



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICAS PARA
DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL GASTELUA
DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

REYES RONCAL, DAILE SUSEL

ORCID: 0000-0002-6114-8784

ASESOR

SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2021

2. Equipo de trabajo

AUTORA

REYES RONCAL, DAILE SUSEL

ORCID: 0000-0002-6114-8784

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Satipo,
Perú.

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú.

JURADO

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID: 0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. Hoja de firma del jurado

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Agradezco de la mejor manera a mi esposo a mis hijos a los pequeños estudiantes que me permitieron llevar a cabo el estudio.

La autora

Dedicatoria

El estudio dedicado especialmente a mis pequeños estudiantes a nivel de Satipo por ser el futuro de país.

La autora

5. Resumen

La presente tesis surgió a partir de la deficiencia en el área de matemática en la competencia resuelve problemas de cantidad, por tal motivo se ha considerado el objetivo general: Determinar la influencia los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021. Con metodología cuantitativa experimenta. Con una población de 113 de 3-4-5 estudiantes y una muestra de 24 estudiantes de 5 años de edad, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad por a través del alfa de Cronbach (0,821) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 000$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% evidenciando así que el 79.16% de los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje.

Palabras claves: Juegos lúdicos, resuelve problemas de cantidad.

Abstract

This thesis arose from the deficiency in the area of mathematics in the competence solves quantity problems, for this reason the general objective has been considered: To determine the influence of the ludic games of mathematics in solving quantity problems in students of the Institution Educational Rafael Gastelua of the province of Satipo, 2021. Experiment with quantitative methodology. With a population of 113 of 3-4-5 students and a sample of 24 5-year-old students, the technique used was observation and the pre-test and post-test instrument were validated by 4 experts obtaining the reliability through Cronbach's alpha (0.821) To analyze and tabulate the data obtained in the pre and post-test, the SPSS version 24 program was used, evidencing the statistical results through the Wilcoxon test, the value $P = 000$ which was lower than the established degree of significance (0.05) obtaining the 95% confidence level, thus evidencing that 79.16% of the students turned out to have better conditions in their learning of the competence, after the application of the instrument it was discovered that they could recognize the weight, color, its shape where, starting from the moment, they were able to establish relationships that led to grouping, comparing, ordering, removing, adding and counting, developing their own thinking, it was concluded that the ju Playful mathematical egos influenced their learning.

Keywords: Playful games, solve quantity problems.

6. Contenido

1. Título	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado.....	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de gráficos y tablas	x
I. Introducción.....	12
II. Revisión de la literatura	15
2.1. Antecedentes	15
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	19
2.2. Bases teóricas de la investigación	25
2.2.1. Base teórica de juegos lúdicos de matemáticas	25
2.2.2. Bases teóricas de la competencia resuelve problemas de cantidad	33
2.3. Justificación de la investigación	40
III. Hipótesis	42
IV. Metodología	43
4.1. Tipo de investigación	43
4.2. Nivel de Investigación.....	44
4.3. Diseño de Investigación	45
4.4. Universo y muestra	46
a. Universo	46
b. Muestreo	47
c. Muestra.....	48
4.5. Definición y operacionalización de juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.	49
4.6. Técnicas e instrumentos.....	51
a. Técnicas.....	51
b. Instrumentos	52
c. Fiabilidad de Instrumento	52

4.7.	Plan de análisis.....	54
4.8.	Matriz de consistencia de los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.	55
4.9.	Principios éticos	57
V.	Resultados.....	59
5.1.	Resultado	59
5.2.	Análisis de resultado.....	76
VI.	Conclusiones y recomendaciones	82
6.1.	Conclusiones	82
6.2.	Recomendaciones.....	84
VII.	Referencias bibliográficas	85
	ANEXOS.....	90

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

Figura N° 1: Dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas	60
Figura N° 2: Dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	62
Figura N° 3: Dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	63
Figura N° 4: Dimensión Resuelve problemas de cantidad	65

Índice de tablas

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.	47
Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.	48
Tabla N° 3: Dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas	59
Tabla N° 4: Dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	61
Tabla N° 5: Dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	63
Tabla N° 6: Variable Resuelve problemas de cantidad	64

I. Introducción

En el campo de las matemáticas los estudiantes del nivel inicial tuvieron que ser formados con una base sólida en cuanto a reconocer los números, contar, movimientos, inclusión, tamaños, comparaciones, duplicar los números y diferencias para que de esta manera el estudiante tenga una buena base para sus posteriores aprendizajes del área y que servirán en sus grados de estudios de los otros niveles.

La problemática detectada en el campo de estudios dentro de la Institución Educativa mostró el poco dominio en el área señalada después de la aplicación de una prueba con la técnica de la observación obteniendo como resultado que la mayoría de los estudiantes no respondieron estar en un nivel óptimo de su aprendizaje. Seguidamente, trabajando con el nivel de investigación experimental donde mostró la causa y el efecto en la variable dependiente, del mismo modo; el estudio se desarrolló con el diseño de pre-experimental a desarrollar con un solo grupo de estudio.

De tal manera, que el trabajo de investigación se justificó de la siguiente manera.

Práctica: Es importante que el estudio aportará una estrategia adecuada para ayudar a solucionar el problema descubierto dentro de la fase exploratoria de la investigación como es la dificultad de aprendizaje de la matemática.

Metodológica: en lo metodológica el estudio se justificó por solucionar a través de la estrategia del uso de los juegos lúdicos de matemáticas donde

el investigador del estudio brindó una importante herramienta a la comunidad educativa para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Teórica: En esta parte de la justificación teórica el propósito es entregar una reflexión a todos los actores de la educación con respecto a la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas a los niños menores de edad.

Tenemos al autor (García Lázaro & García Lázaro, 2015) donde planteó que los juegos lúdicos de las matemáticas ha estado presente en todos los tiempos se consideró como parte principal dentro de su vivencia de los niños y debemos aprovechar para su logro de su aprendizaje, al mismo tiempo, también les llevó a desarrollar las habilidades perfeccionando sus estrategias de aprendizaje, del mismo modo, elevaron su competencia.

Considerando los siguientes objetivos en lo general: Determinar la influencia los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 Seguidamente también considerando los objetivos específicos.

Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

El estudio a desarrolla será el con una población de 113 estudiante del y una muestra de 24 niños de 5 años elegidos por muestreo no probabilístico a conveniencia del investigador. Concluyendo que el grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% evidenciando así que el 79.16% de los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

Hecho la revisión de la literatura se descubrió los antecedentes a nivel internacional y nacional, tenemos los siguientes aportes que son de utilidad para nuestro propósito.

2.1.1. Antecedentes internacionales

(Martínez Aponte, 2018) en su trabajo de investigación *Fortalecimiento del pensamiento matemático en el conteo numérico, mediante el uso del material Montessori en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de Aspaen maternal y preescolar Atavanza en la localidad de Usaquen en Bogotá*. Realizado en la Universidad Santo Tomás, Cau Bogota del país de Colombia. Para obtener el Título de Licenciatura en Educación Preescolar. Planteo el objetivo general: Establecer como a través del uso del material de María Montessori es posible fortalecer el pensamiento matemático en el conteo numérico en los niños y niñas de 4 y 5 años de Aspaen Maternal y Preescolar Atavanza en la localidad de Usaquén en Bogotá. La investigación fue de enfoque cualitativo, de tipo investigación - acción. Teniendo como variable Fortalecimiento del pensamiento matemático en el conteo numérico, mediante el uso del material montessori, haciendo uso del método científico, considero una población y muestra de estudio 11 padres de familia, 2 docentes, 15 niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Institución educativa ASPAEN Maternal y Preescolar Atavanza, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos encuesta,

Guía de observación. La autora llegó a las siguientes conclusiones: Los escolares lograron avances significativos en el reconocimiento de los números, asociación de cantidades correspondientes a través de la estimulación y la utilización de materiales lúdicos concretos en cada una de las actividades. En la dimensión socio afectiva los niños y niñas mostraron mejor actitud, predisposición, concentración, percepción a las actividades propuestas. Logro afianzar el pensamiento matemático donde demostraron recordar con mayor facilidad los números, sus correspondencias y conteo de números.

(Jaimes Delgadillo, 2019) en su trabajo de investigación *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. Realizado en la Corporación Universitaria Minuto de Dios del país de Bogotá. Para obtener el Título de Licenciatura en Educación pedagógica infantil. Planteo el objetivo general: Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja. La línea de investigación Innovaciones Educativas y Cambio Social – Didácticas específicas de tipo cualitativo. Teniendo como variable El juego como mediador del aprendizaje significativo, haciendo uso del método científico, considero una población y muestra 40 niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil la Granja del municipio de Gota, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos Guía de observación. La autora llegó a las siguientes conclusiones: Los

juegos infantiles desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niñas favoreciendo el desarrollo de las competencias cognitiva, comunicativa, corporal y emocional. Los juegos favorecen el aprendizaje significativo, desarrollo de las habilidades en interacción con su medio. Los juegos favorecen la ejercitación comunicativa, corporal y el aprendizaje de los niños y niñas.

(Rovayo Nieto, 2019) en su trabajo de investigación *Sistematización del aprendizaje de las matemáticas desde el contexto de la psicomotricidad con niños del nivel inicial 2*. Realizado en la Universidad Casa Grande de Guayaquil Ecuador. Para obtener el Título de Licenciada en Educación especial. Planteo el objetivo general: Reconocer cómo beneficia la psicomotricidad al aprendizaje de conceptos y desarrollo de habilidades lógico matemático en niños de 4 años. La investigación fue investigación-acción, con un enfoque mixto. Teniendo como variable Sistematización del aprendizaje de las matemáticas desde el contexto de la psicomotricidad, haciendo uso del método científico, considero una población niños del NI2 de una clase de AP, maestros de educación inicial y la muestra de estudio 4 estudiantes de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo. La autora llegó a las siguientes conclusiones: La psicomotricidad como una herramienta en el desarrollo de aprendizaje matemáticos en niños del nivel inicial 2 tiene un efecto positivo beneficiando y estimulando un mejor manejo del cuerpo, conciencia y

percepción de su propio cuerpo. La manipulación de objetos, los movimientos corporales, desplazamientos son la forma más significativa del aprendizaje relacionando las experiencias con los conocimientos.

(Mayorga Morales, 2017) en su trabajo de investigación *Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro infantil bilingüe Discovery BB de la ciudad de Quito*. Realizado en la Universidad Central del Ecuador. Para obtener el Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación. Planteo el objetivo general: Determinar la influencia del material didáctico en el desarrollo de las capacidades lógico matemático de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Discovery BB”, de la ciudad de Quito. La investigación fue tipo descriptivo. Teniendo como variable Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático, haciendo uso del método científico, considero una población y muestra niños y niñas de cuatro a cinco años de edad 24, representante de familia 24 y personal docente 6 del Centro Infantil Bilingüe Discovery BB, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo, encuesta. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los padres de familia manifestaron que el 84% de niños y niñas siempre arman rompecabezas con puzzles de madera en forma lógica y en la casa existe apoyo en el proceso de desarrollo, proporcionando a los hijos e hijas material didáctico acorde a su edad. El 62.5% de los niños y niñas logran contar objetos en forma lógica y correctamente. El 50% de los estudiantes

lograron ejecutar acciones con las regletas, secuencias lógicas, dominó según las reglas establecidas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

(Modesto Herrera, 2019) en su trabajo de investigación *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. rayitos del sol Trujillo 2017*. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú. Para obtener el Título profesional de licenciada en educación inicial. Planteo el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de un programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I. E. Rayitos del Sol Trujillo 2017. La investigación fue de diseño cuasi-experimental de enfoque cualitativo de tipo experimental. Teniendo como variable independiente Programa de juegos lúdicos y la variable dependiente mejorar el aprendizaje en los niños, utilizo el método científico, considero una población 71 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Rayitos del sol de Trujillo y muestra de estudio 36 estudiantes de 5 años de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos pre test y post test. La autora llegó a las siguientes conclusiones: El 94% de los escolares lograron obtener el calificativo A mediante la aplicación del programa de juegos lúdicos logrando aprendizaje en el área de matemática.

Los juegos lúdicos permitieron que los estudiantes desarrollen sus habilidades, despierte la creatividad partiendo de sus experiencias. El juego lúdico mejora el aprendizaje de la matemática en los estudiantes.

(Aguilar Machacuay & Amaro Marcelo, 2017) en su trabajo de investigación *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín*. Realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica del Perú. Para obtener el Título profesional de segunda especialidad en Educación Inicial. plantearon el objetivo general: Describir la importancia de los juegos libres en el desarrollo del pensamiento matemático en los estudiantes del Jardín de Niños N° 583-2 del Nivel Inicial del centro poblado de Tama, Ulcumayo, Junín. La investigación fue investigación – acción. Teniendo como variable Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático, utilizo el método científico, considero una población y muestra 18 estudiantes de 3, 4 y 5 años del Jardín de Niños N° 583-2 del Nivel Inicial del centro poblado de Tama, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: El 50% de los escolares demostraron el logro de las capacidades previstas en el área de matemática utilizando el juego como estrategia de aprendizaje. La enseñanza a través de juegos lúdicos potencia el desarrollo de la imaginación, la creatividad

en los niños de una manera entretenida. Los juegos ´permitieron que los niños aprendan a disfrutar de las matemáticas de una manera amena.

(Apaza Cutipa, 2020) en su trabajo de investigación *Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102, Ituata - Puno, 2020*. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú. Para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. planteo el objetivo general: Determinar la influencia de los Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102, Ituata - Puno, 2020. La investigación de tipo cuantitativo de diseño experimental. Teniendo como variable independiente juegos tradicionales y la variable dependiente la competencia resuelve problemas de cantidad, utilizo el método científico, considero una población en estudio 29 escolares de la Institución Educativa Inicial N° 102 de Ituata y la muestra 13 escolares de 5 años de edad de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos pre test y post test. Lista de cotejo. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los juegos tradicionales relacionados a la seriación tuvo gran influencia, donde los niños en un 84,6% lograron un mejor nivel. En relación a la numeración el 69,2% de los escolares mejoraron su destreza en conteo con la utilización de los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales permitieron que los escolares logren el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática.

(Pozo Aparco, 2017) en su trabajo de investigación *Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. N° 1020 distrito de Río negro-2016*. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú. Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial. planteo el objetivo general: Determinar la relación que existe entre el rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y el aprendizaje de matemática en estudiantes de la I. E.I. N° 1020 distrito de Río Negro-2016. La investigación según su finalidad aplicada de carácter correlacional de naturaleza cuantitativa de diseño correlacional. Teniendo como variable 1 Rango numérico para el conteo y la variable 2 Aprendizaje en matemática, utilizo el método científico, considero una población de 21 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Institución Educativa Inicial N° 1020 distrito de Río Negro y la muestra 18 estudiantes de 5 años de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo. La autora llego a las siguientes conclusiones: En relación al Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica y aprendizaje de matemática existió una relación en el aprendizaje de matemática por los escolares. En la dimensión ordenación estable y cuantificadores existió una correlación en el aprendizaje de matemática por parte de los estudiantes. Los escolares lograron realizar comparaciones, abstracciones como aprendizaje de matemática.

(Ayala Barja, 2018) en su trabajo de investigación *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018*. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú. Para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial. planteo el objetivo general: Determinar la relación que existe entre juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018. El tipo de investigación según su finalidad aplicada de carácter correlacional de naturaleza cuantitativa de diseño correlacional. Teniendo como variable 1 juego lúdico y la variable 2 actividad matemática, utilizo el método científico, considero una población conformado por 104 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo y la muestra 19 estudiantes de 5 años de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos escala tipo Likert. La autora llego a las siguientes conclusiones: Las actividades matemáticas con juegos lúdicos guardan una relación en el aprendizaje de las matemáticas, donde los estudiantes en un 81.7% lograron mejoras en su aprendizaje. La dimensión razonamiento lógico influye de manera directa en la fase manipulativa de la actividad matemática en un 77.6% en los escolares. En un 70.2% influye la dimensión juegos sensoriales y el aprendizaje de las matemáticas en los escolares que participaron en la investigación.

