
2. Objetividad	¿Las preguntas realmente recogen los datos de las variables y los indicadores?																			X	
3. Actualidad	¿El instrumento es adecuado para el tipo de variables de estudio?																			x	
4. Organización	¿La presentación formal (tipo y tamaño de letra) del instrumento es apropiada?																			X	
5. Suficiencia	¿Los ítems o preguntas son suficientes para recoger datos de todos los indicadores?																			x	
6. Intencionalidad	¿Los ítems o preguntas responden al problema y objetivos de la investigación?																		x		
7. Consistencia	¿Los ítems o preguntas tienen un sustento teórico y científico?																		x		
8. Coherencia	¿Los ítems o preguntas son comprensibles y están bien redactados?																		X		
9. Metodología	¿La estructura ofrece un orden lógico y coherente, organizado por cada variable e indicador?																			X	
10. Pertinencia	¿El tipo del instrumento es pertinente para recoger datos?																		X		

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

93

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena **X** e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	WILDER FELINTO FLORES CORDOVA	DNI N°	21544253
Título Profesional	Lic. MATEMATICA, FISICA E INFORMATICA		
Grado Académico:	MAGISTER EDUCACION MATEMATICA		



Pucallpa: 05/07/2023

ANEXO 05
CONSTANCIA DE APLICACIÓN



PERÚ

Ministerio
de Educación

HACE CONSTAR

Que la tesista: **ANGY JAKSUL ARAUJO NORIEGA**, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Bilingüe de la Universidad Nacional Intercultural de la Amazonia, ha realizado la aplicación de la tesis titulada: **Juegos lúdicos para desarrollar la noción básica de número en niños de cinco años de la Institución Educativa 779 Sol de Enero, Ucayali 2023**; en el mes de agosto. Demostrando eficiencia, puntualidad, puntualidad y responsabilidad en el desempeño de sus funciones durante la aplicación.

Se expide la constancia, para los fines que estime conveniente.

Pucallpa, 25 de agosto del 2023


Irmita Gamero
DIRECTORA
C.M. N° 10042597412

ANEXO 06

BASE DE DATOS DEL INVESTIGADOR

VARIABLE INDEPENDIENTE : NOCION BÁSICA DE NÚMERO (PRE TEST)																					
N°	CLASIFICACIÓN					D1	SERIACIÓN					D2	CORRESPONDENCIA					D3	TOTAL	NIVEL	
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15				
1	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	En inicio	
2	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	7	18	En inicio	
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	16	En inicio	
4	1	1	2	1	2	7	3	2	1	2	1	9	1	2	2	2	2	9	25	En proceso	
5	1	1	2	1	1	6	2	2	1	2	1	8	1	1	1	1	2	6	20	En inicio	
6	1	2	2	2	2	9	1	3	2	3	2	11	3	2	2	1	1	9	29	En proceso	
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	En inicio	
8	2	2	1	1	1	7	3	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	5	21	En inicio	
9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	1	2	1	8	28	En proceso	
10	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6	17	En inicio	
11	1	1	2	1	2	7	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	25	En proceso	
12	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	7	18	En inicio	
13	1	2	2	2	2	9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	20	En inicio	
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	En inicio	
15	1	1	2	1	2	7	1	1	1	2	1	6	1	2	1	1	2	7	20	En inicio	
16	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	2	7	1	1	1	1	1	5	17	En inicio	
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	2	2	2	1	8	18	En inicio	
18	1	1	2	1	2	7	2	1	2	1	2	8	1	1	1	1	1	5	20	En inicio	
19	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16	En inicio	
20	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	2	9	1	1	1	2	1	6	24	En inicio	
ESCALA					Valor	Intervalo															
LOGRA					3	[35-45]															
EN PROCESO					2	[25-34]															
NO LOGRA					1	[15-24]															

VARIABLE INDEPENDIENTE : NOCION BÁSICA DE NÚMERO (POST TEST)																					
N°	CLASIFICACIÓN					D1	SERIACIÓN					D2	CORRESPONDENCIA					D3	TOTAL	NIVEL	
	P1	P2	P3	P4	P5		P6	P7	P8	P9	P10		P11	P12	P13	P14	P15				
1	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Logrado	
2	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	3	12	41	Logrado	
3	2	3	3	2	2	12	2	2	3	2	2	11	3	2	2	3	2	12	35	Logrado	
4	3	2	3	3	3	14	3	2	3	3	2	13	3	2	2	2	3	12	39	Logrado	
5	2	2	2	3	2	11	3	3	2	2	3	13	2	3	2	3	2	12	36	Logrado	
6	3	2	2	3	2	12	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	2	12	37	Logrado	
7	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Logrado	
8	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	28	En proceso	
9	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	1	2	1	7	25	En proceso	
10	3	2	2	2	3	12	3	2	3	3	2	13	3	2	2	2	3	12	37	Logrado	
11	2	2	2	3	2	11	3	3	2	2	3	13	2	2	2	3	2	11	35	Logrado	
12	3	2	2	3	3	13	3	3	2	3	2	13	3	2	2	3	2	12	38	Logrado	
13	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	Logrado	
14	3	3	3	3	3	15	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	3	15	43	Logrado	
15	3	2	2	3	3	13	2	3	3	2	3	13	2	2	3	2	3	12	38	Logrado	
16	2	3	3	2	3	13	3	2	2	3	3	13	3	2	2	3	2	12	38	Logrado	
17	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	14	3	2	2	2	3	12	40	Logrado	
18	2	2	2	3	2	11	3	3	2	3	3	14	2	3	2	3	2	12	37	Logrado	
19	3	2	2	3	2	12	2	3	3	3	2	13	3	2	2	3	2	12	37	Logrado	
20	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	2	13	43	Logrado	
		ESCALA			Valor	Intervalo															
		LOGRA			3	[35-45]															
		EN PROCESO			2	[25-34]															
		NO LOGRA			1	15-24]															



I.E.I 779 Sol de Enero



Sesiones de



APRENDIZAJES

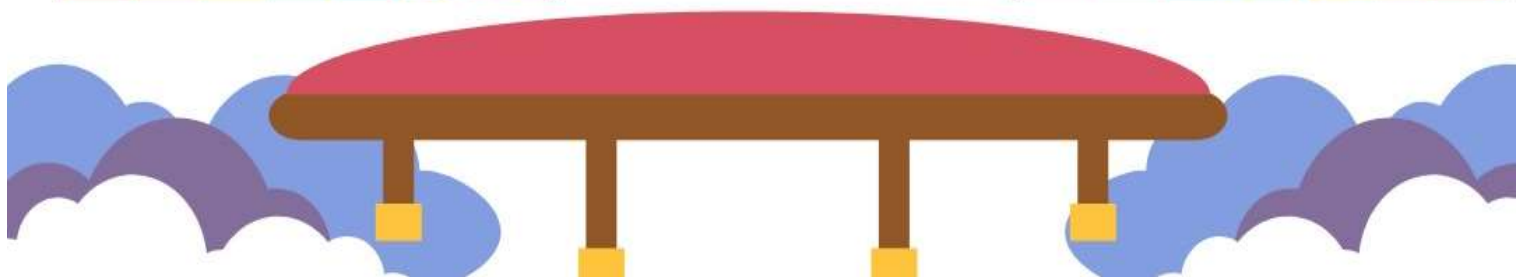


MISS ANGY





Jugando "Guárdame en mi cajita"



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 08-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugando “Guárdame en mi cajita”



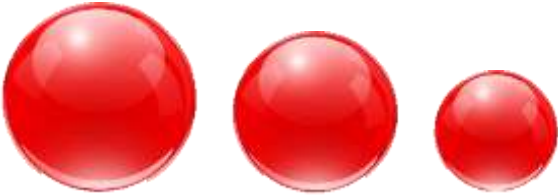
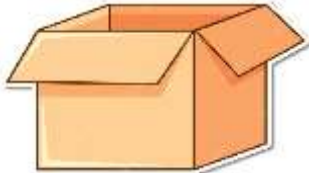
III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce y agrupa por tamaño los objetos: grande, mediano y pequeño.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales;

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Se muestra pelotas de un mismo color grande, mediano y pequeño a los niños.  Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Las pelotas son iguales? ¿Qué diferencias encontramos? Conflicto Cognitivo: Se muestra una caja pequeña y se pregunta si la pelota grande se podría colocar allí.  Propósito: clasificamos por tamaño los objetos: grande, mediano y pequeño.	✿ Pelotas ✿ Cajas	✿ 25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje La maestra divide tres equipos para realizar un juego titulado: “Guárdame en mi cajita”.  La maestra coloca en el centro del aula las cajas de cartón; y entrega tres cajas uno por equipo; en cada caja habrá una imagen grande, mediano y pequeño. Luego se pondrá en el piso las pelotas de diferentes tamaños.  Grande Median Pequeñ	✿ Cajas ✿ Imágenes	✿ 45 min.

	Se da las siguientes indicaciones: 🌸 El primer grupo clasificará pelotas grandes. 🌸 El segundo grupo clasificará pelotas medianas. 🌸 El tercer grupo clasificará pelotas pequeñas. El tiempo durará cinco minutos. El grupo ganador será el que tenga mayor cantidad pelotas rojas.		
Cierre	Evaluación: Se entregará a los niños una ficha de aplicación. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	🌸 Ficha de Aplicación	🌸 25 min.