(Ruiz Ríos, 2020) en su trabajo de investigación *Juegos cooperativos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa "Horizonte Jire"- Satipo, 2019*. Realizado en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú. Para obtener el Grado académico de Maestro en Educación con mención en docencia, currículo e investigación. Planteo el objetivo general: Demostrar que la aplicación de los juegos cooperativos desarrolla la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa "Horizonte Jire" Satipo. El tipo de investigación aplicada de nivel explicativa diseño cuasi experimental. Teniendo como variable independiente juego cooperativo y la variable dependiente competencia resuelve problemas de cantidad, utilizo el método científico, considero una población conformado por 36 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial "Horizonte Jire"- Satipo y la muestra 24 estudiantes de 3 años de la misma Institución Educativa, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo. El autor llego a las siguientes conclusiones: Los juegos cooperativos favorecen el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes que participaron en la investigación. En la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas, las actividades matemáticas con juegos cooperativos favorecen su aprendizaje. Las actividades matemáticas con juegos cooperativos mejoraron la capacidad de usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo por los estudiantes.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Base teórica de juegos lúdicos de matemáticas

(García Lázaro & García Lázaro, 2015) Los juegos lúdicos de las matemáticas ha estado presente en todos los tiempos se considera como parte principal dentro de su vivencia de los niños y debemos aprovechar para su logro de su aprendizaje, al mismo tiempo, también les lleva a desarrollar las habilidades perfeccionando sus estrategias de aprendizaje, del mismo modo, elevan su competencia, como consecuencia los juegos les lleva a entender sobre las realidades que ellos viven, también dan libertad a las tensiones y sobre todo elevan su capacidad imaginativa y pueden resolver los conflictos y comprender el entorno que le rodea. Íntegramente el juego es y será una estrategia muy indispensable para el desarrollo académico, asimismo el juego lúdico aporta cantidad suficiente de beneficios mejorando la destreza manual, tiene la coordinación sensorio motora de la mejora manera mejorando también los aspectos psicosociales otorgándoles mayor confianza motivación.

(Moyle, 1990) El juego lúdico puede facilitar el pensamiento concreto y abstracto del niño/ niña, dándole la oportunidad del uso alternativo de objetos y materiales concretos. Cita a (Vandenberg 1986: 117) dice: El juego de los niños es la base para entender a las futuras demandas de la sociedad. Para lo cual necesitarán adaptabilidad y flexibilidad incrementando su capacidad para dar soluciones a una situación

problemática. Cita a (Burns; 1987) descubre: los profesores que acometían tareas de resolución de problemas habían de reflexionar sobre toda la inteligencia y de las capacidades a la luz de juego, enfoque del aprendizaje. Los niños desde muy pequeños están dotados de capacidades para hacer preguntas de ¿por qué? Son indicios de su capacidad de investigación y con un poco de estímulo puedan llegar por si mismos a obtener respuestas a sus interrogantes. (pp. 72-73).

(Paredes Ortiz, 2003) El juego es una realidad compleja y para dar una definición cita a (Blanchard y Chesta; 1986) dicen: El juego es un fenómeno no solamente universal de los seres humanos sino es común, de otras especies que lo ejecutan de cuando en cuando durante los años tempranos de su edad. A si mismo (Sutton- Smith; 1980) afirma: El juego están paradójico porque de él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. El juego, como el ser humano no es solo material, es espiritual y se materializa al crearse su expresión de alegría, diversión, amor, emociones que ayuda a la persona intimidarse con la naturaleza en la raíz de su propia vida. (Huizinga,1972) dice: Que por el juego se conoce el espíritu, el juego se puede traducir el comportamiento integral, expresiones de la creatividad, el pensamiento y todo se plasma en la obra de la vida. (pp.23-24).

(Alsina, 2006) El juego es una actividad de contenido simbólico que los niños utilizan para resolver problemas que no pueden resolver en la

realidad, es mediante el juego que tienen el control de la realidad. Cita a (Winnicott; 1971) plantea: a través del juego se crea un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginaria que le permite realizar actividades, así mismo (Vigotsky;1995) que el juego permite realizar actividades favoreciendo la zona de desarrollo potencial del aprendizaje. El juego ya sea de una manera libre o estructurado, permite el desarrollo de la inteligencia y social y es eminentemente lúdica de la etapa infantil, en el aula el juego es un recurso de aprendizaje y mediante el juego se observa su desempeño en las distintas áreas. (pp.12-13).

(Alsina, 2006) Los materiales para la utilización en las sesiones de clase pueden ser estructurados y no estructurados y están en base a las cualidades color, forma, tamaño y grosos y deben ser utilizados según la actividad a realizar y la edad de los niños. Para las actividades de identifica, definir o reconocer cualidades: puede reconocer todos los atributos de una pieza, jugar a buscar la pieza escondida, dar lectura según sus atributos, realizar agrupaciones de elementos según su cualidad común, agrupar dos piezas por sus caracteres. Actividades de relacionar formas: Pueden clasificar las piezas por criterios, juegos de comparación, indicaciones con flechas direccionales. Actividades para operar formas: Hacer domino de diferencias de piezas, equivalencia, comparaciones. Actividades de operar modos: Cambiar atributos de piezas, símbolos, colores. (ppp. 19-20-21).

(Ferland, 2005) El juego en el desarrollo del niño según su edad: de 0 a 6 meses descubre su cuerpo y su entorno social, de 6 a 18 meses explora su espacio y logra manipular diversos objetos, hace seguimientos con los ojos, desarrolla su sentido del humor y su comprensión del entorno. De 18 meses a 3 años: los juegos favorecen la coordinación y debe manipular lápices, pintura, juguetes para la estimulación, ruedas, cajas, juegos de construcción. De 3 a 5 años: manipulación de instrumentos musicales, triciclo, juegos de bolos, juegos de mesa, cuerdas para saltar, bicicleta que favorezcan el desarrollo de la memoria y coordinación motriz fina y gruesa. (p. 84).

(Jiménez Vélez, 2005) Los niños deben de aprender con todo el cerebro y con actividades que estimulen todas las áreas del cerebro humano mediante imágenes, psicodramas. Cita a (Schuster y Gritton) en su libro técnicas efectivas de aprendizaje y dicen: los símbolos lingüísticos tal como el lenguaje están asociados a un ligero incremento en la actividad cortical en el hemisferio cerebral izquierdo, escuchar música y visualizar dibujo están asociados con el aumento en la actividad del hemisferio derecho, las actividades asociadas a los dos hemisferios incrementa notablemente la retención y aceleración del aprendizaje. Según las teorías diádicas básicamente plantean el funcionamiento de los dos hemisferios cerebrales, donde cada uno tiene funcionamientos diferentes en caso del hemisferio izquierdo es eficaz en la escritura y cálculos, análisis, abstracción, habilidades científicas, lógicas y el razonamiento. El

hemisferio derecho; es dinámico en tareas relacionadas a la imaginación, percepción, intuición, control de la mano izquierda y el espacio temporal. (p.69).

(Méndez Giménez, 2003) El termino juego a sido definido por diferentes autores, desde diferentes perspectivas que han ido otorgando diferentes definiciones según sus conocimientos y cita: (Jacquin, G; 1958) dice: El juego es la actividad espontanea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente puesto que vencer. (Russel, A. 1970) Es una actividad generadora de placer, que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma. (Huizinga, J. 1972) El juego es una actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas. (Spencer, H. 1983) El juego es una inversión artificial de la energía. (Navarro, V. 1993) El juego es una actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural. (Moreno, Mata y Gómez 1993) el luego es una actividad competitiva en la que interviene la destreza, la estrategia y la suerte, y cualquier combinación de elementos que suelen desarrollarse en condiciones ambientales de ocio. En forma general los juegos son actividades lúdicas que favorecen el aprendizaje, el desarrollo emocional y el bienestar del niño y se pueden clasificar según su criterio: Enérgico funcional: son juegos muy activos. Según su movimiento: juegos de marcha, carrera, lanzamientos, coordinación, saltos, sensoriales. Dimensión social: juegos

individuales y de grupo. Según los efectos que produce: sensoriales; visual, táctil, auditivo, desarrollo anatómico, orgánico, gestual. Según la estructura funcional: son juegos libres, espontáneos, de organización simple/ reglamentados Juegos de participación/ comunicación: de superación, oposición, cooperativos. Según los objetivos a conseguir: cognitivos, psicomotor, físico, de valores. Material a utilizar: cuerdas, bancos, pelotas, aros. Según el predominio de cualidades y tipo de actividad dominante: de fortalecimiento, velocidad, flexibilidad, gustativos, coordinación y ritmos. (pp. 20- 21).

(Sariego Piqueras et al., s.f.) El juego es un recurso didáctico, que es utilizado para trabajar diversos conceptos, deben ser utilizados en el aula y pueden ser: Juegos de procedimientos conocido: donde los escolares conocen el proceso y se puede modificar para trabajar conceptos utilizando cartas, dominó, puzzles. Juegos de conocimiento: Están preparados para trabajar conceptos concretos e introducción a otro nuevo haciendo uso de laberinto tableros. Juego de estrategia: consiste en aplicar procedimientos para resolver problemas, pudiendo aparecer en los números y letras como el juego del Nim. Los juegos matemáticos pueden ayudar en los escolarea a desarrollar su mente para la resolución de problemas, mejorar la capacidad de pensamiento reflexivo, modificar sentimientos contrarios, aportar actitud positiva, mejorar la motivación, el trabajo cooperativo y la atención. (ppp-7-8-9).

(Benítez Murillo, 2009) Dentro de las características del juego en los escolares se tiene: Se comunica con el mundo exterior, reflejan su percepción desde su entorno, estimula sus sentidos, enriquece su creatividad e imaginación, entretiene y ayuda a utilizar la energía física y mental, favorece el desarrollo del habla, mejora su socialización, realiza categorizaciones, comparaciones, negociar, sigue reglas, espera turnos, desarrollo de su personalidad, se relaciona con el ambiente explora, mide los peligros. La importancia de los distintos tipos de juego se debe a que favorecen n el desarrollo físico: donde los niños se mueven, ejercitan músculos, desarrollan diferente coordinación psicomotriz. Desarrollo sensorial y mental: a través de formas, tamaños, colores, textura. Afectivas: al experimentar emociones, alegrías, conflictos satisfacción. Creatividad e imaginación. Conocer su cuerpo. (pp.3-4).

(Benítez Murillo, 2009) El juego como agente socializador tiene un gran poder socializante, donde le ayuda al niño/ niña a respetar reglas que hacen posible de vivir pacíficamente, compartir, cuidar su entorno, mantiene una diversión y tienen un gran poder educativo. Los juegos populares y tradicionales son parte de la vida de un pueblo, mantienen las vivencias, los valores y el recuento de los antepasados un medio enriquecedor de transmisión de valores, donde descubre por si mismo al interactuar con los demás y experimentar. (p.5).

(Murillo Rojas, 1996) La metodología lúdico- recreativa a sido difundida desde los años ochenta, donde se hace mención a la importancia del desarrollo integral de la persona mediante el juego y la creatividad, el cual contribuye a la formación de los seres humanos dándole la felicidad y la autonomía. El juego permite el descubrimiento, las relaciones, sentimientos e inculca los valores, hace más placentera la vida, permite la expresión de sentimientos positivos y minimiza los efectos de las experiencias negativas, propicia el desarrollo integral del individuo equilibrando los aspectos físicos y emocionales, sociales, favorece la reflexión, el espíritu critico y enriquece el vocabulario. Cita a (Seda; 1973 y Céspedes; 1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales: Voluntariedad: implica que la recreación debe ser en forma voluntaria y surgir de una propia iniciativa. Satisfacción inmediata y directa: El gozo y el bienestar deben estar en la actividad lúdica. Autoexpresión: expresarse ante otras personas experimentando gozo personal y en el trabajo. (pp. 1-2).

(Cruz Pichardo, 2013) Mediante el juego, se puede desarrollar un aprendizaje de una manera ´placentera, teniendo en cuenta sus diferentes estilos de aprendizaje, la formación de valores y sus destrezas motoras, clasifica a los juegos: Juegos prácticos: con dominio de destrezas motoras y corresponde a la etapa censo- motora. Juegos simbólicos: donde el Nilo disfruta imitando acciones de la vida y empieza a tener propósitos. Juegos simbólicos: se desarrolla la representación, la asociación, el lenguaje,

socialización y sirve como medio para regularizar las emociones, desarrollar la representación. Juegos de regla; corresponde a la etapa de preoperacional concretas y tiene relación con las actividades lúdicas individuales. Cita a (Groos; 1902) clasifico los juegos en dos grandes grupos: Juegos sensoriales: que comprende los auditivos, visuales, táctiles. Juegos motores: con actividades de movimientos corporales. Juegos intelectuales: donde actúa la imaginación, la curiosidad, resolución de problemas. Otras clasificaciones de los juegos: Juegos recreativos: permiten el desarrollo de la creatividad, la imaginación, pensamiento creativo. Juegos didácticos: es posible que modifique la formación del pensamiento y cualidades, desempeño del estudiante. (pp.2-3).

2.2.2. Bases teóricas de la competencia resuelve problemas de cantidad

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

relación con los objetos con el paso del tiempo y la mejora del estudiante se hacen más exactas cada vez que va haciendo su enfoque abierto podrán diferenciar otras cualidades de los materiales en uso, por ejemplo, de cómo están matizados los colores y tranquilamente a esa edad pueden desplegar la noción del tiempo, así también puede diferenciar el antes y el después porque los estudiantes saben que queda poco tiempo para salir o falta poco para el recreo, por tal razón en las instituciones educativas se les desarrolla a los estudiantes cuestiones que retan resolver desafíos de sus propios intereses utilizando sus ideas sus originales estrategias quitar cantidades, agrupar, ordenar, comparar, pesar. agregar

2.2.3. Base teórica de capacidades.

(Perú, Ministerio de Educación, 2016)

Traduce cantidades a expresiones numéricas: El estudiante del nivel inicial tiene que relacionar cada objeto del medio en que vive según que él esté viendo agrupando, comparando los objetos que son similares que van a tener que servirle con algún objetivo, abandonando algunos objetos sueltos. Al lograr arribar al sector hogar descubrirá los objetos que le permitirán realizar cocina y atender con la comida a sus hijitos a manera de juego, del mismo modo puede escoger verduras, frutas, platos cubiertos que van ser utilizado en su juego y deja de lado el serrucho, el peine porque no le sirve para su propósito.

Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones: En esta capacidad el niño utiliza las expresiones que le van a servir en su comprensión con respecto a cantidades, pesos, tiempo, muchos poco, pesa mucho, pesa poco.

Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo: En esta capacidad el niño realiza el conteo en circunstancias diarias continuando un orden no convencional con respecto a la serie numérica. Ejemplo una niña cuando juegan a las escondidas cuentan con los ojos cerrados: Uno, tres, cinco, ocho veinte. Etc.

(Perú, Ministerio de Educación, 2016) Los niños y niñas al tener un objeto a su alcance, descubren sus características, los relacionan con otros y resuelven de una manera practica los problemas que puedan surgir en las actividades que realiza, de esta manera aprenden a organizar, construir y tienen nociones espaciales, temporales y adquieren las bases para el desarrollo del pensamiento. La visualización del desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad se logra visualizar en los niños / niñas cuando explora, logra manipular objetos de acuerdo a su entorno, relacionen semejanzas, diferencias, ordenan, identifican algunas semejanzas, logran agrupar y relacionan cantidades. (p. 159).

(Perú, Ministerio de Educación, 2016) En el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad, los niños y las niñas combinan,

principalmente, las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas, Comunica su comprensión sobre los números, Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, y usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. En los estándares de aprendizaje en el segundo nivel los niños y niñas resuelven problemas al relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, comparando cantidades, haciendo uso de estrategias como el conteo, expresa el peso de objetos, adquiere nociones temporales. (p. 162).

(Perú, Ministerio de Educación, 2016) En el II ciclo de acuerdo a la edad los niños y niñas, en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad, tiene que combinar las siguientes capacidades: Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo, donde debe de saber establecer relacionar objetos de acuerdo a su percepción y aplicarlo en su vida cotidiana, saber diferenciar cantidades en peso mucho- poco. Utilizar el conteo en situaciones cotidianas y en forma espontánea. (p. 176).