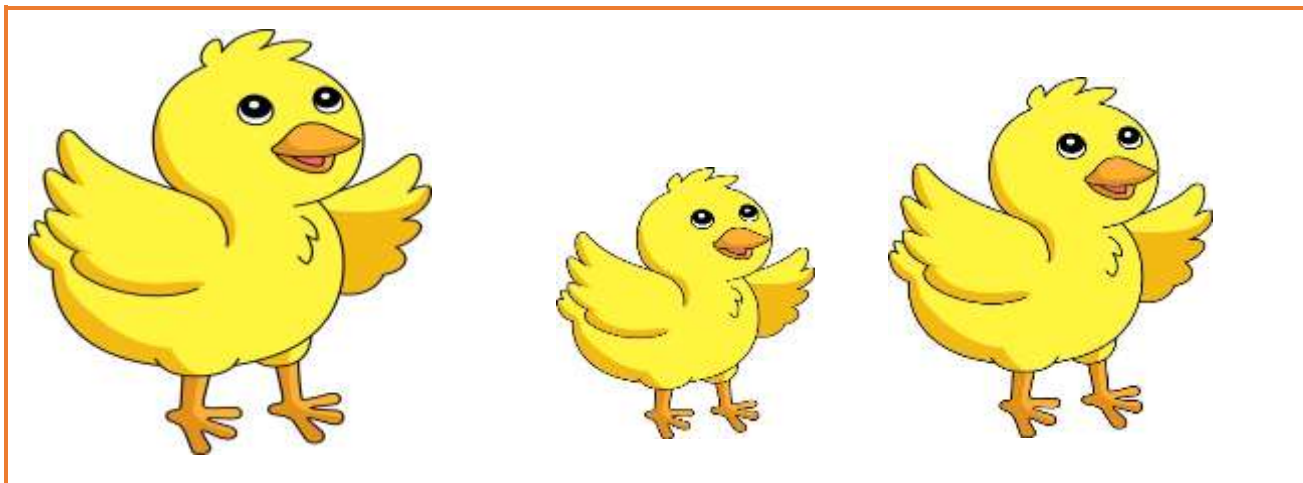
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

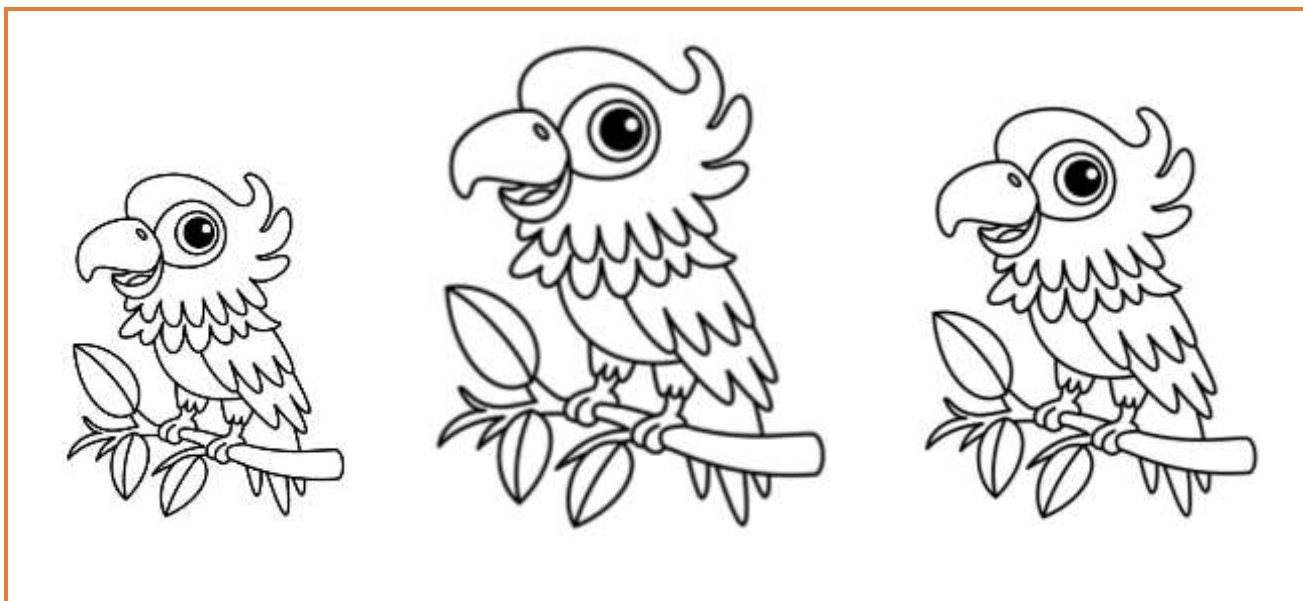
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

❁ **Pregunta 1:** Encierra en un círculo el pollito pequeño.



❁ **Pregunta 2:** Pinta de color verde al loro grande y de color rojo al loro mediano y de color azul al loro pequeño.



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	08-08-2023

N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Reconoce por tamaño los objetos: grande, mediano y pequeño.	Agrupar por tamaño los objetos: grande, mediano y pequeño.	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



Logrado = 3





SESION Nº 02

Jugando a clasificar con "Chapitas de colores".



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 10-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugando a clasificar con “Chapitas de colores”.



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Reconoce y clasifica chapitas según su color y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a pasar al salón y nos sentamos de forma circular para cantar una canción: <i>♪ Del zapallo salió un melón del melón salió una sandía (Bis) que le salte que le gire, que le de una meneadita ♪</i> Luego de cantar proponemos a los niños a jugar una dinámica muy divertida llamada “Jugamos a clasificar chapitas de colores”. A continuación, se pondrá una caja llena de chapas en el círculo donde los niños están sentados.  Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Que habrá en la caja? ¿Qué objetos son? ¿en qué se parecen? ¿en qué se diferencian? ¿para qué sirven? ¿Cómo los podemos juntar? ¿se podrá clasificar? ¿qué colores hay?  Amarillo  Verde  Azul  Rojo  Negro  Dorado  Gris  Blanco Propósito: Clasificar o agrupar chapitas según su color.	 Chapitas de colores  caja	 25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje Antes de comenzar con la actividad se dará las respectivas recomendaciones, para ello tendremos que conformar 4 equipos.	 Chapas  Cajas	 45 min.

- ✿ Equipo amarillo
- ✿ Equipo rojo
- ✿ Equipo azul
- ✿ Equipo verde



Los niños observan las chapitas: ¿Cómo son? ¿Qué colores tienen? ¿Qué chapitas pueden ir juntos? ¿Por qué deben ir juntos?



El juego consistirá en que los niños puedan agrupar las chapitas según el color de su equipo; para ellos se tendrá que poner en el centro del aula todas las chapitas de diferentes colores.

Se brindará las siguientes indicaciones:

- ✿ El equipo amarillo tendrá que clasificar las chapitas



- ✿ El equipo verde tendrá que clasificar las chapitas



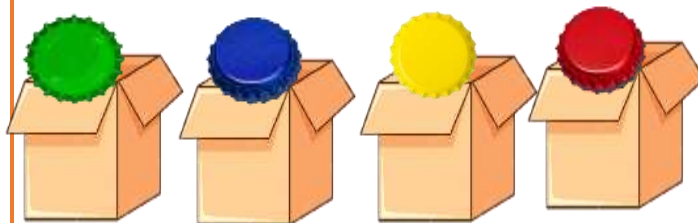
- ✿ El equipo azul tendrá que clasificar las chapitas



- ✿ El equipo rojo tendrá que clasificar las chapitas



A la voz de tres, los 4 grupos empezaran agrupar las chapitas que se les han mencionado según el color. Los equipos que no siguen las reglas de clasificación pierden.



El tiempo durará de tres a cuatro minutos. El grupo que logra clasifica primero las chapitas de colores será el ganador.

Mientras van realizando la actividad se va guiando y acompañando los procedimientos que realiza cada grupo a fin de que puedan realizarlo adecuadamente.

Cierre	Evaluación: Finalmente, proporcionamos una ficha de aplicación a los niños y niñas. Metacognición: ¿Qué te pareció el juego de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Por qué lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? ¿Qué aprendizajes tuviste en esta actividad? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	 Ficha de Aplicación	 25 min.
---------------	---	---	---

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

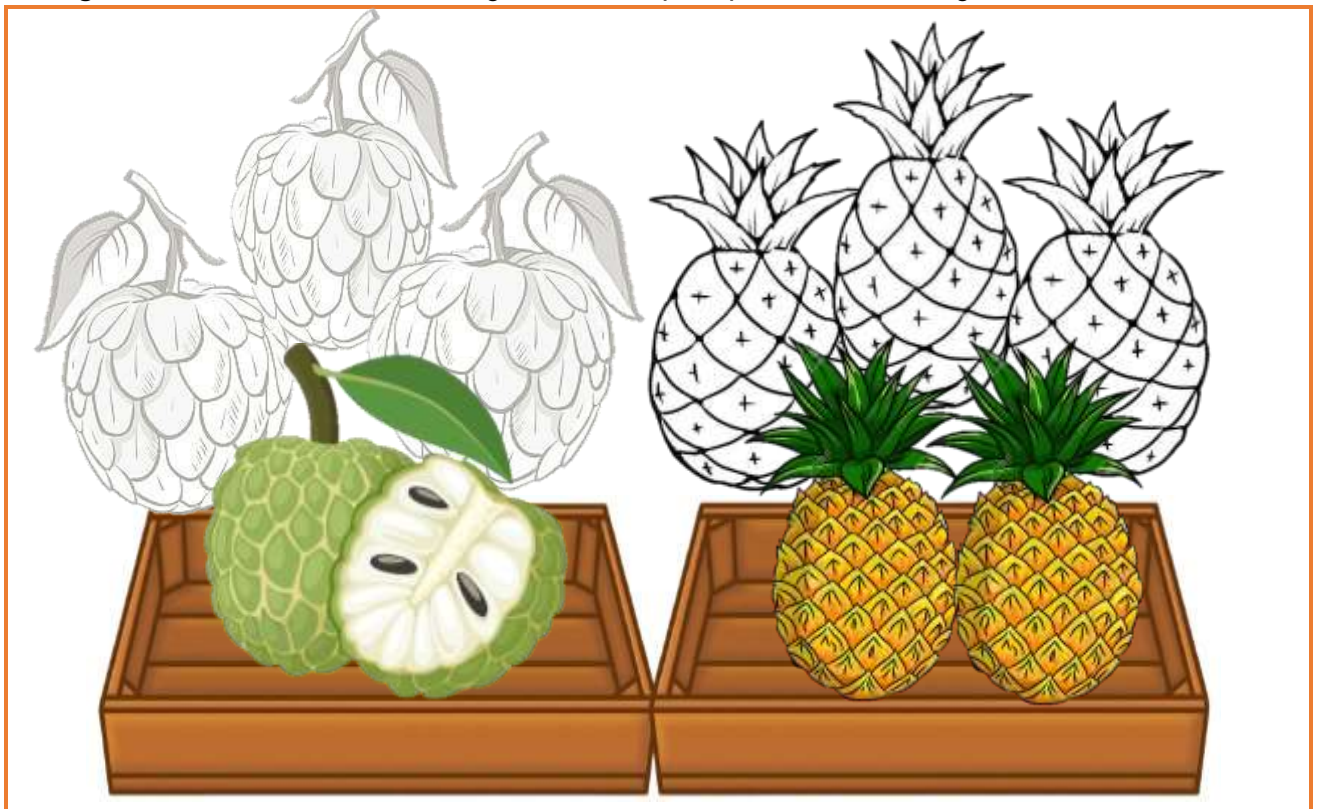
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

✿ **Pregunta 1:** Encierra las pelotas de 3 en 3 según el color



✿ **Pregunta 2:** Colorea las frutas según el color que aparece en la imagen



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	10-08-2023

N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
		Reconoce chapitas según su color y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	Clasifica chapitas según su color y usa el conteo como estrategia para saber la cantidad de elementos que agrupó.	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



Logrado = 3





SESION

Nº 03

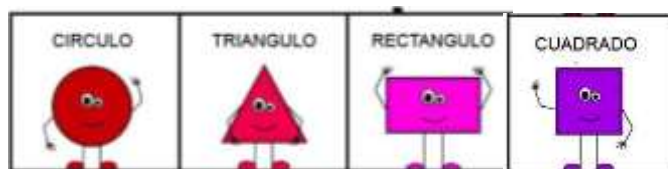
Jugamos a clasificar figuras geométricas.



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
 1.2. Área : Matemática
 1.3. Año : 5 años
 1.4 Fecha : 11-08-2023
 1.5. Tiempo : 90 minutos
 1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugamos a clasificar figuras geométricas.



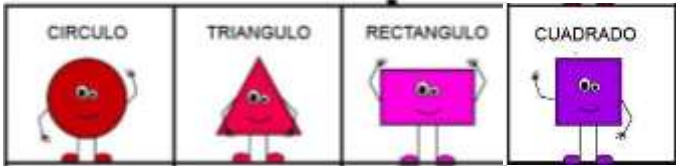
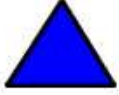
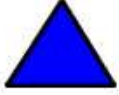
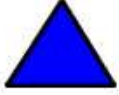
III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	- Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Identificar y clasificar formas geométricas relacionándolas con objetos	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

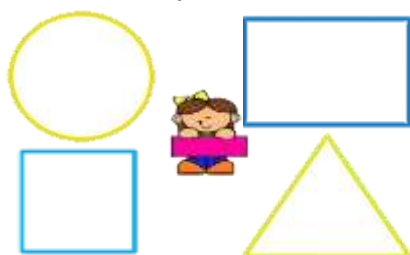
Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo								
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a cantar la canción mediante un video sobre las figuras geométricas: <i>Hola yo soy el círculo El cuadrado viene atrás El triángulo me persigue Y el rectángulo también Así sí sí Ah sí sí sí Son las formas geométricas que cantamos para ti. (BIS)</i>  Propósito: Identificar y clasificar las formas geométricas.	- Música - Siluetas - Imágenes	25 min.								
Desarrollo	Construcción del aprendizaje Se inicia la actividad, invitamos a los niños y niñas a sentarse en forma circular para mencionarles que trabajaremos una actividad muy divertida.  Luego, se presentará los materiales elaborados "Figuras Geométricas" <table border="1"> <thead> <tr> <th>Cuadrado</th><th>Triángulo</th><th>Rectángulo</th><th>Círculo</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué formas geométricas serán?, ¿Serán iguales o diferentes?, ¿saben cómo es un círculo? ¿saben cómo es un cuadrado y triángulo? A continuación, invitamos a los niños y niñas a realizar el juego; brindando las siguientes indicaciones. se formarán 2 grupos para trabajar la actividad,	Cuadrado	Triángulo	Rectángulo	Círculo					- Tiza - Material - Figuras Geométricas	45 min.
Cuadrado	Triángulo	Rectángulo	Círculo								
											

mencionando que el juego consistirá en que los niños van a clasificar las figuras geométricas por su forma.

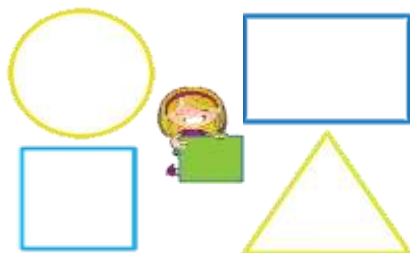


Con la ayuda de tizas de colores se dibujará en el piso las figuras geométricas como: cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo; así mismo se les entregará a los 2 equipos materiales con las figuras mencionada.

🌸 Grupo 01 las abejitas



🌸 Grupo 02 las hormiguitas



A la voz de tres el juego comenzara de la siguiente manera; la maestra indicara que los 2 equipos tienen que clasificar el triángulo y que coloquen al centro de cada figura y así sucesivamente con las demás figuras geométricas.

Al final del juego se tendrá que verificar que los 2 grupos hayan clasificado muy bien las figuras junto con los grupos a observar, comparar y señalar en cuál de los grupos hay diferentes formas de figuras geométricas y que colores son, gana el equipo que lograr clasificar muy bien y el equipo que pierda bailar una canción.

Evaluación: Finalmente, se brindará una hoja de aplicación a los niños y niñas.

Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué figuras lograste reconocer? ¿cuántos lados tienes un triángulo? ¿saben hacer un círculo?

Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.

Cierre

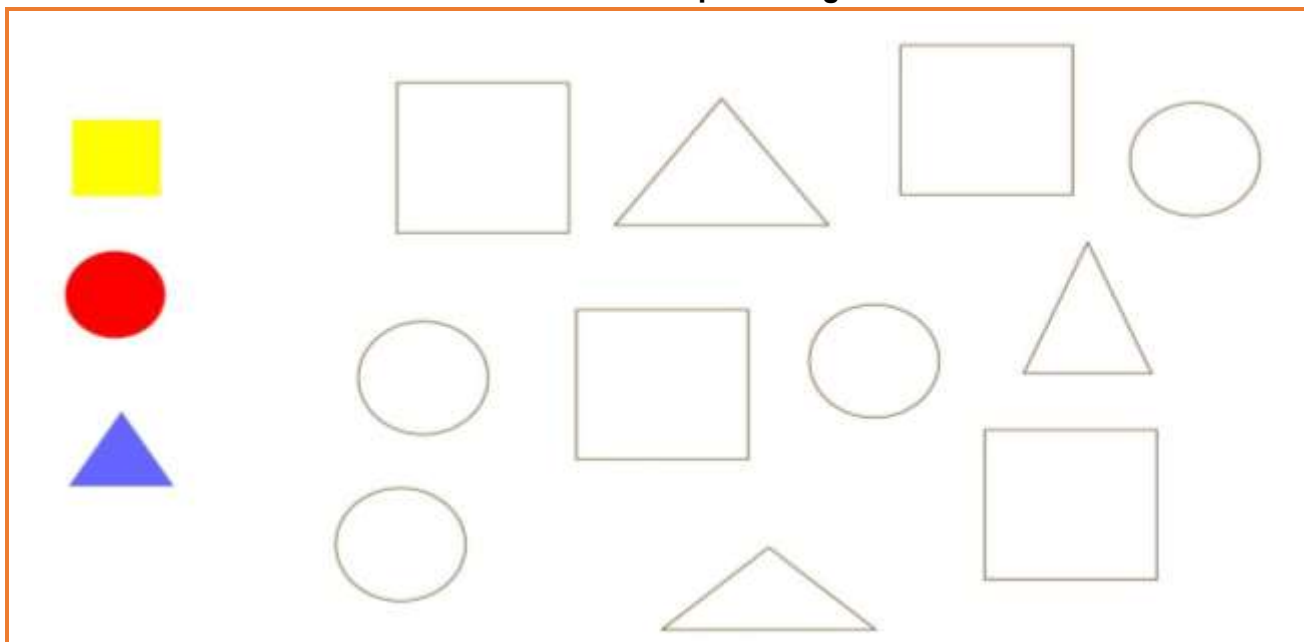
🌸 Ficha de Aplicación

🌸 25 min.