(Del Valle Coronel & Curotto, 2008) Para una resolución de problemas por los escolares requiere del dominio de técnicas adquiridas a partir de la repetición sucesiva, que favorece el aprendizaje de un determinado contenido y de una manera significativa, donde los problemas tienen que

responder a las características específicas del estudiante, la claridad de los propósitos y una mirada clara a los aprendizajes que se quiere lograr. (p.10).

(Arteaga Martínez & Macías Sánchez, 2016) La matemática es una manera de pensar y es utilizado para resolver diversos problemas que plantea la vida, razonando de un modo e investigando desde la vida cotidiana. Las matemáticas están en la vida diaria y en todas las actividades que realiza donde se resuelve problemas cotidianos ya que está presente los números, el conteo, la ubicación en el espacio y el tiempo y para lo cual el escolar hará uso de diversas estrategias, habilidades, destrezas relacionados a la matemática y su resolución de problemas, es de necesidad desde la etapa infantil inculcar al descubrimiento, abstracción y resolución de problemas. (pp.19-20).

(Ballester Vila & Sánchez Sachamaría, 2016) Se entiende por competencia la combinación de saberes de los escolares, donde ponen en acción para dar respuestas pensadas, sentidas efectivas y actualizadas en un entorno complejo contemplando las implicancias sociales y éticas sobre la misma y el saber convivir, donde los conocimientos aprendidos se transfieren a diversas situaciones. Las competencias básicas se definen como: conjunto de habilidades cognitivas, capacidades, actitudes, procedimentales y actitudinales que deben ser alcanzados a lo largo de la educación escolar,

donde garantiza el desarrollo personal de acuerdo a la necesidad del contexto y para el ejercicio de los derechos y deberes del ciudadano. (pp. 18-19).

(Planas & Alsina, 2009) La competencia matemática, incluye aspectos como: pensar, razonar matemáticamente, plantear, representar, utilizar herramientas y diversos instrumentos, saber interpretar, comunicar, dar detalles y comunicar sobre la resolución de un problema. Para la resolución de problemas es necesario: Comprender el enunciado, generar preguntas que tengan una relación con la situación- problema, plantear y resolver problemas análogos, identificar datos, experimentar, elegir un plan de resolución, particularizar un caso, hacer uso del lenguaje matemático, aplicar técnicas e instrumentos precisos y apropiados, saber verificar los resultados, saber analizar cuando se cambia las condiciones del problema. En el aula trabajar las competencias implica que el estudiante seleccione situaciones problemas adecuados a su capacidad cognitiva, tome decisiones para la resolución y tenga en cuenta los aspectos de resolución de problemas. (pp. 5-6).

(Goñi Zabala, 2008) Las matemáticas según el uso en los distintos ámbitos, donde el proyecto pisa señala: matemáticas a nivel personal: abarca espacios más cercanos a la persona, siendo importante los primeros años de su escolaridad y el logro de las competencias matemáticas. Educativo: el

uso habitual de las matemáticas desde las aulas bajo la guía de la maestra/maestro. A nivel profesional, público y científico: Su desenvolvimiento personal y su trabajo. Las competencias matemáticas, abarca el uso de la tecnología de la información y exige para un mejor desempeño el uso de ordenadores digitales, calculadoras para resolución de problemas y un mejor desempeño. (p. 7).

(Isoda & Olfos, 2009) Los valores son inherentes al proceso educativo, donde están ligados a lo pedagógico, desde los profesores que enseñan los valores y los estudiantes lo internalizan en su sistema afectivo, cognoscitivo personal. Cita a (Bishop; 1998) dio una explicación teórica de seis valores asociadas a las matemáticas: Racionalismo: referida a las teorías, situaciones hipotéticas que promueven el pensamiento universalista. Empirismo: concretizar y aplicar las ideas en matemáticas, favorece el pensamiento analógico, la simbolización, el uso de datos y la presentación. Control: Se acentúa el poder del conocimiento matemático con el dominio de las reglas, procedimientos y criterios establecidos. Progreso: Acentuar las maneras en que las ideas matemáticas de desarrollan por medio de las teorías alternativas. Honestidad: significa acentuar la democratización del conocimiento, con demostraciones, pruebas, explicaciones. Misterio: significa acentuar la fascinación, promueve el pensar en los orígenes de la naturaleza del conocimiento y del proceso creativo. (p. 59)

Adquisición y retención del aprendizaje

(Ausubel, 2002) sustenta que para un aprendizaje significativo el estudiante tiene que estar completamente de acuerdo con lo que está aprendiendo en este caso del nivel inicial, los progenitores tienen que estar de acuerdo y atender las necesidades de los hijos con el objetivo de lograr sus aprendizajes. Asimismo, el material preparado por parte del maestra o maestra tiene que ser significativa o atractiva que impacte a todos los actores de la educación y no solo al estudiante, asimismo, también la parte ética es importante que para el aprendizaje significativo que el maestro y los padres de familia cultiven el más ande respeto entre los actores de la educación.

2.3. Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación se justifica por una razón fundamental del porque y para que se realiza la investigación, en tal sentido se justifica porque es importante solucionar la problemática de aprendizaje del estudiante menor de edad a través de una estrategia bien definida y de esta manera se estaría contribuyendo con los maestros con los padres de familia con los estudiantes y de la misma forma también se justifica el trabajo de manera práctica, metodológica y teórica.

Práctica: Es importante que el estudio aportará una estrategia adecuada para ayudar a solucionar el problema descubierto dentro de la fase exploratoria de la investigación como es la dificultad de aprendizaje de la matemática.

Metodológica: en lo metodológica el estudio se justificará por solucionar a través de la estrategia de del uso de los juegos lúdicos de matemáticas donde el investigador del estudio brindará una importante herramienta a la comunidad educativa para mejorar el aprendizaje de la matemática.

Teórica: En esta parte de la justificación teórica el propósito es entregar una reflexión a todos los actores de la educación con respecto a la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas a los niños menores de edad.

III. Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Hipótesis específico

Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

IV. Metodología

(Behar Rivero, 2008) El autor manifiesta que el método para la obtención del conocimiento denominado científico es un procedimiento riguroso, de orden lógico, cuyo propósito es demostrar el valor de la verdad de ciertos enunciados. El vocablo método, proviene de las raíces: meth, que significa meta y, odos, que significa vía. Por tanto, el método es la vía para llegar a la meta.

El objetivo de cualquier ciencia es adquirir conocimientos y la elección del método adecuado que nos permita conocer la realidad es fundamental. El problema surge al aceptar como ciertos los conocimientos erróneos o viceversa. (p.34).

4.1. Tipo de investigación

(Behar Rivero, 2008) El autor sustenta que el enfoque cuantitativo tiene una innegable potencia para el tratamiento de los datos más concretos recoge información empírica de cosas o aspectos que se pueden contar, pesar o medir y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado Es fuerte en cuanto a la precisión del fenómeno mismo pero es débil en cuanto al papel del contexto o ambiente en la generación de esos datos. Se refiere también a resultados inmediatos y se halla interesada en el perfeccionamiento de los individuos implicados en el proceso de la investigación.

En el caso presente de la investigación de se trabajará con la investigación tipo cuantitativa y aplicada. (p.38).

4.2. Nivel de Investigación

(Behar Rivero, 2008) El autor plantea que el método experimental ha sido uno de los que más resultados ha dado. Aplica la observación de fenómenos, que en un primer momento es sensorial. Con el pensamiento abstracto se elaboran las hipótesis y se diseña el experimento, con el fin de reproducir el objeto de estudio, controlando el fenómeno para probar la validez de las hipótesis. La esencia de la concepción de experimento es que éste involucra la manipulación intencional de una acción para analizar sus posibles efectos. Se refiere a la manipulación deliberada de una ó más variables independientes para analizar las consecuencias de esa manipulación sobre una ó más variables dependientes, dentro de una situación de control para el investigador. En este método el investigador interviene sobre el objeto de estudio modificando a este directa o indirectamente para crear las condiciones necesarias que permitan revelar sus características fundamentales y sus relaciones esenciales.

En el caso presente se trabajará con el nivel de investigación exploratorio. (p.47).

4.3. Diseño de Investigación

(Gonzales Castro et al., 2011) El autor plantea que los diseños son los que se controlan parcialmente los factores que influyen en la validez interna y externa. Su grado de control es mínimo y no son adecuados para el establecimiento de relaciones entre la variable independiente y la variable dependiente(s). Dentro de este grupo tenemos: Diseño post test o estudio de caso con una sola medición, es una forma de diseño pre-experimental que consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables, para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Es decir, la medición de la variable dependiente sólo se toma, después de aplicado el tratamiento. Este diseño, no cumple el requisito de ser un verdadero experimento, porque carece de varios grupos de comparación. No permite establecer la causalidad. Diseño de pretest – posttest o pre prueba o post prueba con un solo grupo, este diseño posee un punto de referencia inicial, para ver qué nivel tenía el grupo en la(s) variable(s) dependiente(s) antes del estímulo. Para lo cual se practica un seguimiento al grupo. Las mediciones de la variable dependiente, se realizan antes como después de la aplicación del tratamiento.

En el estudio actual se utilizará el diseño pre-experimental por buscar el grado de causalidad de la variable independiente en la dependiente. (p.103)

G O₁ X O₁

DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición del Pre test

O₂ = Medición del Post test

X = Introducción o tratamiento manipulación de la variable independiente.

4.4. Universo y muestra

a. Universo

(Gonzales Castro et al., 2011) El autor plantea que la población o universo es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma universidad, o similares. Así podríamos hablar de la población de peruana del número de miembros de meza para las elecciones 2021, En una investigación la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizado los resultados del trabajo. Una a la que se denomina población objetivo y que involucra al total de sujetos a los que se intentará generalizar los resultados y otra a la que se llama población accesible. Esta es en realidad un subconjunto de la población objetivo; generalmente también numerosa; aunque evidentemente menos que la población

objetivo. El nombre de población accesible responde al hecho de que está constituida por todos los sujetos a los que tiene acceso el investigado.

La presente población de trabajo para la investigación es lo que se menciona en la siguiente tabla precisadas por edades y por sexo (p.143).

Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

Estudiantes de la institución educativa privada luz y saber	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 Años	10	14	24
4 Años amarillo	9	10	19
5 Años azul	9	14	23
5 Años anaranjado	7	17	24
5 Años rojo	10	13	23
Total de población			113

Fuente: Nómima de matrícula *Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.*

b. Muestreo

Muestreo no probabilístico por conveniencia

(Gonzales Castro et al., 2011) El autor manifiesta que es el instrumento de gran validez, en la investigación, con el cual el investigador selecciona las unidades representativas a partir de las cuales obtendrá los datos que le permitirán extraer inferencias acerca de la población sobre la cual se investiga. En el caso actual el muestreo para seleccionar la muestra será el muestreo no probabilístico a criterio del investigador. (p.169)

c. Muestra

(Gonzales Castro et al., 2011) El autor plantea que la selección previa al estudio de una muestra representativa cuantitativa y cualitativamente de la población de la que procede será requisito imprescindible para la generalización de los resultados. Por tanto, se utilizarán procedimientos estadísticos - probabilísticos para la determinación de ésta. La cantidad de información que en cada momento se precisa. Se trabaja generalmente con muestras pequeñas y estadísticamente no representativas. La muestra del estudio la constituye el propio grupo que aborda la investigación.

El presente estudio cuenta con una muestra total de 24 estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021. (p.28).

Tabla N° 2: Muestra Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

Estudiantes de la institución educativa privada luz y saber	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
5 Años anaranjado	7	17	24
Total de muestra			24

Fuente: Nómima de matrícula Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

4.5. Definición y operacionalización de juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
<p style="text-align: center;">JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICAS</p>	<p>Los juegos lúdicos de las matemáticas ha estado presente en todos los tiempos se considera como parte principal dentro de su vivencia de los niños y debemos aprovechar para su logro de su aprendizaje, al mismo tiempo también les lleva a desarrollar las habilidades perfeccionando sus estrategias de aprendizaje del mismo modo, elevan su competencia, como consecuencia los juegos les lleva a entender sobre las realidades que ellos viven, también dan libertad a las tensiones y sobre todo elevan su capacidad imaginativa y pueden resolver los conflictos y comprender el entorno que le rodea. Íntegramente el juego es y será una estrategia muy indispensable para el desarrollo académico, asimismo el juego lúdico aporta cantidad suficiente de beneficios mejorando la destreza manual, tiene la coordinación sensorio motora de la mejora manera mejorando también los aspectos psicosociales otorgándoles mayor confianza motivación. (García Lázaro & García Lázaro, 2015)</p>	<p>Los estudiantes realizarán la clasificación con objetos cotidianos utilizando los juguetes, utensilios de cocina, pero de juguete con la idea de diferencias las texturas, tamaño, forma.</p>		<p>Realiza la clasificación con objetos cotidianos utilizando los juguetes, utensilios de cocina, pero de juguete</p>	
		<p>Los estudiantes realiza la clasificación por colores con elementos de su naturaleza utilizando las plantas del jardín u otros materiales de su entorno con el apoyo de la maestra buscando diferenciar los colores de los objetos.</p>		<p>Realiza la clasificación por colores con elementos de su naturaleza utilizando las plantas del jardín u otros materiales de su entorno</p>	
		<p>Los estudiantes realizan la ordenación de mayor a menor utilizando los materiales concretos de salón para observar la del tamaño que va en ascendencia.</p>		<p>Realiza la ordenación de mayor a menor utilizando los materiales concretos de salón.</p>	

RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD	<p>La competencia resuelve problemas de cantidad hacen diferentes combinaciones las capacidades La competencia está diseñada para que los pequeños estudiantes podrían mostrar muchos intereses en descubrir de su vida real que le rodea las características principales que puedan observar descubriendo y reconociendo por peso, color, su forma donde partiendo del momento podrían implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando con su propio pensamiento, tomando en consideración lo que les interesa. Las ideas que logran mantener una relación con los objetos con el paso del tiempo y la mejora del estudiante se hacen más exactas cada vez que va haciendo su enfoque abierto podrán diferencias otras cualidades de los materiales en uso, por ejemplo, de cómo están matizados los colores y tranquilamente a esa edad pueden desplegar la noción del tiempo, así también puede diferencias el antes y el después porque los estudiantes saben que queda poco tiempo para salir o falta poco para el recreo, por tal razón en las instituciones educativas se les desarrolla a los estudiantes cuestiones que reten resolver desafíos de sus propios intereses utilizando sus ideas sus originales estrategias quitar cantidades, agrupar, ordenar, comparar, pesar y agregar. (Perú Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>Los estudiantes tiene que relacionar cada objeto del medio en que vive según que él esté viendo agrupando, comparando los objetos que son similares que van a tener que servirle con algún objetivo, abandonando algunos objetos sueltos</p>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa • Ejecuta • Expresa • Produce • Practica 	Intervalar
		<p>Los estudiantes. utilizan las expresiones que le van a servir en su comprensión con respecto a cantidades, pesos, tiempo, muchos poco, pesa mucho, pesa poco.</p>	<p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza • Produce • Organiza • Explica • Dialoga 	
		<p>Los estudiantes realizan los conteos en circunstancias diarias continuando un orden no convencional con respecto a la serie numérica. Ejemplo una niña cuando juegan a las escondidas cuentan con los ojos cerrados: Uno, tres, cinco, ocho veinte</p>	<p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. (Perú Ministerio de Educación, 2016)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta • Reflexiona • Compara • Explica • Revisa 	Intervalar

4.6.Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

(Gonzales Castro et al., 2011) El autor sostiene que es la técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación: la observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe qué es lo que desea observar y para qué quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación. Observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto, sin preparación previa.

En el estudio actual se utilizará la técnica de la observación científica teniendo porque se tiene un objetivo bien definido. (p.147)

b. Instrumentos

(Gonzales Castro et al., 2011) el autor sostiene que el instrumento son los medios sólidos en claridades que el investigador debe tener para para acopiar y registrar los datos obtenidos de manera exacta a través de las técnicas y se puede clasificar los datos sondeados, conteniendo nuestras observaciones y críticas, preparando así la redacción del escrito. Considerando un instrumento perfilado por el investigador, para poder utilizar para lograr los resultados de la investigación.