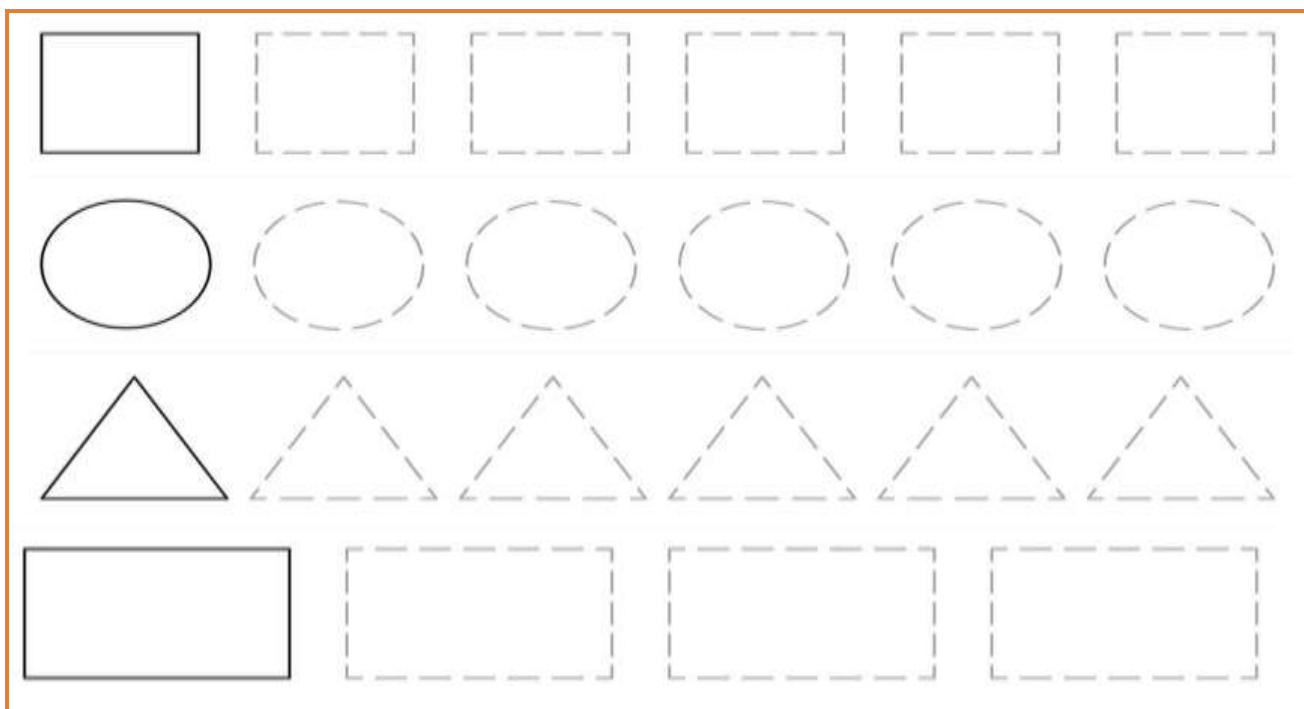
FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

✿ Colorea del mismo color las formas que son iguales.



✿ Delinea y colorea las figuras geométricas según su criterio de color



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	10-08-2023

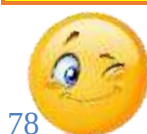
N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
		Identificar las formas geométricas relacionándolas con objetos	Clasifica las formas geométricas relacionándolas con objetos	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro= 1



Proceso = 2



Logrado = 3





Jugamos a construir secuencias numéricas.



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 14-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugamos a las secuencias numéricas.



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Que los niños puedan lograr reconocer las secuencias numéricas mediante la seriación.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos de forma circular para cantar una canción: <i>♪ La serpiente en un día se vino a tierra fría a comprarse zapatos en la zapatería. Pero ay que pereza y que amarga sorpresa como no tiene patas nada pudo comprar. (BIS) Ahí va la serpiente de tierra caliente que cuando se ríe se le ven los dientes Uy que está demente critica la gente porque come plátanos con aguardiente. (BIS) ♫</i>  A continuación, preguntamos a los niños: ¿de qué trato la canción? ¿la serpiente tiene pie? ¿se podrá poner un zapato? Luego mencionamos a los niños que hoy vamos a realizar una actividad muy dinámica y que les voy a presentar una amiga llamada “Suri la serpiente de colores” Conflicto Cognitivo: Se muestra a Suri la serpiente de colores.  Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos? ¿Qué colores tiene Suri? ¿Cuántos colores tiene Suri? ¿alguna vez vieron una serpiente de colores? ¿quieran jugar con Suri? Propósito: Reconocer las secuencias utilizando el conteo hasta 10.	✿ Cartón ✿ Papel de colores ✿ Suri	✿ 25 min.

Desarrollo	Construcción del aprendizaje A continuación, se brindará las siguientes indicaciones: El juego consistirá en que los niños tienen que completar la secuencia numérica y para ello se tendrá que armar a Suri siguiendo la secuencia por número y color.  Luego se irá llamando uno por uno a los niños y niñas para formar la serpiente y se les indicará que Suri tienen un orden de colores y número por ejemplo rojo 1, azul 2, amarillo 3, verde 4 entre otros colores, por lo tanto, se tendrá que seguir la secuencia por color y el número que corresponde.  Al terminar el juego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿A qué jugamos? ¿cómo organizamos la secuencia de Suri con nuestro cuerpo? ¿En orden o desorden? ¿Cuál fue el primer color y el segundo, el tercero?	✿ Color ✿ Números	✿ 45 min.
Cierre	Evaluación: Finalmente, proporcionamos una hoja de a los niños y niñas para que dibujen y colorean lo que más le gusto del juego siguiendo una secuencia. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Lograste hacer tu secuencia?, ¿Cómo lo hiciste? ¿Crees que el material que utilizaste te ayudó? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	✿ Ficha de Aplicación	✿ 25 min.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

FICHA DE APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

🌸 Completa la secuencia numérica

1

5 7

9

🌸 Colorea para completar las series.

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	14-08-2023

N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Reconocer las secuencias utilizando el conteo hasta 10.	Completa la secuencia numérica mediante una ficha de imágenes	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



Logrado = 3





SESION Nº 05

Jugamos con la recta numérica



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 16-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugamos con la recta numérica.



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Que los niños puedan lograr reconocer las secuencias numéricas mediante la seriación de la recta numérica.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

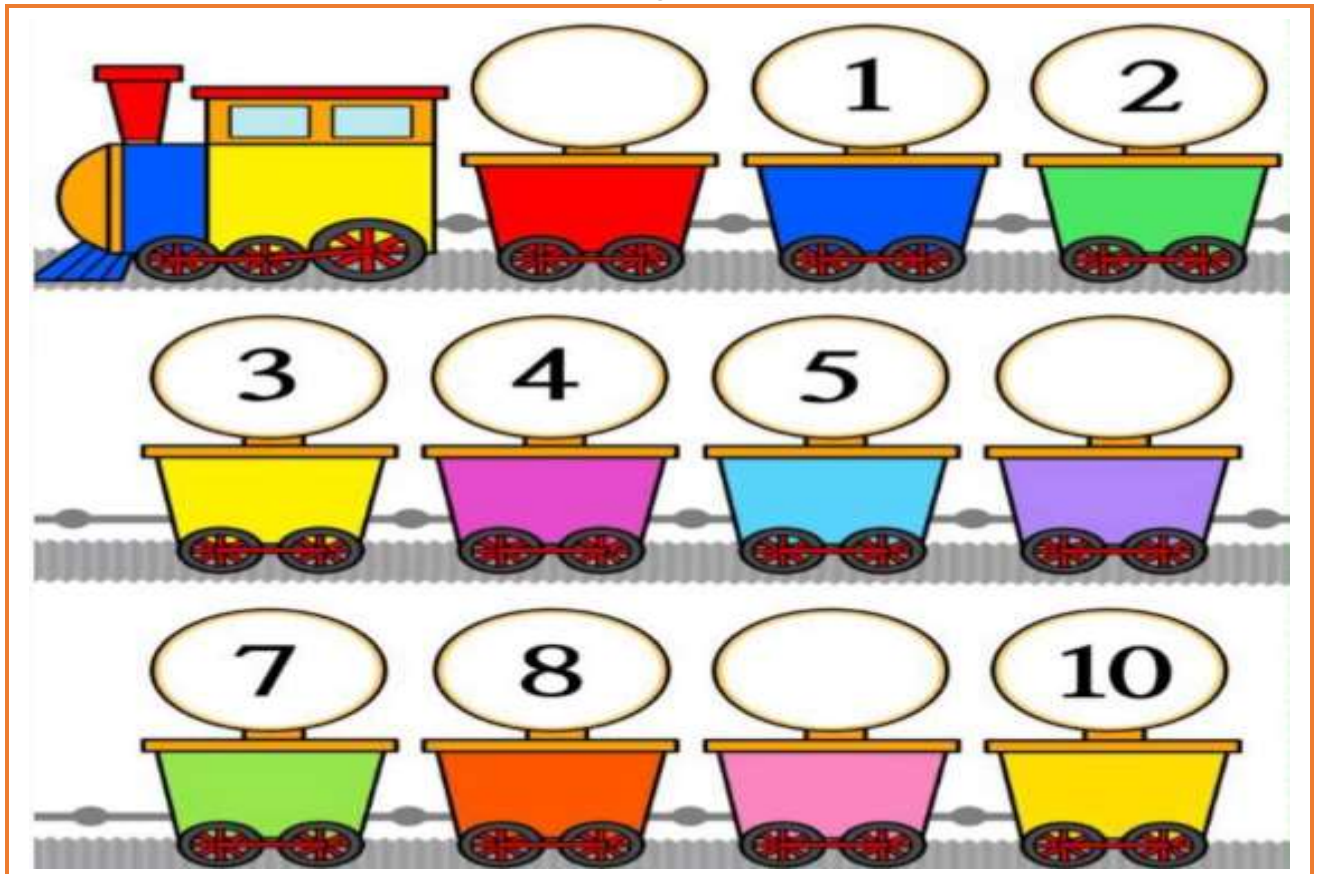
Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos para dar inicio a la actividad mediante una canción: ♪EL TEN DE LOS NÚMEROS♪  Preguntamos a los niños: ¿de qué trato la canción? ¿hasta qué número hemos contado? ¿conocen el numero 10? ¿Cómo se escribe el numero 6? Conflicto Cognitivo: Se muestra imágenes de la recta numérica y se pega en la pizarra.  Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos en la pizarra? ¿saben que es? ¿Cuántos números hay? ¿de qué color será? ¿han jugado a la recta numérica? ¿les gustaría jugar y aprender? Propósito: Reconocer y realizar seriaciones mediante la recta numérica, utilizando el conteo hasta 10.	✿ Cartón ✿ Papel de colores ✿ Números	✿ 25 min.

Desarrollo	Construcción del aprendizaje Indicamos a los niños y niñas que vamos a realizar un juego titulado “jugamos con la recta numérica” sin antes menciones las indicaciones para realizar esta actividad. El juego consistirá en que los niños y niñas tendrán que seguir la secuencia de la recta numérica según el número que indica:  A continuación, se les ira llamando a cada uno.  por ejemplo, el primer niño pondrá una pelota azul indicando el número 1, el segundo niño seguirá la secuencia poniendo la pelota azul y una mariposa morada indicando el número 2 y así sucesivamente hasta llegar al número 10. Al terminar la actividad se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿A qué jugamos? ¿cómo organizamos la secuencia de la recta numérica?	✿ Color ✿ Números	✿ 45 min.
Cierre	Evaluación: Finalmente se entregará una hoja de aplicación a los niños y niñas para que dibujen y colorean. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Lograste hacer tu recta numérica? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	✿ Ficha de Aplicación	✿ 25 min.

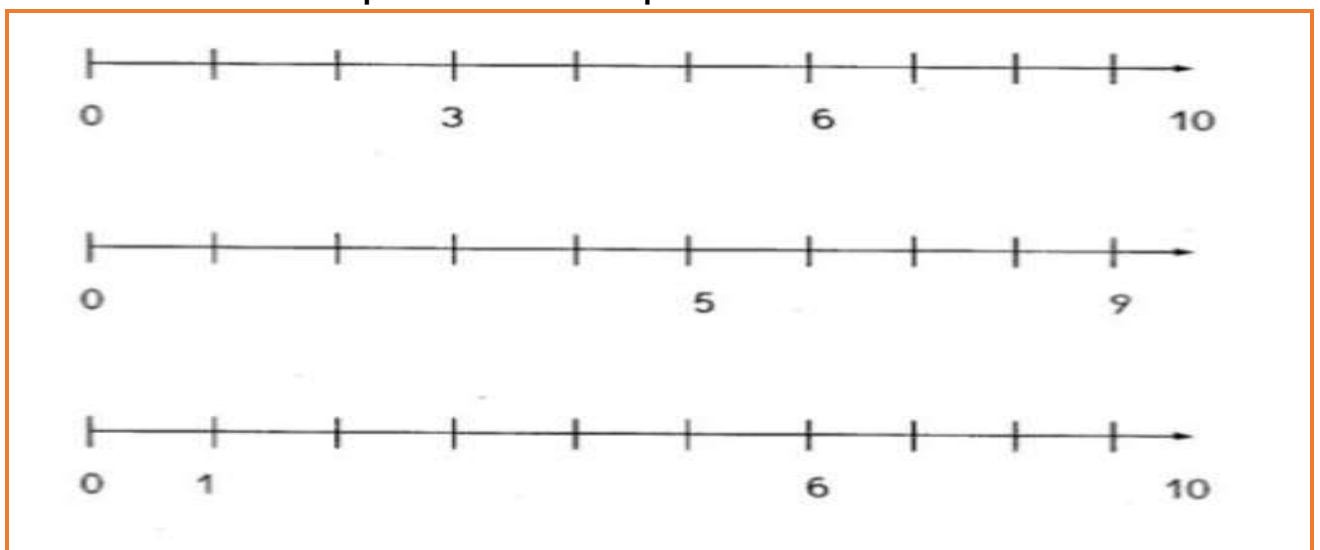
FICHA E APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

✿ Completa los números donde faltan según la secuencia dentro de los vagones



✿ Completa los números que falta en la recta numérica



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA DE INICIO:	90 minutos
FECHA:	16-08-2023

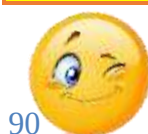
N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Reconocer las secuencias numéricas mediante la seriación de la recta numérica.	Completa los números que falta en la recta numérica mediante una ficha de aplicación	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro= 1



Proceso = 2



90

Logrado = 3





I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 "Sol de Enero"
- 1.2. Área : Matemática
- 1.3. Año : 5 años
- 1.4 Fecha : 18-08-2023
- 1.5. Tiempo : 90 minutos
- 1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Jugamos con las Regletas Cuisenaire



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

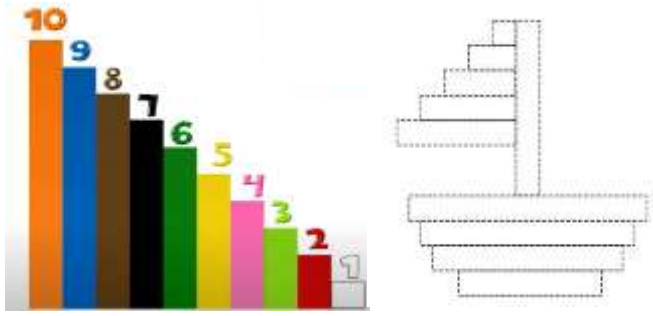
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Que los niños puedan lograr serias las regletas cuisenaire por tamaño y color.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos para dar inicio a la actividad. Luego mencionamos a los niños que hoy vamos a realizar una actividad donde vamos a jugar con las Regletas Cuisenaire. Conflicto Cognitivo: En el centro de la mesa se pondrá el material.  Saberes previos: Luego se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué observamos? ¿saben que es? ¿Cuántas regletas habrá? ¿Qué colores son? ¿son grandes? ¿pequeños? ¿largos o cortos? Propósito: Seriar las Regletas Cuisenaire por tamaño y color.	Regletas Colores	25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje A continuación, se les invitará a los niños y niñas a jugar este divertido juego, indicándoles que realizaremos 2  Actividad 01: Ayudemos a la abejita a llegar a la flor. 		45 min.

	 🌸 Actividad 02: Construyamos figuras con las regletas.  ¿Les gusto el juego? ¿A qué jugamos? ¿cómo organizamos las regletas Cuisenaire? ¿jugamos en orden o en desorden? ¿cuántos colores tiene?		
Cierre	Evaluación: Finalmente se entregará una hoja de aplicación a los niños y niñas para que dibujen y colorean lo que más le gusto del juego. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Lograste hacer tu recta numérica? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	🌸 Ficha de Aplicación	🌸 25 min.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

FICHA E APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

🌸 Colorea cada regleta según lo indicado y escribe el número correspondiente.

1

🌸 Une las regletas según corresponde

1	uno	6	seis
2	dos	7	siete
3	tres	8	ocho
4	cuatro	9	nueve
5	cinco	10	diez

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	18-08-2023

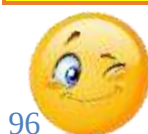
N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Resuelve seriaciones mediante regletas cuisenaire por tamaño y color.	Colorea cada regleta según lo indicado y escribe el número correspondiente.	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1

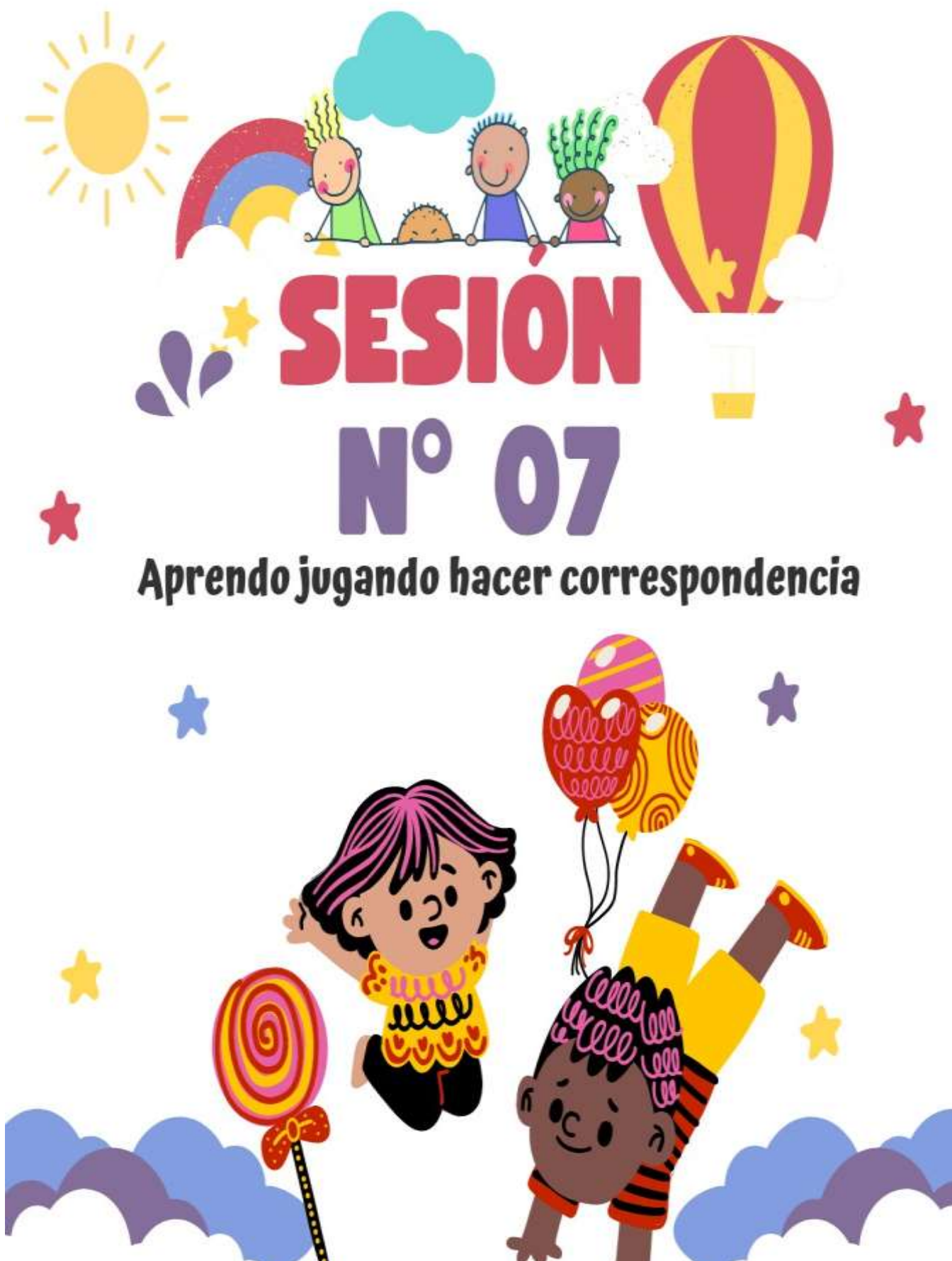


Proceso = 2



Logrado = 3





I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 21-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : Aprendo jugando hacer correspondencia