El presente estudio será desarrollado con el instrumento pre-test y pos-test donde se propone en 15 reactivos primero se aplica el primer test previo al estímulo después se le brinda el siguiente tratamiento y finalmente se lleva el examen posterior a la mencionada aplicación experimental (p.153)

c. Fiabilidad de Instrumento

En una investigación científica es importante que el instrumento tenga una gran confiabilidad adecuada a fin de cumplir proceso de la investigación científica donde los valores oscilan entre cero (0) y uno (1)

La prueba relacionada con el contenido manifiesta a la forma en que un instrumento refleja un área particular de sustancia de lo que se estima, es cuánto habla la estimación de la idea estimada. Además, se crea la legalidad a juicio de los especialistas.

La prueba fundada con el modelo instituye la legalidad del instrumento de apreciación al contrastarlo y alguna regla externa. Siendo la regla estándar

que toma una decisión sobre la legitimidad del instrumento, cuanto más se identifican las secuelas del instrumento de apreciación con la regla, más prominente es la legitimidad del modelo.

Prueba con la construcción. Apunta a cuánto se identifica de manera confiable una estimación con diferentes estimaciones, según las teorías determinadas hipotéticamente y sobre las ideas o construcciones que se estiman. Un progreso es una variable apreciada y que ocurre dentro de una hipótesis o un plan hipotético.

La validación se hizo a través del método juicio de expertos, en el presente caso es validado y la confiabilidad de consistencia interna de la herramienta para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 24 hallándose mediante el Alfa de Cronbach

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,821	2

Interpretación

El análisis de la fiabilidad de los instrumentos fue realizado a través del alfa de Cronbach obtuvieron dan un Valor de 0.821 el cual representó un Valor aceptable y fiable para los instrumentos utilizados

Interpretación de coeficiente de confiabilidad

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

4.7. Plan de análisis

Conociendo la línea de investigación formulado por la Universidad que es: Rendimiento académico promover investigaciones multidisciplinarias relacionadas a evaluar el rendimiento académico y su relación con otros factores; las deducciones contribuirán al progreso de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Una vez validado los instrumentos a juicio de expertos y pasado la confiabilidad los instrumentos que son el pre-test y pos-test para el recojo de datos se organizará una base de datos en el programa excel y luego se procesará en el SPSS versión 24 luego de los resultados estadísticos se logrará los resultados estadísticos donde se considerará para la confiabilidad de instrumentos el wilcoxon.

4.8. Matriz de consistencia de los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>GENERAL ¿De qué manera influyen los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿De qué manera influyen los juegos lúdicos de matemáticas en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021?</p> <p>¿De qué manera influyen los juegos lúdicos de matemáticas en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021?</p>	<p>GENERAL Determinar la influencia los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.</p> <p>ESPECÍFICOS Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en usa</p>	<p>GENERAL Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021</p> <p>ESPECÍFICOS Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de manera significativa en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 Los juegos lúdicos de matemáticas influyen de</p>	<p>Variable independiente</p> <p>JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICAS</p> <p>V: 2</p> <p>Variable Independiente</p> <p>COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p>	<p>Nivel de investigación: Experimental Diseño Pre-experimental Por su carácter temporal: Aplicada Según su alcance temporal: Transversal Según su orientación que asume: Orientada a la comprobación Diseño de la investigación. Pre-experimental</p> <div style="background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> G O₁ X O₂ </div> <p>O₁ = Medición del pre-test O₂ = Medición del post-test X = Manipulación de la variable dependiente.</p>	<p>Variable Dependiente. COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Pre-test y pos-test.</p>	<p>POBLACIÓN Niños de 3 años, 4 años y 5 años de edad en total 113 niños de la Institución Educativa Rafael Gastelua, 2021</p> <p>MUESTRA 24 estudiantes, de 5 años de la misma institución Educativa Rafael Gastelua, 2021</p>

<p>¿De qué manera influyen los juegos lúdicos de matemáticas en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021?</p>	<p>estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021</p>	<p>manera significativa en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021</p>				
--	--	--	--	--	--	--

4.9. Principios éticos

(ULADECH, 2019)

La universidad hace la entrega del código de ética a los estudiantes de investigación por ser muy fundamental para la calidad del estudio, por ello estoy identificado con todo lo planteado en dicho documento a fin de dar una verdadera investigación como son:

Protección a las personas. – El individuo en todo examen es el fin y no los métodos, posteriormente necesita un nivel específico de seguro, que será resuelto por el peligro que ocasiona y la probabilidad de que adquiera una ventaja. En el campo de la exploración es en el que trabajan los individuos, se debe considerar el orgullo humano, el carácter, la variedad decente, el secreto y la seguridad. Este estándar no solo sugiere que las personas que son objeto de exploración se interesen intencionalmente en el examen y tengan datos suficientes, sino que también incluirá el pleno respeto de sus derechos esenciales, especialmente en el caso de que se encuentren en circunstancias excepcionales, debilidad.

Utilidad y no maldad. - Se debe garantizar la prosperidad de las personas que participan en los exámenes. En este sentido, el directo del científico debe reaccionar a los principios generales que lo acompañan: no causar daño, disminuir los impactos antagónicos concebibles y expandir los beneficios.

Equidad. - El examinador debe ejercitar un juicio sensato, profundo y evitar riesgos potenciales para garantizar que sus predisposiciones, y los

impedimentos de sus capacidades e información, no ofrezcan ascenso o sobrelleven ensayos indebidos. Se percibe que el valor y la equidad otorgan a todas las personas que participan en la investigación la opción de llegar a sus resultados. Asimismo, el científico está obligado a tratar decentemente a las personas que intervengan en los procedimientos, técnicas y administraciones relacionadas con el examen.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, se mantuvo la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

Consentimiento informado y expreso. - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. Resultados

5.1. Resultado

Se presentó los resultados descriptivos e inferenciales por medio de tablas y gráficos, la conglomeración de los datos se realizó por medio del software Excel 2019 y la operacionalización con el software SPSS en su versión 24

Conclusiones del proceso estadístico

Para la descripción de los resultados pre y post test se tuvo que recategorizar los datos por medio del baremo que presentamos a continuación:

Escala	Baremo Variable	Dimensión
Inicio	15 a 25	5 a 8
Proceso	26 a 35	9 a 12
Logro esperado	36 a 45	13 a 15

Tabla N° 3: Dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas

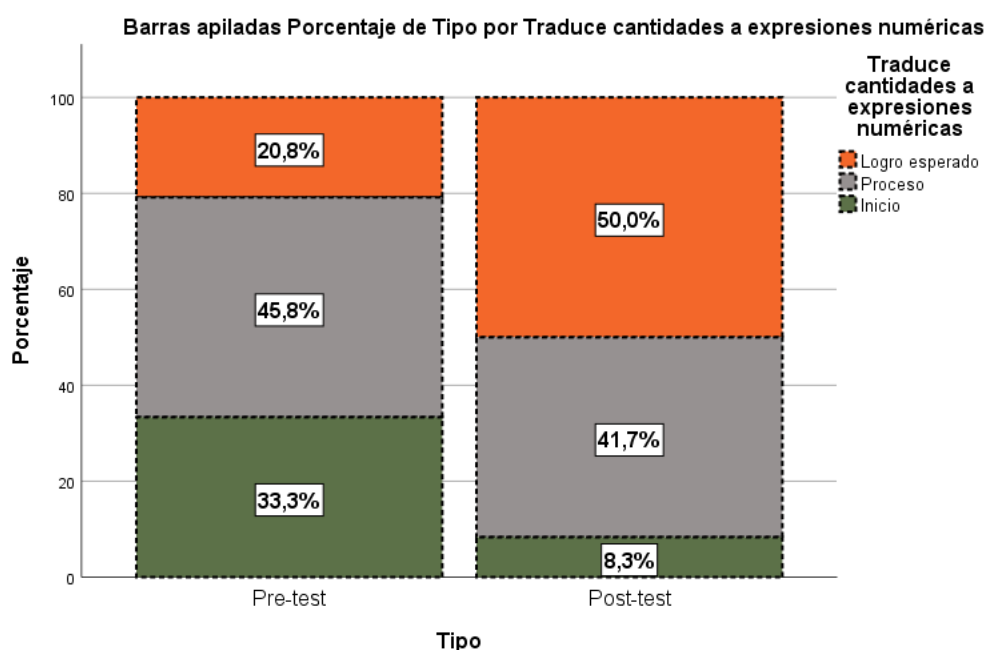
Tipo		Inicio		Proceso		Logro esperado		Total	
		Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Tipo	Pre-test	8	33,3%	11	45,8%	5	20,8%	24	100,0%
	Post-test	2	8,3%	10	41,7%	12	50,0%	24	100,0%
	Modificación	-6	-25,0%	-1	-4,2%	7	29,2%	0	0,0%

Fuente: Base de datos conglomerados en Excel

Interpretación:

En las filas de la tabla N° 3 se presentaron las dos evaluaciones realizadas y las modificaciones que hubo entre estas dos. Se registró a 2 estudiantes que permanecieron con un desempeño inicial en la traducción de cantidades a expresiones numéricas posterior la aplicación del tratamiento de los juegos lúdicos de matemáticas. En similar situación se registró a 10 estudiantes en proceso de ejecución de las actividades tras la aplicación de los tratamiento y 12 estudiantes alcanzaron el logro esperado al poder identificar agrupaciones dentro de su quehacer diario.

Figura N° 1: Dimensión Traduce cantidades a expresiones numéricas



Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

La figura N° 1 mostró por medio de dos barras la categorización de las pruebas pre y post test. Observándose que el desempeño de los estudiantes en el proceso de traducir cantidades y expresiones numéricas en el pre-test estuvo

en su mayoría gobernado por un desempeño intermedio (en proceso) que alcanzó al 45.8%, este porcentaje estuvo seguido de aquellos estudiantes con un desempeño inicial que alcanzó al 33.3% y finalmente se encontró al 20.8% con obtuvo el logro destacado en esta dimensión, tras la aplicación del tratamiento se pudo evidenciar que el 50% de los estudiantes obtuvieron el logro destacado al expresar numéricamente ciertas cantidades, el 41.7% aún se mantuvo con un desempeño intermedio y sólo el 8.3% de los estudiantes se mantuvo con un desempeño inicial.

Tabla N° 4: Dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

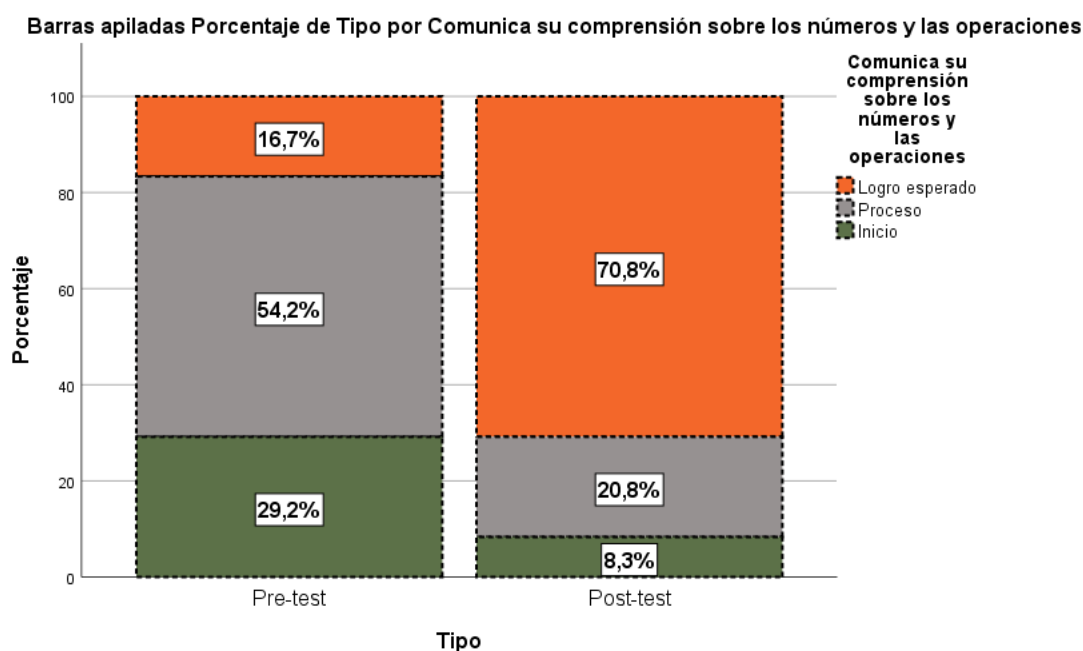
Tipo		Inicio		Proceso		Logro esperado		Total	
		Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Pre-test	Pre-test	7	29,2%	13	54,2%	4	16,7%	24	100,0%
	Post-test	2	8,3%	5	20,8%	17	70,8%	24	100,0%
	Modificación	-5	-20,8%	-8	-33,3%	13	54,2%	0	0,0%

Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

En las filas de la tabla N° 4 se presentaron las dos evaluaciones realizadas y las modificaciones que hubo entre estas dos. Se registró a 2 estudiantes que permanecieron con un desempeño inicial al comunicar su comprensión sobre los números posterior la aplicación del tratamiento de los juegos lúdicos de matemáticas. En similar situación se registró a 5 estudiantes en proceso de organización de los números tras la aplicación de los tratamiento y 17 estudiantes alcanzaron el logro esperado al poder organizar y utilizar las operaciones realizadas con los números.

Figura N° 2: Dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones



Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

La figura N° 2 mostró por medio de dos barras la categorización de las pruebas pre y post test. Observándose que el desempeño de los estudiantes en el proceso de comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en el pre-test estuvo en su mayoría gobernado por un desempeño intermedio (en proceso) que alcanzó al 54.2%, este porcentaje estuvo seguido de aquellos estudiantes con un desempeño inicial que alcanzó al 29.2% y finalmente se encontró al 16.7% con obtuvo el logro destacado en esta dimensión, tras la aplicación del tratamiento se pudo evidenciar que el 70.8% de los estudiantes obtuvieron el logro destacado al comunicar lo entendido de las operaciones numéricas, el 20.8% aún se mantuvo con un desempeño intermedio y sólo el 8.3% de los estudiantes se mantuvo con un desempeño inicial.

Tabla N° 5: Dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo

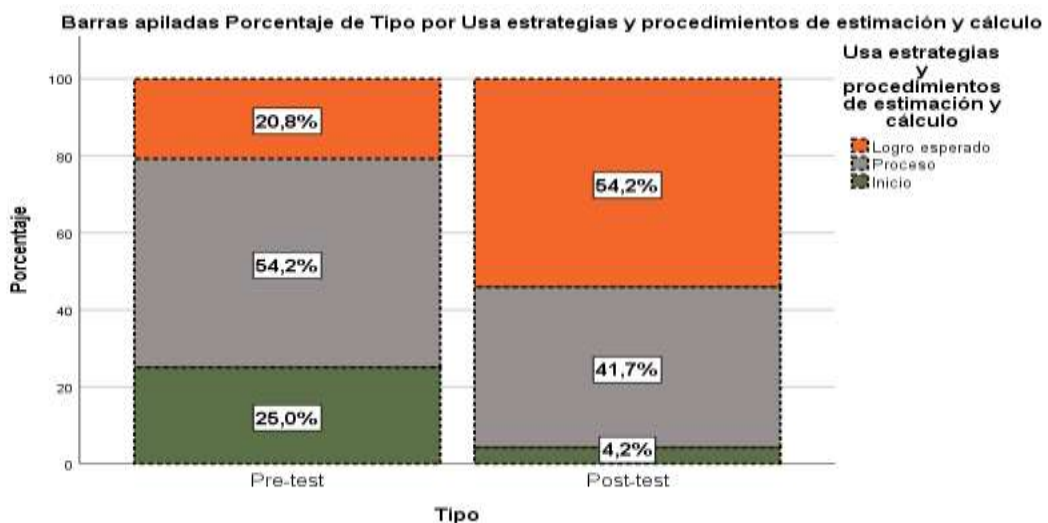
Tipo		Inicio		Proceso		Logro esperado		Total	
		Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Tipo	Pre-test	6	25,0%	13	54,2%	5	20,8%	24	100,0%
	Post-test	1	4,2%	10	41,7%	13	54,2%	24	100,0%
	Modificación	-5	-20,8%	-3	-12,5%	8	33,3%	0	0,0%

Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

En las filas de la tabla N° 5 se presentaron las dos evaluaciones realizadas y las modificaciones que hubo entre estas dos. Se registró a 1 estudiante que permanecieron con un desempeño inicial en el uso de estrategias y procedimientos de estimación posterior la aplicación del tratamiento de los juegos lúdicos de matemáticas. En similar situación se registró a 10 estudiantes en proceso de reflexión de las actividades tras la aplicación de los tratamiento y 13 estudiantes alcanzaron el logro esperado al realizar estimaciones numéricas.