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

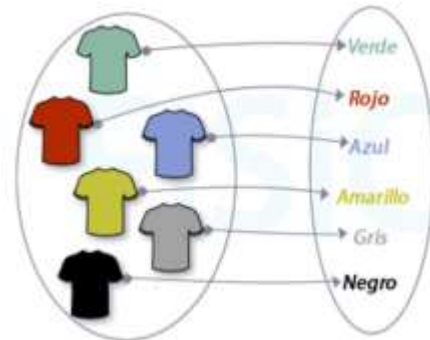
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Resuelve problemas de correspondencia de uno a uno.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

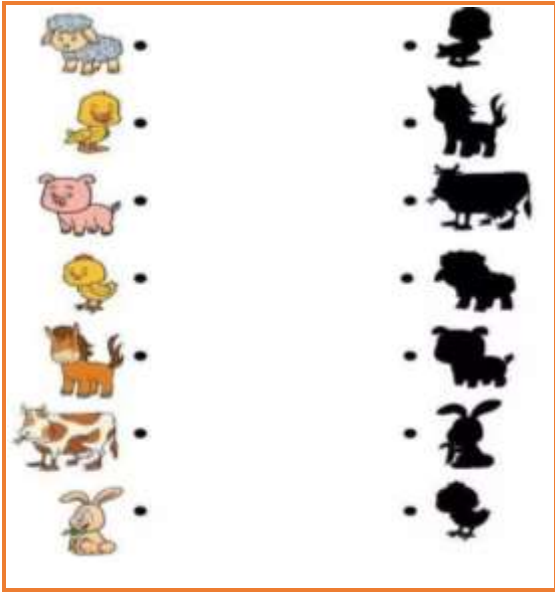
Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos para dar inicio a la actividad mediante una canción:” canción de relación con números” Uno, una, la luna es una , Dos, dos, mis ojos son dos, Tres, tres, las hojas del trébol son tres , Cuatro, cuatro, las patas del gato, Cinco, cinco, los dedos de una mano son cinco, Seis, seis, las patas de una mosca son seis, Siete, siete, los colores del Arco Iris son siete, Ocho, ocho, las patas de la araña son ocho Nueve, nueve, todos los planetas son nueve, Diez, diez, mis dedos son diez, Después de la canción, invitamos a los niños y niñas a salir del aula, pero sacamos una silla.  Conflicto Cognitivo: Luego nos sentamos, en el patio y planteamos la siguientes: ¿Quién me puede decir cuántas sillas habrá en el aula? ¿Y habrá una silla para cada uno? ¿Cómo lo podemos averiguar?  Saberes previos: se plantea la siguiente pregunta: ¿Alguien se quedó sin su asiento? ¿Cómo lo podemos solucionar? Propósito: Identificar la correspondencia uno a uno.	✿ Ficha de aplicación ✿ Papelote ✿ Plumones	✿ 25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje A continuación, se presenta una definición mediante imágenes que es una “correspondencia”, aplicando noción de conjunto.		✿ 45 min.



Al terminar la actividad se plantea a los niños y niñas para formen 3 grupos, para resolver situaciones cotidianas de correspondencia mediante fichas.

Ficha 1: Une cada animal con su alimento.

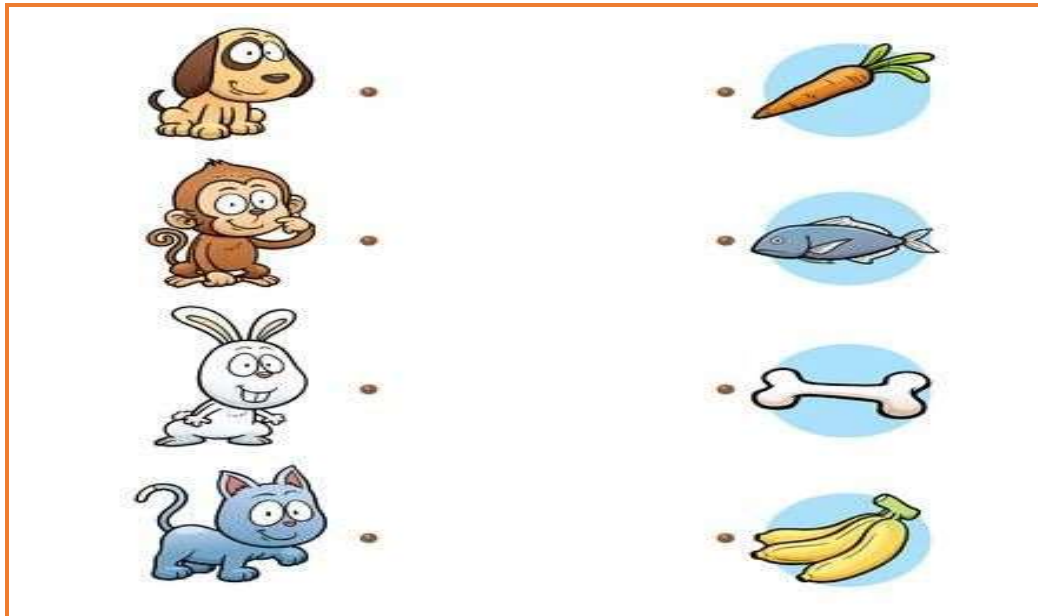


	Ficha 2: Une los dibujos que guardan relación  Ficha 3: Relaciona cada animal con su silueta  Luego de entregar las fichas a cada grupo, cada grupo resolverá su trabajo y exponen.		
Cierre	Evaluación: Finalmente se entregará una hoja de aplicación a los niños y niñas para que los resuelven sobre correspondencia. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Lograste hacer tu trabajo? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	🌸 Ficha de Aplicación	🌸 25 min.

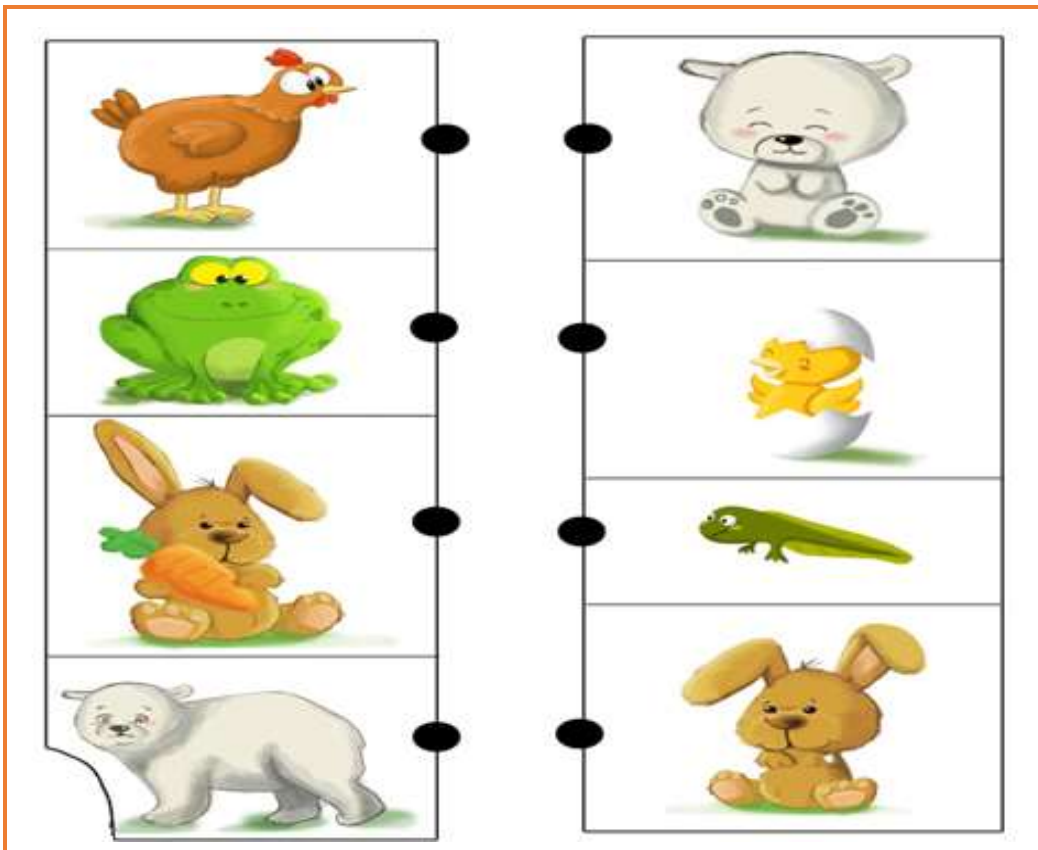
FICHA E APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

✿ Une con una línea cada animal según su alimento:



✿ Relaciona con una línea cada animal con sus crías



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	21-08-2023

N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Resuelve problemas de correspondencia de uno a uno.	Identificar la correspondencia uno a uno.	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



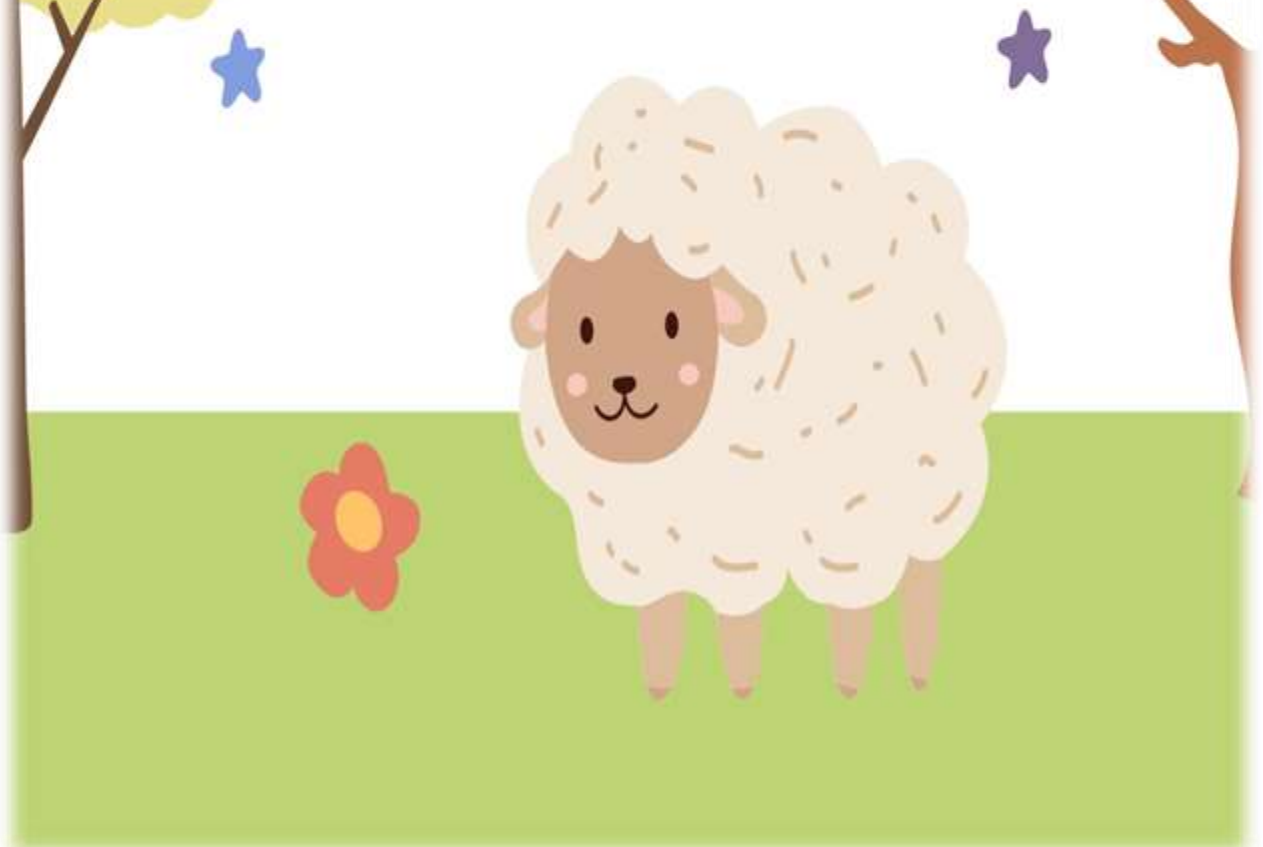
Logrado = 3





SESION Nº 08

**Jugamos a relacionar y establece objetos
según su correspondencia"**



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
 1.2. Área : Matemática
 1.3. Año : 5 años
 1.4 Fecha : 23-08-2023
 1.5. Tiempo : 90 minutos
 1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : “Jugamos a relaciona y establece objetos según su correspondencia”



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	relaciona y establece objetos según su correspondencia.	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos para dar inicio a la actividad mediante una canción: Doña semana tiene siete días, lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo. Lunes de luna, martes de mami, miércoles de mimo, Jueves de juane, Viernes de villa, Sábado de sandía y domingo de domino.  Conflicto Cognitivo: Se muestra a los estudiantes imágenes de diferentes animalitos como gallina, loro y vaca por otro lado siluetas de diferentes imágenes como maíz, banana y pasto.  Saberes previos: se plantea la siguiente pregunta: ¿todas las imágenes son iguales? ¿les gustaría encontrar a los objetos que se relacionan y corresponden? Propósito: Relacionar objetos según su correspondencia.	- Imágenes - Siluetas - Plumones	25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje A continuación, se dará las siguientes indicaciones del juego a realizar, a cada niño se le entrega una paleta con una figura diferente que tienen relación entre ellas con el fin de que se	- Pelotas - Imágenes	45 min.

	agrupen según su correspondencia con mayor rapidez, gana el primero que terminar más rápido.  Al terminar la actividad se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿A qué jugamos? ¿cómo nos hemos organizamos? ¿por las figuras? ¿todos eran iguales?		
Cierre	Evaluación: Proporcionamos una hoja de aplicación a los niños y niñas para que resuelvan y establezcan relación según su correspondencia. Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Que hemos aprendido? ¿lograste realizar el juego? ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	🌸 Ficha de Aplicación	🌸 25 min.

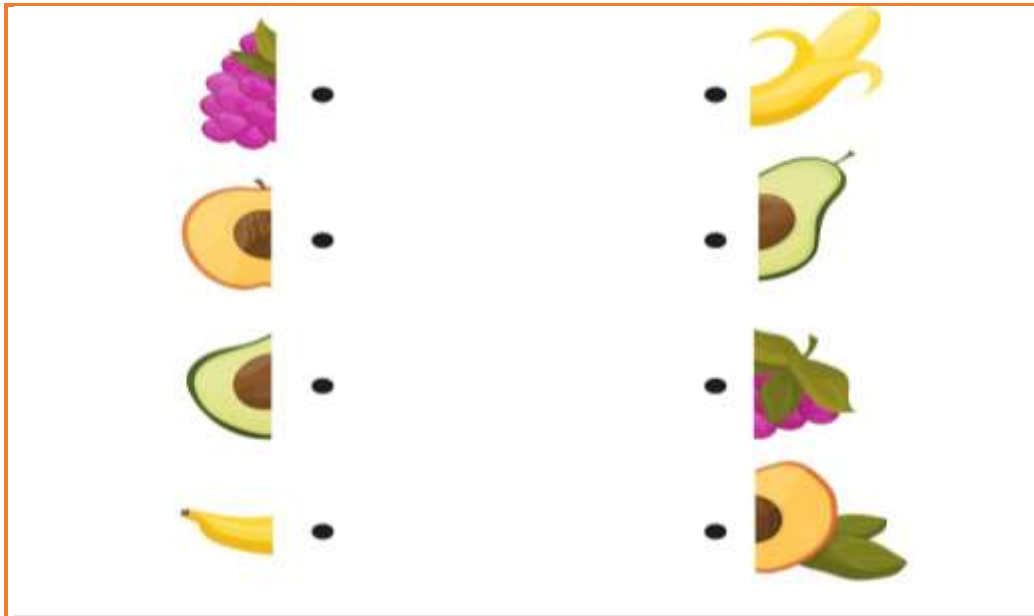
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

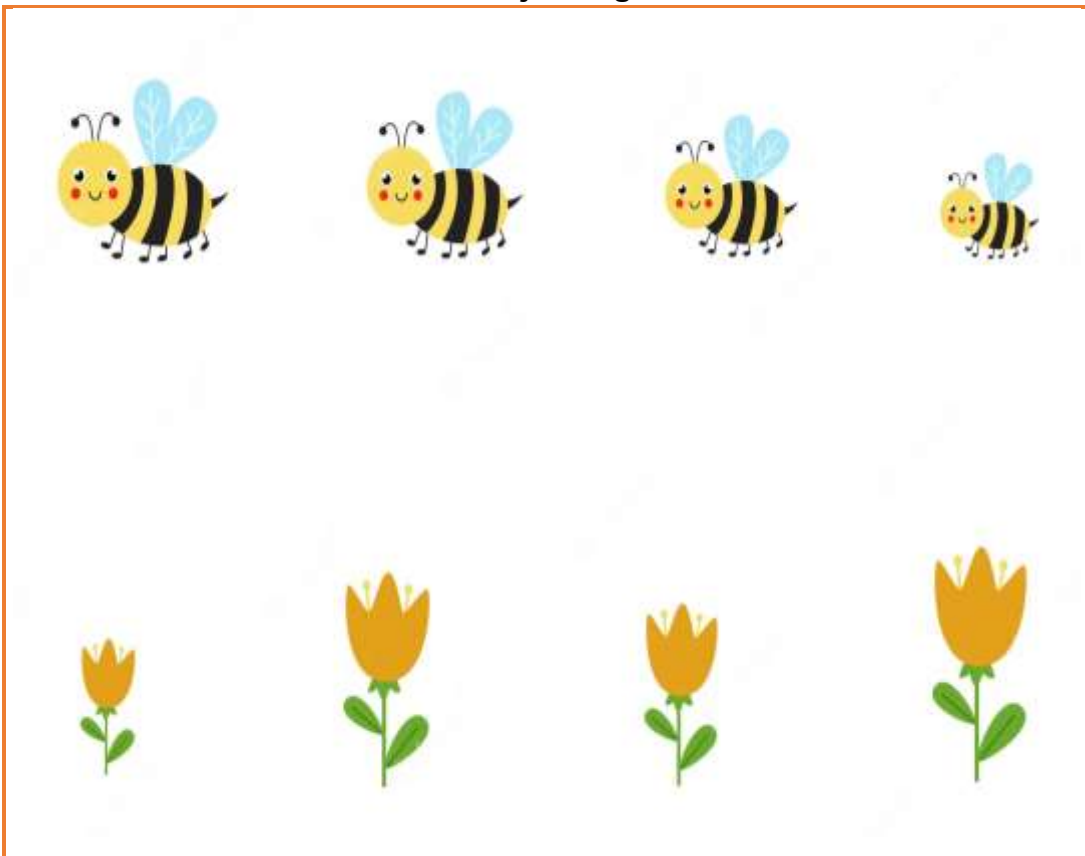
FICHA E APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

🌸 Une con una línea cada fruta según su mitad.



🌸 Señale con una línea cada abejita según el tamaño de la flor.