Figura N° 3: Dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo



Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

La figura N° 3 mostró por medio de dos barras la categorización de las pruebas pre y post test. Observándose que el desempeño de los estudiantes en el proceso de usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en el pre-test estuvo en su mayoría gobernado por un desempeño intermedio (en proceso) que alcanzó al 54.2%, este porcentaje estuvo seguido de aquellos estudiantes con un desempeño inicial que alcanzó al 25% y finalmente se encontró al 20.8% con obtuvo el logro destacado en esta dimensión, tras la aplicación del tratamiento se pudo evidenciar que el 54.2% de los estudiantes obtuvieron el logro destacado al usa estrategias y procedimientos de estimación, el 41.7% aún se mantuvo con un desempeño intermedio y sólo el 4.2% de los estudiantes se mantuvo con un desempeño inicial.

Tabla N° 6: Variable Resuelve problemas de cantidad

Tipo		Inicio		Proceso		Logro esperado		Total	
		Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%	Cant.	%
Tpo	Pre-test	7	29,2%	13	54,2%	4	16,7%	24	100,0%
	Post-test	1	4,2%	5	20,8%	18	75,0%	24	100,0%
	Modificaci ón	-6	-25,0%	-8	-33,3%	14	58,3%	0	0,0%

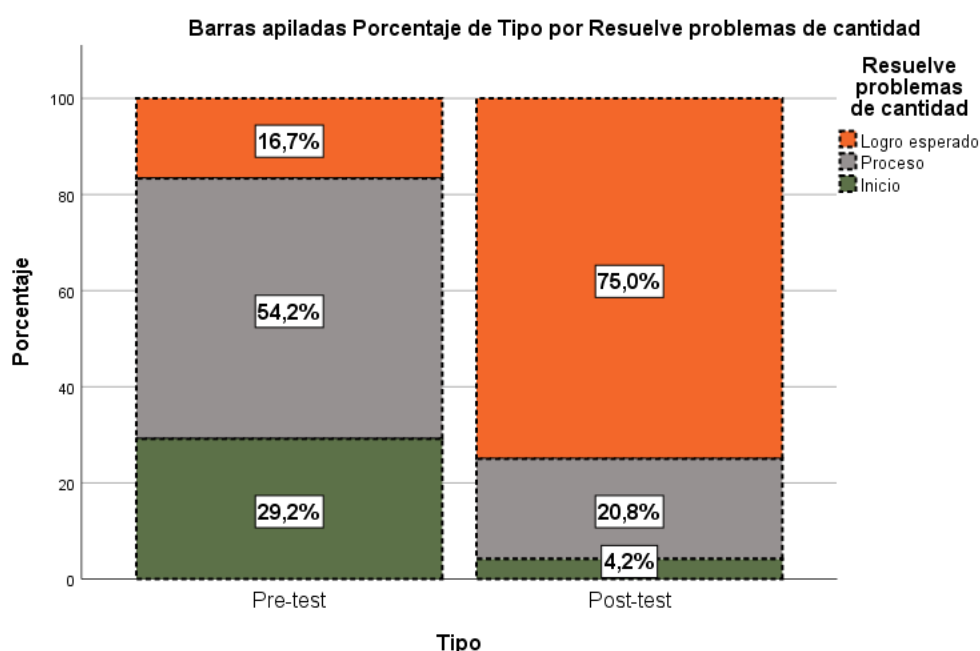
Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

En las filas de la tabla N° 6 se presentaron las dos evaluaciones realizadas y las modificaciones que hubo entre estas dos. Se registró a 1 estudiante que permanecieron con un desempeño inicial en la agrupación de los

números posterior la aplicación del tratamiento de los juegos lúdicos de matemáticas. En similar situación se registró a 5 estudiantes en proceso de comparación numérica tras la aplicación de los tratamiento y 18 estudiantes alcanzaron el logro esperado al agrupar, comparar, ordenar, quitar, agregar y contar los números.

Figura N° 4: Dimensión Resuelve problemas de cantidad



Fuente: Base de datos conglomerados en Excel.

Interpretación:

La figura N° 4 mostró por medio de dos barras la categorización de las pruebas pre y post test. Observándose que el desempeño de los estudiantes en el proceso de resolver problemas de cantidades en el pre-test estuvo en su mayoría gobernado por un desempeño intermedio (en proceso) que alcanzó al 54.2%, este porcentaje estuvo seguido de aquellos estudiantes con un desempeño inicial que alcanzó al 29.3% y finalmente se encontró

al 16.7% con obtuvo el logro destacado en esta dimensión, tras la aplicación del tratamiento se pudo evidenciar que el 75% de los estudiantes obtuvieron el logro destacado al resolver problemas de cantidad, el 20.8% aún se mantuvo con un desempeño intermedio y sólo el 4.2% de los estudiantes se mantuvo con un desempeño inicial.

Resultados inferenciales.

Los datos almacenados en las tablas de Excel tuvieron características ordinales debido a la escala de medición utilizada (escala de Likert), estos datos fueron analizados a través de las pruebas de Wilcoxon en base a lo referido.

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis nula estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones son similares o iguales.
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis alterna estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones no fueron similares y tienen diferencias entre ellas.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 01:

A continuación presentamos los criterios tomados en consideración para la decisión de la hipótesis:

<p>Criterio 1</p> <p style="text-align: center;">$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$</p> <p>El criterio estableció la similitud de las frecuencias y por defecto la aceptación de la hipótesis nula.</p>	<p>Criterio 2</p> <p style="text-align: center;">$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$</p> <p>El criterio estableció diferencias entre las frecuencias y por defecto el rechazo de la hipótesis nula.</p>
---	--

Para la prueba realizada se consideró un alfa establecido de 0.05.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 01:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post-test) - Traduce cantidades a expresiones numéricas (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	11 ^c		
	Total	24		

a. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post-test) < Traduce cantidades a expresiones numéricas (Pre-test)

b. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post-test) > Traduce cantidades a expresiones numéricas (Pre-test)

c. Traduce cantidades a expresiones numéricas (Post-test) = Traduce cantidades a expresiones numéricas (Pre-test)

Interpretación:

El primer análisis inferencial realizado fue la prueba de rangos, demostrando que no existieron estudiantes que presentaron efectos negativos tras la aplicación del tratamiento, 13 estudiantes evidenciaron efectos positivos tras la aplicación del tratamiento y 11 estudiantes no mostraron ningún efecto significativo durante la investigación.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 01:

Estadísticos de prueba^a

Traduce
cantidades a
expresiones
numéricas

Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 que evidentemente fue inferior a la significancia establecida por la investigación, este criterio demostró el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación del hipótesis alterna llevándonos a poder comprobar que la influencia de los juegos lúdicos de matemática en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 es positiva y afecto al 45.8% de los estudiantes de la investigación.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis nula estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones son similares o iguales.
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis alterna estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones no

		fueron similares y tienen diferencias entre ellas.
--	--	--

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 02:

A continuación presentamos los criterios tomados en consideración para la decisión de la hipótesis:

<p>Criterio 1</p> <p>$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$</p> <p>El criterio estableció la similitud de las frecuencias y por defecto la aceptación de la hipótesis nula.</p>	<p>Criterio 2</p> <p>$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$</p> <p>El criterio estableció diferencias entre las frecuencias y por defecto el rechazo de la hipótesis nula.</p>
---	--

Para la prueba realizada se consideró un alfa establecido de 0.05.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Post-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	7 ^c		
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Pre-test)	Total	24		

a. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Post-test) < Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Pre-test)

b. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Post-test) > Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Pre-test)

c. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Post-test) = Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones (Pre-test)

Interpretación:

El primer análisis inferencial realizado fue la prueba de rangos, demostrando que no existieron estudiantes que presentaron efectos negativos tras la aplicación del tratamiento, 17 estudiantes evidenciaron efectos positivos tras la aplicación del tratamiento y 7 estudiantes no mostraron ningún efecto significativo durante la investigación.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 02:

Estadísticos de prueba^a

Comunica su
comprensión
sobre los
números y las
operaciones

Z	-4,025 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 que evidentemente fue inferior a la significancia establecida por la investigación, este criterio demostró el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación del hipótesis alterna llevándonos a poder comprobar que la influencia de los juegos lúdicos de matemática en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 es positiva y afecto al 70.83% de los estudiantes de la investigación.

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis nula estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones son similares o iguales.
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis alternativa estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones no fueron similares y tienen diferencias entre ellas.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 03:

A continuación presentamos los criterios tomados en consideración para la decisión de la hipótesis:

Criterio 1	Criterio 2
$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$	$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$
El criterio estableció la similitud de las frecuencias y por defecto la aceptación de la hipótesis nula.	El criterio estableció diferencias entre las frecuencias y por defecto el rechazo de la hipótesis nula.

Para la prueba realizada se consideró un alfa establecido de 0.05.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post-test) - Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	11 ^c		
	Total	24		

a. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post-test) < Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Pre-test)

b. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post-test) > Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Pre-test)

c. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Post-test) = Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo (Pre-test)

Interpretación:

El primer análisis inferencial realizado fue la prueba de rangos, demostrando que no existieron estudiantes que presentaron efectos negativos tras la aplicación del tratamiento, 13 estudiantes evidenciaron efectos positivos tras la aplicación del tratamiento y 11 estudiantes no mostraron ningún efecto significativo durante la investigación.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 03:

Estadísticos de prueba^a

Usa estrategias
y
procedimientos
de estimación y
cálculo

Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 que evidentemente fue inferior a la significancia establecida por la investigación, este criterio demostró el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación del hipótesis alterna llevándonos a poder comprobar que la influencia de los juegos lúdicos de matemática en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 es positiva y afecto al 54.16 % de los estudiantes de la investigación.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
h	os
,821	2

Interpretación

El análisis de la fiabilidad de los instrumentos fue realizado a través del alfa de Cronbach obtuvieron dan un Valor de 0.821 el cual representó un Valor aceptable y fiable para los instrumentos utilizados

Formulación de la hipótesis general:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis nula estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones son similares o iguales.
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis alternativa estableció que las frecuencias relativas de ambas mediciones no fueron similares y tienen diferencias entre ellas.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis general:

A continuación presentamos los criterios tomados en consideración para la decisión de la hipótesis:

Criterio 1	Criterio 2
$\alpha_{calculada} \geq \alpha_{establecida}$	$\alpha_{calculada} < \alpha_{establecida}$
El criterio estableció la similitud de las frecuencias y por defecto la aceptación de la hipótesis nula.	El criterio estableció diferencias entre las frecuencias y por defecto el rechazo de la hipótesis nula.

Para la prueba realizada se consideró un alfa establecido de 0.05.

Prueba de rango de la hipótesis genera:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Resuelve problemas de cantidad (Post-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
Resuelve problemas de cantidad (Pre-test)	Empates	5 ^c		
	Total	24		

a. Resuelve problemas de cantidad (Post-test) < Resuelve problemas de cantidad (Pre-test)

b. Resuelve problemas de cantidad (Post-test) > Resuelve problemas de cantidad (Pre-test)

c. Resuelve problemas de cantidad (Post-test) = Resuelve problemas de cantidad (Pre-test)

Interpretación:

El primer análisis inferencial realizado fue la prueba de rangos, demostrando que no existieron estudiantes que presentaron efectos negativos tras la aplicación del tratamiento, 19 estudiantes evidenciaron efectos positivos tras la aplicación del tratamiento y 5 estudiantes no mostraron ningún efecto significativo durante la investigación.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis genera

Estadísticos de prueba^a

Resuelve problemas de cantidad	
Z	-4,264 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 que evidentemente fue inferior a la significancia establecida por la investigación, este criterio demostró el rechazo de la hipótesis nula y la

aceptación del hipótesis alterna llevándonos a poder determinar que la influencia de los juegos lúdicos de matemática en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021 es positiva y afecto al 79.16% de los estudiantes de la investigación.

5.2. Análisis de resultado

Problema general: Los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje. Hallados los resultados actuales tuvieron coincidencias con los hallados por (Martínez Aponte, 2018) en su trabajo de investigación *Fortalecimiento del pensamiento matemático en el conteo numérico, mediante el uso del material Montessori en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de Aspaen maternal y preescolar Atavanza en la localidad de Usaquen en Bogotá*. Concluyendo su trabajo de investigación en que los escolares lograron avances significativos en el reconocimiento de los números, asociación de cantidades correspondientes a través de la estimulación y la utilización de materiales lúdicos concretos en cada una de las actividades. En la dimensión socio afectiva los niños y niñas mostraron mejor actitud, predisposición, concentración, percepción a las

actividades propuestas. Logro afianzar el pensamiento matemático donde demostraron recordar con mayor facilidad los números, sus correspondencias y conteo de números. Considerando como apoyo teórico a (Perú, Ministerio de Educación, 2016) La competencia resuelve problemas de cantidad hacen diferentes combinaciones las capacidades

La competencia está diseñada para que los pequeños estudiantes podrían mostrar muchos intereses en descubrir de su vida real que le rodea las características principales que puedan observar descubriendo y reconociendo por peso, color, su forma donde partiendo del momento podrían implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando con su propio pensamiento, tomando en consideración lo que les interesa. Las ideas que logran mantener una relación con los objetos con el paso del tiempo y la mejora del estudiante se hacen más exactas cada vez que va haciendo su enfoque abierto podrán diferencias otras cualidades de los materiales en uso, por ejemplo, de cómo están matizados los colores y tranquilamente a esa edad pueden desplegar la noción del tiempo, así también puede diferencias el antes y el después porque los estudiantes saben que queda poco tiempo para salir o falta poco para el recreo, por tal razón en las instituciones educativas se les desarrolla a los estudiantes cuestiones que reten resolver desafíos de sus propios intereses utilizando sus ideas sus originales estrategias quitar cantidades, agrupar, ordenar, comparar, pesar. Por tanto, el aporte en el presente trabajo es que los juegos lúdicos matemáticos son una herramienta muy

adecuada para el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial.

Problema específico uno: Los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a la agrupación de los objetos de trabajo del área de matemática como los bloques lógicos comparando, agrupando, relacionando, seleccionando y señalando cuales son los objetos sueltos que quedaron. Hallados los resultados actuales tuvieron coincidencias con los hallados por (Jaimes Delgadillo, 2019) en su trabajo de investigación *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*. Concluyendo su trabajo de investigación Los juegos infantiles desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niñas favoreciendo el desarrollo de las competencias cognitiva, comunicativa, corporal y emocional. Los juegos favorecen el aprendizaje significativo, desarrollo de las habilidades en interacción con su medio. Los juegos favorecen la ejercitación comunicativa, corporal y el aprendizaje de los niños y niñas. Considerando como apoyo teórico a (Moyle, 1990) El juego lúdico puede facilitar el pensamiento concreto y abstracto del niño/niña, dándole la oportunidad del uso alternativo de objetos y materiales concretos. Cita a (Vandenberg 1986: 117) dice: El juego de los niños es la base para entender a las futuras demandas de la sociedad. Para lo cual necesitarán adaptabilidad y flexibilidad incrementando su capacidad para dar soluciones a una situación problemática. Cita a (Burns; 1987) descubre: los profesores que acometían tareas de resolución de problemas habían de reflexionar sobre toda la inteligencia y de las capacidades a la luz de juego, enfoque del

aprendizaje. Los niños desde muy pequeños están dotados de capacidades para hacer preguntas de ¿por qué? Son indicios de su capacidad de investigación y con un poco de estímulo puedan llegar por si mismos a obtener respuestas a sus interrogantes.

Problema específico dos: Los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a las expresiones algebraicas donde el niño experimenta la capacidad de utilizar las expresiones que le van a servir en su comprensión con respecto a cantidades, pesos, muchos poco, antes, después, pesa mucho, pesa poco. Hallados los resultados actuales tuvieron coincidencias con los hallados por (Rovayo Nieto, 2019) en su trabajo de investigación *Sistematización del aprendizaje de las matemáticas desde el contexto de la psicomotricidad con niños del nivel inicial 2*. Concluyendo su trabajo de investigación La psicomotricidad como una herramienta en el desarrollo de aprendizaje matemáticos en niños del nivel inicial 2 tiene un efecto positivo beneficiando y estimulando un mejor manejo del cuerpo, conciencia y percepción de su propio cuerpo. La manipulación de objetos, los movimientos corporales, desplazamientos son la forma más significativa del aprendizaje relacionando las experiencias con los conocimientos. Considerando como apoyo teórico a (Alsina, 2006) El juego es una actividad de contenido simbólico que los niños utilizan para resolver problemas que no pueden resolver en la realidad, es mediante el juego que tienen el control de la realidad. Plantea: a través del juego se crea un espacio intermedio entre la realidad objetiva y la imaginaria que le permite realizar actividades, así mismo el juego permite realizar

actividades favoreciendo la zona de desarrollo potencial del aprendizaje. El juego ya sea de una manera libre o estructurado, permite el desarrollo de la inteligencia y social y es eminentemente lúdica de la etapa infantil, en el aula el juego es un recurso de aprendizaje y mediante el juego se observa su desempeño en las distintas áreas.

Problema específico tres: Los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a la capacidad de realizar el conteo en circunstancias diarias continuando un orden estable y no convencional con respecto a la serie numérica. Ejemplo en no convencional una niña cuando juegan a las escondidas cuentan con los ojos cerrados: Uno, tres, cinco, ocho veinte. Hallados los resultados actuales tuvieron coincidencias con los hallados por (Aguilar Machacuay & Amaro Marcelo, 2017) en su trabajo de investigación *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín.* . Concluyendo su trabajo de investigación El 50% de los escolares demostraron el logro de las capacidades previstas en el área de matemática utilizando el juego como estrategia de aprendizaje. La enseñanza a través de juegos lúdicos potencia el desarrollo de la imaginación, la creatividad en los niños de una manera entretenida. Los juegos permitieron que los niños aprendan a disfrutar de las matemáticas de una manera amena. Considerando como apoyo teórico a (García Lázaro & García Lázaro, 2015) Los juegos lúdicos de las matemáticas ha estado presente en todos los tiempos se considera como parte principal dentro de su vivencia de los

niños y debemos aprovechar para su logro de su aprendizaje, al mismo tiempo, también les lleva a desarrollar las habilidades perfeccionando sus estrategias de aprendizaje, del mismo modo, elevan su competencia, como consecuencia los juegos les lleva a entender sobre las realidades que ellos viven, también dan libertad a las tensiones y sobre todo elevan su capacidad imaginativa y pueden resolver los conflictos y comprender el entorno que le rodea. Íntegramente el juego es y será una estrategia muy indispensable para el desarrollo académico, asimismo el juego lúdico aporta cantidad suficiente de beneficios mejorando la destreza manual, tiene la coordinación sensorio motora de la mejora manera mejorando también los aspectos psicosociales otorgándoles mayor confianza motivación. Por tanto, el aporte en el presente trabajo es que los juegos lúdicos matemáticos son una herramienta muy adecuada para el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del nivel inicial.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Objetivo general: Determinar la influencia los juegos lúdicos de matemáticas en resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 Teniendo un grado de confianza del 95% evidenciando así que el 79.16% de los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje.

Objetivo específico uno: Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 Teniendo un grado de confianza del 95% evidenciando así que el 45.8% de los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a la agrupación de los objetos de trabajo del área de matemática como los bloques lógicos comparando,

agrupando, relacionando, seleccionando y señalando cuales son los objetos sueltos que quedaron.

Objetivo específico dos: Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 Teniendo un grado de confianza del 95% evidenciando así que el 70.83% de los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a las expresiones algebraicas donde el niño experimenta la capacidad de utilizar las expresiones que le van a servir en su comprensión con respecto a cantidades, pesos, muchos poco, antes, después, pesa mucho, pesa poco.

Objetivo específico tres: Comprobar la influencia de los juegos lúdicos de matemáticas en usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 Teniendo un grado de confianza del 95% evidenciando así que el al 54.16 % de los educandos evidenciaron su aprendizaje en cuanto a la capacidad de realizar el conteo en circunstancias diarias continuando un orden estable y no convencional con respecto a la serie numérica. Ejemplo en no convencional una niña

cuando juegan a las escondidas cuentan con los ojos cerrados: Uno, tres, cinco, ocho veinte.

6.2.Recomendaciones

Se recomienda los estudiantes a trabajar el área de matemática en el nivel inicial con los juegos lúdicos matemáticos por los resultados que fueron dinámicos y mejoraron su aprendizaje los estudiantes de 5 años de edad pudiendo ellos a agrupar, secuenciar, contar con mucha facilidad influenciados por la estrategia planteada en la investigación.

Se recomienda a los padres de familia a apoyar a los pequeños estudiantes a lograr su aprendizaje de la matemática utilizando todo tipo de juego que pueda servir en lograr desarrollar su capacidad imaginativa dentro del área de matemática.

Se recomienda a las autoridades a realizar capacitaciones en juegos matemáticos con especialistas en el desarrollo de estrategias para el aprendizaje del área de matemática en menores de edad.

Se recomienda a los maestros a buscar nuevas estrategias de enseñanza del área de matemática a fin de que los estudiantes logren sentar una base sólida para el aprendizaje y luego seguirán aprendiendo el área dentro de los años siguientes hasta lograr ser un ciudadano competente.

VII. Referencias bibliográficas

- Aguilar Machacuay, R., & Amaro Marcelo, G. Y. (2017). *Importancia de la aplicación de los juegos para el desarrollo del pensamiento matemático de los niños del Nivel Inicial del Jardín de Niños N° 583-2, Santa Rosa de Tama, Ulcumayo, Junín* [Universidad Nacional de Huancavelica del Perú.]. http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1567/T.A.AGUILAR_MACHACUAY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alsina, Á. i P. (2006). *Desarrollo de competencias matemáticas con recursos lúdicos-manipulativos. para niños y niñas de 6 a 12 años.* https://books.google.com.pe/books?id=1mz3RI7b-G8C&pg=PA13&dq=juegos+ludicos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwijt_-m5fTuAhXrJrkGHe2mBFMQ6AEwAnoECAEQAg#v=onepage&q=juegos+ludicos&f=true
- Apaza Cutipa, D. B. (2020). *Juegos tradicionales y la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años de la I.E.I. 102, Ituata - Puno, 202.* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú.]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20073/COMPETENCIA_JUEGOS_APAZA_CUTIPA_DIONY_BENILDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0A%0A
- Arteaga Martínez, B., & Macías Sánchez, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en educación infantil.* https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/04/Didactica_matematicas_cap_1.pdf
- Ausubel, D. p. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento* (P. S. A. Ibérica (ed.); Impreso en). https://books.google.com.pe/books?id=VufcU8hc5sYC&pg=PA15&dq=libros+de+conocimiento+y+aprendizaje&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjs_JjevKfrAhXRhOAKHTNxBDsQ6AEwCXoECAcQAQAg#v=onepage&q=libros+de+conocimiento+y+aprendizaje&f=false
- Ayala Barja, L. M. (2018). *Juego lúdico y actividad matemática en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 Satipo-2018.* [Universidad Católica Los

- Ángeles Chimbote del Perú.].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2543/JUEGO_LUDICO_Y_ACTIVIDAD_MATEMATICA_EN_ESTUDIANTES_AYALA_BARJA_LINA_MERYEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0A%0A
- Ballester Vila, M. G., & Sánchez Sachamaría, J. (2016). *Programar y evaluar por competencias en educación infantil*.
<https://books.google.com.pe/books?id=ETPGAQAQBAJ&pg=PA76&dq=competencia+resuelve+problemas+de+cantidad&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi62Y2a0vruAhWRIbkGHepIAu4Q6AEwAXoECAQQAQAg#v=onepage&q=competencia+resuelve+problemas+de+cantidad&f=true>
- Behar Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la Investigación*.
<https://es.calameo.com/read/004416166f1d9df980e62>
- Benítez Murillo, M. I. (2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA_ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Cruz Pichardo, I. M. (2013). *Matemática divertida: una experiencia para la enseñanza de la matemática en la educación básica*. <http://www.ciaem-redumate.org/memorias-icemacyc/64-526-1-DR-T.pdf>
- Del Valle Coronel, M., & Curotto, M. M. (2008). *La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11_Vol7_N2.pdf
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? el juego con niñas y niños de 0 a 6 años*.
<https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&pg=PA84&dq=juegos+ludicos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjswJuo4PXuAhWUHLkGHWS8CHQQ6AEwA3oECAQQAQAg#v=onepage&q=juegos+ludicos&f=true>
- García Lázaro, D., & García Lázaro, A. M. (2015). *Taller de juegos matemáticos para Educación Infantil*.
<https://books.google.com.pe/books?id=zWORDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juegos+lúdicos+de+matemática+para+niños&hl=es&sa=X&ved=2ahU>

KEwipk8jm5_buAhWXH7kGHcMxABQQ6wEwA3oECAQQAQ#v=onepage
&q=juegos lúdicos de matemática para niños&f=false

Goñi Zabala, J. (2008). *El desarrollo de la competencia matemática*.
https://books.google.com.pe/books?id=1jmyqWC5jYEC&pg=PA90&dq=competencia+matemática&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi_6syn3vruAhVyJrkGHSrpBI4Q6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=competencia matemática&f=true

Gonzales Castro, A., Oseda Gago, D., Rosales Ramírez, F. G., & Chagua Gave, J. L. (2011). *¿Cómo aprender y enseñar investigación científica?* (J. J. O. Rojas (ed.); Primera ed).

Isoda, M., & Olfos, R. (2009). *El enfoque de resolución d problemas, en la enseñanza de la matemática a partir del estudio de clases*. <http://math-info.criced.tsukuba.ac.jp/upload/ProblemSolvingIsodaOlfos.pdf>

Jaimes Delgadillo, A. J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes*.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7949/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica. Juego y neuropedagogía en tiempos de transformación*.

Martínez Aponte, Y. L. (2018). *Fortalecimiento del pensamiento matemático en el conteo numérico, mediante el uso del material Montessori en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad de Aspaen maternal y preescolar Atavanza en la localidad de Usaquen en Bogotá* [Universidad Santo Tomás, Cau Bogotá del país de Colombia].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16193/2019yenismartinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mayorga Morales, E. M. (2017). *Material didáctico para el desarrollo de las capacidades lógico matemático en los niños y niñas de 4 a 5 años del centro infantil bilingüe Discovery BB de la ciudad de Quito*. [Universidad Central del Ecuador.]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11653/1/T-UCE-0010-303.pdf%0A%0A>

- Méndez Giménez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física. Juegos con material alternativo juegos predeportivos y juegos multiculturales.*
<https://books.google.com.pe/books?id=IyJAOGiNd5gC&pg=PA123&dq=juegos+ludicos&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjsWJuo4PXuAhWUHLkGHWS8CHQ6AEwCXoECAgQAg#v=onepage&q=juegos+ludicos&f=true>
- Modesto Herrera, V. C. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. rayitos del sol Trujillo 2017* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú.].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14687/JUEGOS_APRENDIZAJE_MODESTO_HERRERA_VANESSA_CAMILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria.*
<https://books.google.com.pe/books?id=MUU5ROpjQoIC&printsec=frontcover&dq=juegos+ludicos+para+niños&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwie3aPSqvPuAhXAK7kGHTR0DVYQ6AEwB3oECAAQAg#v=onepage&q=juegos+ludicos+para+niños&f=true>
- Murillo Rojas, M. (1996). *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación formal.* <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica.*
<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juegos+ludicos+para+niños&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwie3aPSqvPuAhXAK7kGHTR0DVYQ6AEwBXoECAkQAg#v=onepage&q&f=true>
- Perú Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional* (Impreso en el Perú / Printed in Peru (ed.); Primera ed). <https://www.gob.pe/minedu>
- Planas, N., & Alsina, Á. (2009). *Educación matemática y buenas prácticas. primera edición.*
https://books.google.com.pe/books?id=wmzsf9EdwD6oC&pg=PA95&dq=competencia+matemática&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiLifX31_ruAhUnGLkGHc2
- Pozo Aparco, D. S. (2017). *Rango numérico para el conteo como estrategia didáctica*

- y aprendizaje de matemática en estudiantes de la I.E. N° 1020 distrito de Río negro-2016.* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú.]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2455/APRENDIZAJE_MATEMATICAS_POZO_APARCO_DINA_SILPA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rovayo Nieto, M. P. (2019). *Sistematización del aprendizaje de las matemáticas desde el contexto de la psicomotricidad con niños del nivel inicial 2.* [Universidad Casa Grande de Guayaquil Ecuador.]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2166/2/Tesis2342ROVs.pdf>
- Ruiz Ríos, L. Y. (2020). *Juegos cooperativos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa “Horizonte Jire”- Satipo, 2019* [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote del Perú.]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/18305/APRENDIZAJE_COMPETENCIA_JUEGOS_COOPERATIVOS_RUIZ_RIOS_LEONARDO_YEFERSON_.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Sariego Piqueras, N. L., Terceño Bouza, P., & Martín Cuervo, J. L. (n.d.). *Juegos Didácticos. Tema transversal.* http://euclides.us.es/da/apuntes/maes/2010-11/Unidades/JUEGOS_DIDACTICOS.pdf
- ULADECH. (2019). *CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN. 1*, 1–20.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test																													
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 3 Pre-test					Dimensión 4 Pre-test					Dimensión 1 post-test				Dimensión 3 post-test				Dimensión 4 post-test																					
1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3								
2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	1							
3	3	1	1	1	3	1	1	3	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2							
4	3	3	3	1	1	1	3	3	2	3	2	3	1	1	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2							
5	3	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3							
6	3	3	1	1	2	3	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3							
7	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3							
8	2	1	3	2	2	3	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
9	2	3	1	3	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3						
10	2	3	3	2	3	1	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2						
11	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3				
12	3	3	1	1	1	1	3	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2				
13	3	3	2	3	3	1	1	3	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3				
14	3	3	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3				
15	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3			
16	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2				
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	1	3	3	3			
18	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3			
19	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
20	1	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
21	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	3	1	3	3	1	2	2	1	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	3	2	3	2	1	3	2	1		
22	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3
23	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
24	3	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	

V1	D1	D2	D3		V2	D1	D2	D3
30	8	10	12		38	10	13	15
23	8	9	6		32	10	13	9
30	9	10	11		41	14	14	13
32	11	12	9		38	11	15	12
38	12	13	13		38	12	13	13
32	10	11	11		36	11	13	12
35	11	11	13		41	14	14	13
34	10	12	12		45	15	15	15
33	10	12	11		42	14	13	15
33	13	8	12		38	15	11	12
22	6	8	8		32	8	12	12
30	9	11	10		36	10	15	11
34	14	10	10		44	15	15	14
24	10	7	7		38	13	13	12
20	6	6	8		29	8	9	12
33	11	11	11		39	13	13	13
19	5	5	9		27	9	8	10
40	14	14	12		42	14	15	13
31	6	11	14		39	9	15	15
38	10	13	15		45	15	15	15
22	8	6	8		29	9	9	11
18	6	6	6		25	9	8	8
40	13	13	14		44	15	15	14
34	13	10	11		40	15	12	13

I.E. "RAFAEL GASTELUA"			
MESA DE PARTES- VIRTUAL			
Nº Expediente	099	Nº Folios	01
Fecha	16/02/2021	Hora	12:00 pm.

FORMULARIO UNICO DE TRAMITE (FUT)

SUMILLA: *Solicito permisos para realizar trabajos de Investigación.*

SEÑOR DIRECTOR DE LA I.E. "RAFAEL GASTELUA" – SATIPO.

2.- Destinatario

Dairo Luis Rojas Roncal

3.- Datos del Usuario (Nombres y Apellidos).

Bachiller en Educación Inicial 44743265

4.- Cargo Actual.

Jirón San Martín N° 339

5.- D.N.I.

6.- Domicilio del Usuario.

7.- Fundamento del Pedido:

Yo, Dairo Luis Rojas Roncal, identificada con DNI N° 44743265 con domicilio en el Jirón San Martín N° 339, Ante Ud. respetuosamente me presento y expongo:

Una habiendo culminado la carrera profesional de Educación Inicial en la Universidad Los Ángeles de Chimbote - Satipo, solicito a Ud. permiso para realizar trabajos de Investigación en su Institución Educativa, en el nivel Inicial, para poder obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial.