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	23-08-2023

N°	EDAD	Indicadores		Puntaje			Observaciones
		relaciona y establece objetos según su correspondencia.	relacionar objetos según su correspondencia.	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima						
2	Josue Barrueto Chavez						
3	Jhonatan D. Cuba Gama						
4	Yahel Dionicio Amacifen						
5	Adiel M. Flores Isuisa						
6	Jane V. Hoyos Tangoa						
7	Renato Isuisa Puyo						
8	Camila J. Ortis Pariona						
9	Cristofer L. Montes Silva						
10	Jenifer A. Rios Tananta						
11	Maria I. Sifuentes Granizo						
12	Maricielo Tananga Tangoa						
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi						
14	Sheyla Moreno Vargas						
15	Lizzeth Romero Rodriguez						
16	Sari Lima Gonzales						
17	Mary Alvarado Maynas						
18	Lizeth Sánchez Nolorbe						
19	Velazco Vásquez Marjorie						
20	Jhosselinne Pino Valderrama						

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



Logrado = 3





SESION Nº 09

"Jugando a la ronda "cada uno con su pareja"



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 779 “Sol de Enero”
1.2. Área : Matemática
1.3. Año : 5 años
1.4 Fecha : 25-08-2023
1.5. Tiempo : 90 minutos
1.6 Tesista : Angy Jaksul Araujo Noriega

II. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD : “Jugando a la ronda “cada uno con su pareja”.



III. PRÓPOSITO DE APRENDIZAJES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	- Traduce cantidades a expresiones numéricas. - Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	Realizar correspondencias en situaciones cotidianas	Ficha de Observación

IV. ESTANDAR DE APRENDIZAJES

Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; como agrupar.

V. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES

Secuencia Didáctica	Desarrollo de los procesos pedagógicos de los aprendizajes	Recursos	Tiempo
Inicio	Motivación: Invitamos a los niños y niñas a sentarnos para dar inicio a la actividad mediante una canción: Arroz con leche, me quiero casar con una señorita de la capital. Que sepa coser, que sepa bordar, que sepa abrir la puerta para ir a jugar. Con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo. Yo soy la viudita del barrio del Rey, me quiero casar y no sé con quién. Con esta sí, con esta no, con esta señorita me caso yo.  Saberes previos: se plantea la siguiente pregunta: ¿Les gusto la canción? ¿De qué trato la canción? ¿Les gusta el arroz con leche? Propósito: Realizar correspondencias en situaciones cotidianas		🌸 25 min.
Desarrollo	Construcción del aprendizaje A continuación, invitamos a los niños y niñas a salir al patio para jugar la ronda “cada uno con su pareja.” Y así poder iniciar la actividad. 	🌸 Música	🌸 45 min.

	Antes de iniciar la actividad se dará las siguientes indicaciones, todos los niños y niñas tendrán que ubicarse al centro de patio. Se pondrá canciones para que bailen y cuando la canción deje de sonar la maestra mencionara que formen pareja de varones y otra pareja de mujeres.  verificamos si todos tienen pareja para jugar ¿alguien quedo sin pareja? Volvemos a jugar esta vez hacemos parejas de hombres con mujeres y observamos lo que pasa, preguntamos: ¿Por qué se quedaron sin pareja?  Al terminar la actividad se plantea a los niños las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el juego? ¿A qué jugamos? ¿cómo nos hemos organizamos? ¿se quedaron sin pareja?		
Cierre	Evaluación: Proporcionamos una hoja de aplicación a los niños y niñas para que puedan realizar su trabajo. Metacognición: ¿Que hemos aprendido? ¿lograste realizar el juego? ¿Qué hemos trabajado hoy? ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que más les gusto? Transferencia: Los niños narran en casa en forma oral lo que hicieron en el aula.	🌸 Ficha de Aplicación	🌸 25 min.

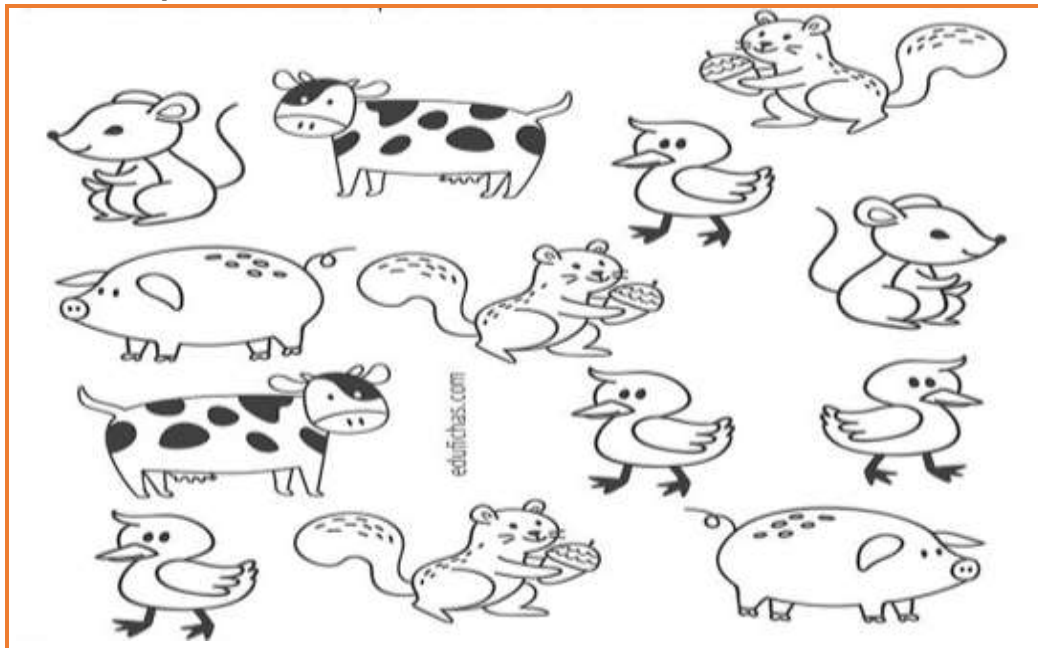
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

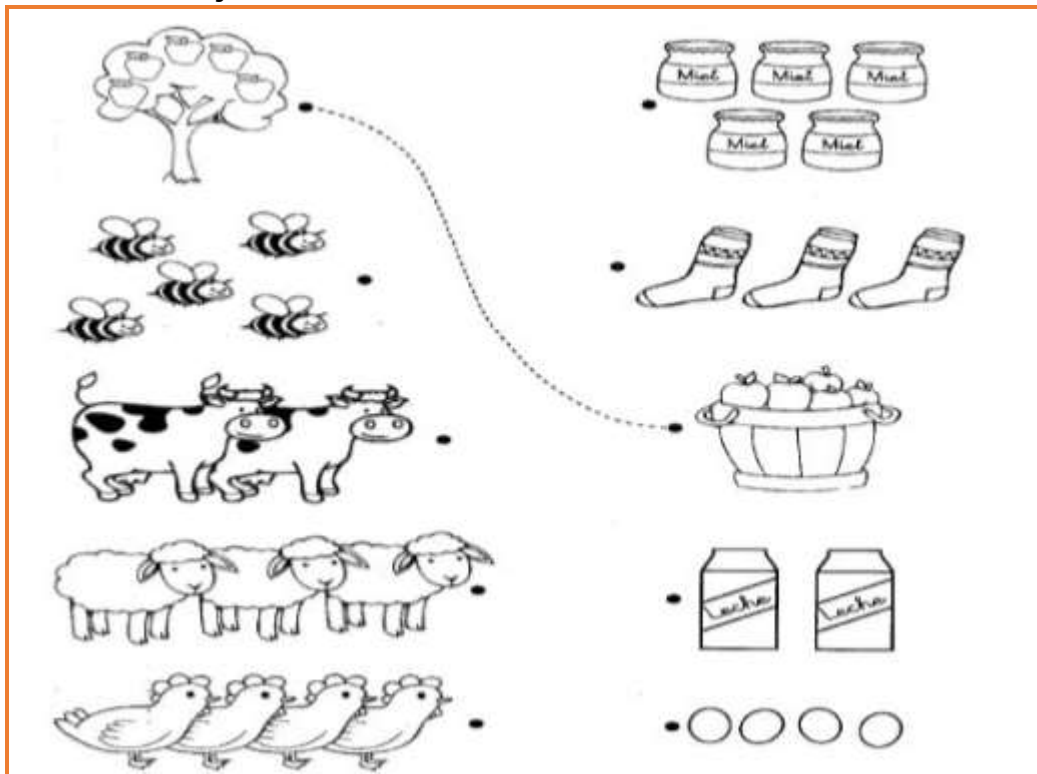
FICHA E APLICACIÓN

NOMBRES Y APELLIDOS:

- ✿ Colorea las parejas de animales del mismo color según corresponde.



- ✿ Traza y colorea con una línea los grupos que tengan el mismo número de objetos.



FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN:	779 "Sol de Enero"
TESISTA:	Angy Jaksul Araujo Noriega
ÁREA:	Matemática
HORA:	90 minutos
FECHA:	25-08-2023

N°	EDAD	Indicadores	Puntaje			Observaciones
	NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	Realizar correspondencias en situaciones cotidianas	No logro (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)	
1	Yamilett Amasifen Tapullima					
2	Josue Barrueto Chavez					
3	Jhonatan D. Cuba Gama					
4	Yahel Dionicio Amacifen					
5	Adiel M. Flores Isuisa					
6	Jane V. Hoyos Tangoa					
7	Renato Isuisa Puyo					
8	Camila J. Ortis Pariona					
9	Cristofer L. Montes Silva					
10	Jenifer A. Rios Tananta					
11	Maria I. Sifuentes Granizo					
12	Maricielo Tananga Tangoa					
13	Kalin Gael Eugenio Taminchi					
14	Sheyla Moreno Vargas					
15	Lizzeth Romero Rodriguez					
16	Sari Lima Gonzales					
17	Mary Alvarado Maynas					
18	Lizeth Sánchez Nolorbe					
19	Velazco Vásquez Marjorie					
20	Jhosselinne Pino Valderrama					

Puntos:

No logro = 1



Proceso = 2



Logrado = 3



ANEXO 08
FOTOS
Con la directora de la Institución



Evaluación de la ficha de instrumento del pre test



Evaluando el trabajo de los niños con el juego de la regleta



Observación el juego de la secuencia numérica empleando el gusano



Observación el juego de la correspondencia



Observando a clasificar con chapas de colores



Evaluación del post test



Cumpliendo el objetivo de la investigación



Los niños están clasificando las chapitas por colores