Por lo Expongo:

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Lugar y Fecha: *Satipo, 15 de Febrero del 2021*

[Firma]
FIRMA



I. E. RAFAEL GASTELUA
JR. COL. FUNDADORES 6TA CUADRA TEL.F. 064-339428
SATIPO - JUNIN - SELVA CENTRAL



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

AUTORIZACION

EL SUBDIRECTOR ACADEMICO DE INICIAL-PRIMARIA DE LA I. E. "RAFAEL GASTELUA" CON CODIGO MODULAR 1439371, DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE SATIPO, REGION JUNIN.

AUTORIZA:

A la recurrente Sra. DAILE SUSEL REYES RONCAL, egresada de la Universidad Privada Católica "Los Angeles de Chimbote" de la facultad de Educación, especialidad: Educación Inicial para aplicar sus instrumentos de Investigación a los estudiantes de 05 años de edad, aula Naranjita de esta Institución Educativa, de su proyecto de Investigación denominado: "Juegos lúdicos de matemática para desarrollar la competencia de Resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo - 2021".

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para los fines y usos que estime por conveniente.

Satipo, 19 de febrero de 2021.

OPT/SD.IP.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST Y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	8	11	10	21	20	31	30	41	40	51	50	61	60	71	70	81	80	91	90	
		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																					100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			90		
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4. Organización	Está una organización lógica.																				95	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				95	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				95	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,975

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

Nombres y Apellidos:	EUSTENIA GOMEZ VALENZUELA ROMERO	DNI N°	4700809
Dirección domiciliar:	Jr. Bolesnes # 653	Teléfono/Celular:	999909925
Título Profesional	Licenciada Educación Inicial		
Grado Académico:	Maestría		
Mención:	Psicología Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELÚA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 POS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

Nº	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS:					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cuál es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBORAZO

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.
- 1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST Y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	8	11	16	21	28	31	38	41	46	51	58	61	68	71	78	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																					45
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					700
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90		
4. Organización	Existe una organización lógica																					100
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			95		
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			95		
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,975

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

Nombres y Apellidos:	Máxima TASTA TORALVA	DNI N°	20997350
Dirección domiciliar:	Jr. Antonio Raimondi	Teléfono/Celular:	90444051
Título Profesional	Pedagogía y humanidades		
Grado Académico:	Magister en educación		
Mención:	Tecnología educativa		



Máxima Tasta Toralva
Mg. EN EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6		Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdico, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			

Máximo Tasta Toralva
 Máximo Tasta Toralva
 Mg. EN EDUCACION



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 POS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

Nº	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicia	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa minimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos narajas y dice cual es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cual es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			

Máxima Tosta Tosta
 Máxima Tosta Tosta
 Mg. EN EDUCACIÓN



FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST Y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	8	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																					100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					95
4. Organización	Existe una organización lógica																					95
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					95
7. Constancia	Basado en aspectos técnicos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, evaluaciones																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0,985

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

Nombres y Apellidos:	Eugenio Salome Condori	DNI N°	23227633
Dirección domiciliar:	Jiron Julio Tallon N° 1079	Teléfono/Celular:	91743677
Título Profesional	Lic. Letras - Artes		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Ciencias de la Educación		


Eugenio Salome Condori
Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

**JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
PRE-TEST**

APellidos y Nombres :

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cuál es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			

Eugenio Salomé Condori
Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 POS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :.....

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicia	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11		Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdico, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			

Eugenio Salomé Condori
 Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBÓTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la Institución Educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST Y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		0	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																					100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					95
4. Organización	Existe una organización lógica.																					100
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					90
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					90
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					95
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					100
10. Pertinencia	Es (a) y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0,97

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

Nombre y Apellidos:	Luis CARHUALLANQUI BERTOCAL	DNI N°	2.0002360
Dirección domiciliar:	Pase. San Clemente 452, Sábaco	Teléfono/Celular:	910309395
Título Profesional	Dc en educación Física		
Grado Académico:	Magister en Educación		
Mención:	Gestión Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicio	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajes) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupó objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cuál es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			


Luis Carhuallanqui Ferracaj
Mg. EDUCACIÓN EDUCATIVA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 POS-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

N°	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	Inicie	Proceso	Logro esperado
			1	2	3
	ITEMS				
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto			
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral			
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos			
4		Realiza serietaciones con objetos de grande a pequeño			
5		Hace escrituras de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)			
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos			
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto			
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste			
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			
13		Mediante el juego compara dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño			
14		Participa en juegos lúdico, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos			


 Luis Carhuallanqui Berrocal
 Mg. EN GESTIÓN EDUCATIVA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

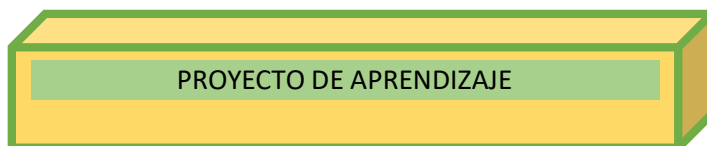
JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE
 PROBLEMA DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL
 GASTELUA DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021
 PRE-TEST

APELLIDOS Y NOMBRES :

Nº	DIMENSIONES	COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD	1	Proceso	Logro especial
			1	2	3
ITEMS					
1	TRADUCE A CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS	A través del juego lúdico agrupa mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto	1		
2		Hace agrupaciones con cinco objetos y escribe el numeral	1		
3		En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos	1		
4		Realiza seriaciones con objetos de grande a pequeño		2	
5		Hace escritura de cantidades del número 1 al 5 siguiendo la secuencia mediante juegos lúdicos			3
6	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES	Mediante juego lúdico ordena (cajas) realiza comparaciones de tamaños (grande, mediano, pequeño)	1		
7		Participa en juegos siguiendo una secuencia			3
8		Mediante actividades lúdicas agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos		2	
9		Extrae más de 2 objetos de un conjunto contabilizando los que quedan en el conjunto	1		
10		Dice en qué conjunto están los objetos más grandes			3
11	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULOS	Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste		2	
12		Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad			3
13		Mediante el juego compara dos manzanas y dice cual es más grande/pequeño		2	
14		Participa en juegos lúdicos, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana			3
15		Dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos		2	

30





TÍTULO

JUEGOS LÚDICOS DE MATEMÁTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Satipo
2. Institución Educativa : Rafael Gastelua de la Provincia de Satipo
3. Docente : REYES RONCAL, Daile Susel
4. Tiempo : Del 18 al 31 de marzo
5. Estudiantes : De 5 años de edad

II. FUNDAMENTACIÓN:

Las matemáticas son parte de la vida cotidiana y los niños y niñas desde el inicio de su edad escolar tienen las habilidades para el desarrollo de las matemáticas, es necesario desarrollar sus habilidades matemáticas desde la etapa preescolar con diversas actividades y desde el proyecto titulado juegos lúdicos de matemática para desarrollar la competencia de resuelve problema de cantidad, se busca el desarrollo de las competencias matemáticas a través de las actividades planificadas de una manera lúdica buscando que logren traducir cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias de procedimientos de estimación y cálculos haciendo uso de los recursos naturales y materiales concretos.

III. PLANIFICACIÓN DEL DOCENTE:

¿Qué haré?	¿Cómo lo haré?	¿Qué necesito?
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar actividades lúdicas con situaciones problemáticas matemáticas • Resuelvan ejercicios • Participación activa 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo con sus pares • Trabajo en equipos • Realizando actividades de adición, conteo, sucesión • Establecer las reglas de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos del contexto • Semillas • Video • papeles • plumones • colores • Material de escritorio • Otros

IV. PLANIFICACIÓN CON LOS ESTUDIANTES:

¿Qué sabemos?	¿Qué queremos saber?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?	¿Cómo nos organizamos?
(Recojo de saberes previos)	(Lluvia de ideas relacionados al proyecto a desarrollar)	(Listado de actividades que le gustaría al escolar)	(Listado de materiales)	(Organizamos para el desarrollo de las actividades)

<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento y resolución de situaciones problemáticas de traduce cantidades a expresión numérica • Formulando preguntas y comunican su comprensión sobre los números y operaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar que todos resuelvan problemas de cantidad • Comuniquen su comprensión sobre los números y operaciones • Expresen sus ideas e inquietudes 	<ul style="list-style-type: none"> • A través de actividades lúdicas • Planteamiento y resolución de problemas • Situaciones problemáticas de conteo, agrupación, orden 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos del contexto • Materiales de escritorio • Equipo de sonido • Papeles • Color, crayolas 	<ul style="list-style-type: none"> • Individualmente • Medianos y grandes grupos de trabajo
---	---	--	---	---

V. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según las características perceptuales al comparar, agrupar y dejar algunos elementos sueltos • Realiza seriación de objetos de grande a pequeño hasta cinco objetos • Compara de dos a más colecciones de objetos considerando atributos comunes y expresa en forma oral, escribe las cantidades de elementos del conjunto • Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas y escribe las cantidades siguiendo la secuencia en juego lúdicos • Relaciona objetos de su entorno por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa con algún criterio: color, forma, tamaño o grosor.
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas

		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Participa en juegos siguiendo una secuencia de conteo hasta 10 empleando material concreto
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”. Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que
		Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales	Utiliza sus propias estrategias para agrupar,, comparar, organizar según su posición, tamaño de los objetos en situaciones lúdicas
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	Obtiene información de un texto breve y sencillo donde predominan palabras del ámbito cotidiano (escuela, familia y comunidad)
		Adecua y organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	Responde a un interlocutor (compañero de clases o profesor) utilizando palabras y frases de su lengua materna.
		utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	Expresa algunas palabras usando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales)
		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Responde a un interlocutor (compañero de clases o profesor) utilizando palabras y frases de su lengua materna.
	Lee diversos tipos de textos en lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Identifica características, roles de personajes, animales, objetos, frutas o acciones a partir de lo que observa en los cuentos

		Infiere e interpreta información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Detalla el tiempo, lugar, personajes del cuento, como continua o cómo termina. • Observa, escucha y expresa con sus propias ideas escenas del relato 	
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus gustos en relación al texto leído a partir de su propia experiencia • Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos. 	
		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	Escribe a partir de propia iniciativa diverso tipos de textos según su interés con trazos, líneas.
		Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		Considera a quien escribirá y para que lo escribirá
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito		Reflexiona sobre las ideas más importantes en el texto
MOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Coordina movimientos al desplazarse con seguridad Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimiento a través de tono	
		Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos • Expresa a través de gestos, mímicas, posturas corporales de forma creativa 	
		Contextualiza las manifestaciones artístico cultural	Descubre y experimenta los colores, texturas, formas y espacios, canciones, música y movimientos.	
		Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico culturales	Comenta sobre las imágenes a partir de su interés	
CIEN CIA TEC NOL	Indaga mediante métodos	problematiza situaciones	Hace preguntas que expresen su curiosidad sobre los objetos	

	científicos para construir conocimientos	Diseña estrategias para hacer indagación	Propone acciones y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto
		Genera y registra datos o información	Obtiene información sobre las características de los objetos, seres vivos, hechos y fenómenos
		Analiza datos e información	Compara sus explicaciones de los datos obtenidos y participa en la construcción de conclusiones
		Evalúa y comunica el proceso y resultado	Comunica de manera verbal, a través de dibujos, según su nivel de escritura
DESARROLLO PERSONAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con otras personas	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros
		Construye y asume normas de convivencia	participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común
		maneja conflictos de manera constructiva	Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios y materiales Coordina la presentación en escena utilizando el tiempo adecuado

VI. ENFOQUE TRASVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
Inclusivo y atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.
	Equidad en la enseñanza	Disposición a la enseñanza ofreciendo a los escolares las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas del estudiante
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y	Docentes y estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos

	intergeneracional	futuras, así como la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta	ocasionando el calentamiento global, para la adaptación al cambio climático.
	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global revalorando los saberes ancestrales	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tic		Personaliza los entornos virtuales	Explora aplicaciones mediante el juego para conocer y experimentar vivencias de acuerdo a sus necesidades.
		Gestiona información del entorno virtual	Explora objetos virtuales interactivos

VII. UTILIDAD DEL TIEMPO:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
			<i>Ordenando muchos objetos</i>	<i>Agrupando en mi colección muchos objetos</i>
<i>Comparamos muchos pocos</i>	<i>Pesa mucho-pesa menos ¿Qué problema?</i>	<i>Muchos, mejor los cuento</i>	<i>Jugando expresamos cantidades totales</i>	<i>Expresamos cantidades</i>
<i>Jugando con figuras geométricas</i>	<i>Las figuras geométricas y sus formas</i>	<i>Encontrando la posición de los objetos</i>		
OBSERVACIONES: Se consideraron las actividades que tienen relación con el proyecto de investigación				

VIII. BIBLIOGRAFÍA:

Recursos para docente	Recursos para estudiante
Programa curricular de educación inicial 2019 Rutas del aprendizaje de matemática 2013 Guías de unidad Minedu	Equipo de sonido Materiales de escritorio Materiales de los sectores del aula Recursos del contexto

V° B° DIRECTORA

DOCENTE

SESIÓN DE CLASE N° 01

TÍTULO: Ordenando muchos objetos

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 18 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problema de cantidad	Traduce cantidades expresiones numéricas	• Compara de dos a más colecciones de objetos considerando atributos comunes de determinados cuerpos y expresa en forma oral, escribe las cantidades de elementos del conjunto
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Expresa sus ideas del tiempo usando las expresiones como "ayer" u "hoy" o "mañana" en situaciones lúdicas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalment e	• Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

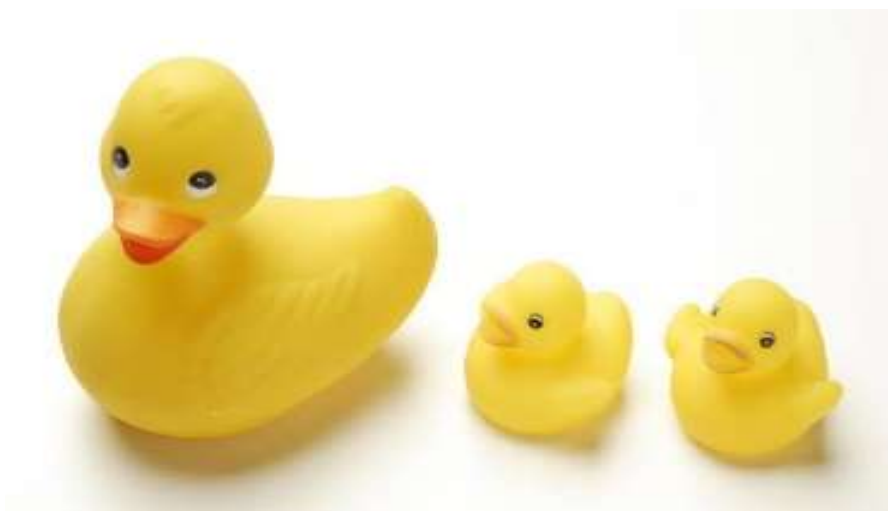
IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
• Saludo cordial a los escolares	• Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera	Consolidación del tema

<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de la maestra y cada uno de los estudiantes (Inicio del proyecto) oración de la mañana por la salud • Acordar la elaboración de normas de convivencia y bio seguridad para su cumplimiento dentro y fuera del aula • Escuchar opiniones de cada uno de los estudiantes • Entonar la canción “Es la hora” con entonación de todos los estudiantes • Plantear preguntas para recoger saberes previos • ¿Sabes contar los números? • Vamos a contar 1, 2...acompañados de movimientos corporales saltos, adelante. atrás • Mencionar el propósito de sesión: Compara de dos a más colecciones de objetos considerando atributos comunes de determinados cuerpos y expresa en forma oral, escribe las cantidades de elementos del conjunto 	<p>autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Culminado las actividades ordenar los materiales • Pedir que se sienten cómodamente • preguntar ¿Cómo se sienten? ¿Con cuántos objetos jugaron? ¿Sabes que tiempo jugaron y se divirtieron? • Organizar a los escolares en medianos grupos explica el propósito de la sesión coleccionar objetos considerando atributos comunes (color, forma, tamaño, grosos) • Dibujar círculos donde van agrupar varios objetos de acuerdo a sus atributos comunes (color, forma, tamaño, grosos) y que están a su alcance por un tiempo determinado • Motivamos a la participación pidiendo que hagan rápido • Estimular su esfuerzo y felicitarlo por sus logros • Hacer entrega de prácticas conteo de animales • Guiarlos y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>Preguntas de metacognición: Expresan con claridad lo que hicieron</p> <p>¿Lograste agrupar objetos? ¿Realizaste el conteo? ¿Te pareció fácil?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Realiza el conteo y escribe la cantidad de patitos en letras y números</p>	<p>test</p>

ANEXO

Conteo de patito y escribe las cantidades



ESCRIBE EN NÚMEROS

LETRAS

TITULO: *Agrupando en mi colección muchos objetos*

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 19 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problema de cantidad	Traduce cantidades expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según las características perceptuales al comparar, agrupar, separar y dejar algunos elementos sueltos
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

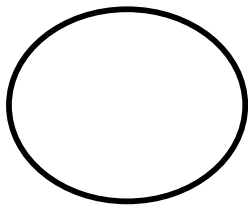
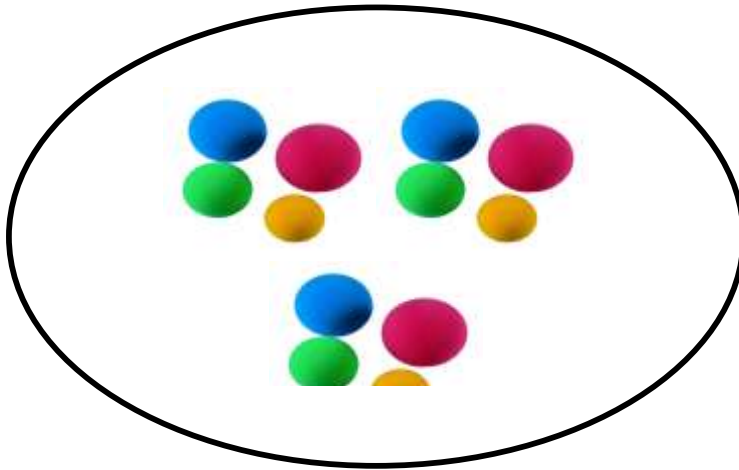
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
---------------	-------------------	---------------

<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula • Entonar la canción “los alimentos” con entonación de todos los estudiantes • Plantear preguntas para recoger saberes previos ¿Qué recuerdan de la clase pasada? ¿ • Motivarlos a participar • Todos a contar acompañado de sonido musical 1, 2...acompañados de movimientos corporales saltos, adelante, atrás, giros • La canción de los números - Aprende los números del 1 al 10 - Bing video La canción de los números - Aprende los números del 1 al 10 - Bing video <p>Mencionar el propósito de sesión: Establece relaciones entre los objetos de su entorno según las características perceptuales al comparar, agrupar, separar y dejar algunos elementos sueltos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas, realizar conteos • Culminado las actividades preguntar ¿Qué actividades realizaste en el sector...? • ¿Qué te gusto más? • Ordenar los materiales y las actividades lúdicas a ejecutar • Organizar a los escolares en medianos grupos y sentados cómodos y en media luna se explica el propósito de la sesión formar colecciones de objetos, separar según su color, forma, tamaños • En un círculo agrupar objetos de color rojo, el otro grupo objetos de color amarillo, otro grupo objetos de color celeste por un tiempo determinado • Motivando a la participación • Estimular su esfuerzo • Hacer entrega de prácticas agrupación colección de objetos según su atributo comunes color • Guiarlos y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste agrupar objetos de mismo color?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Mediante juegos lúdicos ordena en un grupo muchos objetos de color amarillo y en otro grupo pocos objetos de color celeste</p>	<p>test</p>

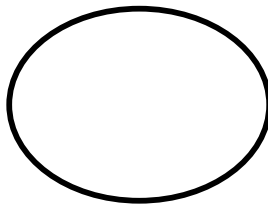
ANEXO

TRADUCE CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS

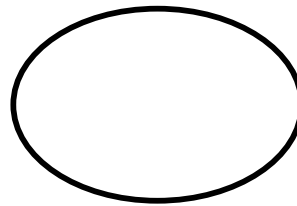
Agrupar mínimamente tres pelotas de un mismo color en un conjunto



ROJO



AMARILLO



VERDE

SESIÓN DE CLASE N° 03

TÍTULO: *Comparamos muchos pocos*

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 22 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problema de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones lúdicas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula • Observan el video “muchos- pocos” con la participación de 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas • Culminado el tiempo ordenan los materiales • Organizar a los escolares en grupo grande y separados, la maestra al centro • Realizar dibujo de círculos 	Consolidación del tema Expresan lo que hicieron Preguntas de metacognición: ¿Lograste reconocer el árbol con muchas manzanas? ¿Te pareció fácil?

<p>todos los estudiantes BabyFirstTV: Baby U -POCOS Y MUCHOS Aprendizaje para niños Actividad educativa - YouTube</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear preguntas para recoger saberes previos ¿Hay muchos patos o ranas? ¿Hay muchos niños/? o niñas en el salón? • Mencionar el propósito de sesión: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”, en situaciones lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> • Según la orden agruparse en “muchos niños en los círculos, pocos niños en el círculo asignando y un estudiante también dará ordenes por un tiempo determinado “muchos” “pocos” “ninguno” • Motivando a la participación • Estimular su esfuerzo • Hacer entrega de prácticas cuantificadores “muchos” “pocos” • Guiarlos y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	
EVALUACIÓN	Dice su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”,	test

ANEXO

RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD

Marca con un círculo el árbol que tiene muchas manzanas



SESIÓN DE CLASE N° 04

TÍTULO: Pesa mucho- pesa menos ¿Qué problema?

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 23 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculos	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre “pesa más”, “pesa menos”, en situaciones lúdicas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

V. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

VI. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Mostrar a los estudiantes dos objetos de diferentes tamaños (libro - mota) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas, realizar conteo • Organizar a los escolares en medianos grupos • Mostrar : 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>Lograste reconocer ¿Qué objeto pesa más? - pesa menos? ¿Te pareció fácil?</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Plantear pregunta para recoger saberes previos ¿Cuál de los objetos pesa más? • Motivarlos a participar • Mencionar el propósito de sesión: Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre “pesa más”, “pesa menos”, en situaciones lúdicas 	 <ul style="list-style-type: none"> • Pedir que expresen sus ideas en forma voluntaria sobre el color, forma pesa más – pesa menos • Los niños / niñas toman dos objetos que esta su alcance y expresan “pesa más- pesa menos” repiten la acción con otros objetos y comparten con sus compañeros • Motivar a la participación • Estimular su logro • Hacer entrega de prácticas cuantificadores “pesa más- pesa menos” • Guiarlos y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante juegos lúdicos usa cuantificadores de “pesa más- pesa menos” • Expresa en forma oral la cantidad de libros que hay en cada grupo 	test

ANEXO

RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD

ANEXO

Marca con un círculo el que pesa más



SESIÓN DE CLASE N° 05

TITULO: Muchos, mejor los cuento

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 24 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

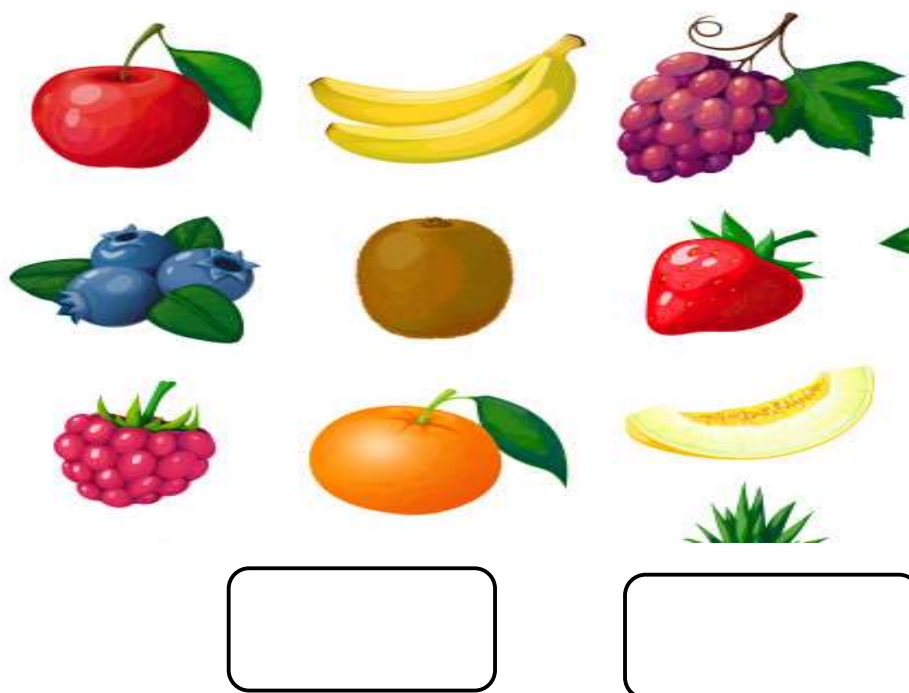
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar 	Consolidación del tema Expresan lo que hicieron

<ul style="list-style-type: none"> • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Pedir que juntos cantemos los números entonan en voz alta Cantando los Números - Canciones y Clásicos Infantiles - YouTube • Plantear pregunta para recoger saberes previos ¿Cuántas orejas tenemos? ¿Cuántos zapatos se ponen? ¿Cuántos dedos tienen? • Mencionar el propósito de sesión: En actividades lúdicas expresa en forma oral y escribe las cantidades de los conjuntos 	<p>libros revistas, realizar conteo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los escolares en medianos grupos • Entregar pelotitas, bloques lógicos, figuras geométricas de diferentes colores pedir que enfilen, agrupen, ordenen según su creatividad e interés • Realizan el conteo del 1 al 10 pasando de mesa en mesa coreado por todos y acompañamiento de la maestra • Escriben en la pizarra las cantidades en forma voluntaria • Expresan sus ideas en forma voluntaria sobre el color, forma • Motivar a la participación • Estimular su esfuerzo • Entregar la práctica de conteo • Guiarlos y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste realizar el conteo de números?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Realiza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas</p>	<p>test</p>

ANEXO

RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD

Realiza el conteo y escribe la cantidad total en números y letras



SESIÓN DE CLASE N° 06

TÍTULO: Jugando expresamos cantidades totales

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 25 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto y en situaciones lúdicas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar,

	autónoma a través de su motricidad		deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas
--	------------------------------------	--	--

III. **ENFOQUE TRANSVERSAL:**

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

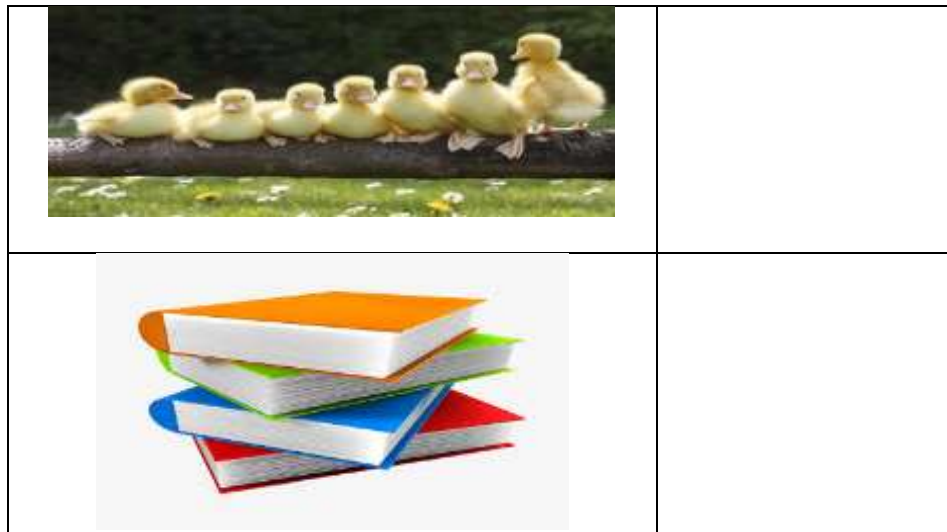
IV. **DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Entonar la canción todos juntos “cantando los números” Cantando los Números - Canciones y Clásicos Infantiles - YouTube • Actividad lúdica: Pedir que realicen las indicaciones: 2 pasitos hacia adelante, 2 pasitos hacia atrás 3 vueltas completas, 5 niños/ niñas tomados de la mano • Mencionar el propósito de sesión: Conteo hasta 10 en situaciones cotidianas 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas, realizar conteo • Organizar a los escolares en círculo tomados de la mano y designar a un estudiante a realizar el conteo, repetir el juego varias veces • Realizar el conteo de los objetos del aula • Luego escriben las cantidades en la pizarra • Dejar que expresen sus ideas e inquietudes • Motivar a la participación • Estimular su esfuerzo • Entregar la práctica de conteo • Guiar y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Te gusto participar en los juegos?</p> <p>¿Lograste realizar el conteo de números?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>
EVALUACIÓN	Realiza el conteo en situaciones cotidianas con materiales concretos	test

ANEXO

RESUELVE PROBLEMA DE CANTIDAD

Escribe en números la cantidad de patitos y libros



Escribe en letras las cantidades



SESIÓN DE CLASE N° 07

TITULO: *Expresamos cantidades*

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 26 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
------	-------------	-----------	-----------

MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto y en situaciones lúdicas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Entonar la canción los números todos en voz alta • Mencionar el propósito de sesión: Mediante juegos lúdicos agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 1 elemento hasta 5 elementos 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas, realizar conteo • Organizar en media luna y presentar diversos materiales como: pelotas, cajas, dados, botellas, tapitas, cubos • Pedir que agrupen desde 1 elemento hasta 5 elementos en situaciones lúdicas • ¡Vamos manos en acción! • ¡todos pueden! • Dándole el tiempo determinado • Motivar a la participación • Estimular su esfuerzo • Entregar la práctica de conteo de botellas • Guiar y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste agrupar objetos, escribir las cantidades?</p> <p>¿Identificaste el grupo de mayor tamaño a menor tamaño?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante juegos lúdicos agrupa objetos (pelotas, cajas, botellas, dados) desde 	test

	1 elemento hasta 5 elementos • Realiza seriación de objetos de grande a pequeño	
--	--	--

ANEXO

TRADUCE CANTIDADES EXPRESIONES NUMÉRICAS

Seriación de objetos de grande a pequeño

En cuál de los grupos las botellas están ordenadas **de mayor tamaño a menor tamaño**

Marca en un circulo



SESIÓN DE CLASE N° 08

TÍTULO: Jugando con figuras geométricas

I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 29 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Utiliza sus propias estrategias para organizar formas bidimensionales y tridimensionales a través de material concreto y en situaciones lúdicas. Dice cuál es el primero, segundo, tercero según la posición de los objetos
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimientos: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

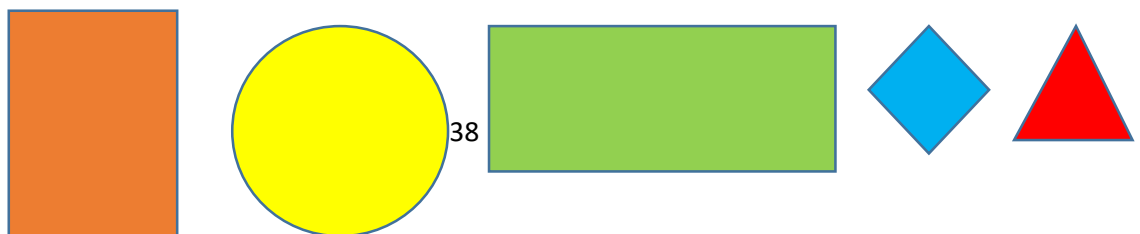
IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas, realizar conteo • Organizar a los estudiantes en medianos grupos • Hacer entrega de diversos materiales como figuras geométricas, botellas, 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste ubicar figuras geométricas en el tiempo determinado?</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Entonar la canción “las figuras geométricas” en voz alta • Mencionar el propósito de sesión: Utiliza sus propias estrategias para organizar formas bidimensionales y tridimensionales a través material concreto y en situaciones lúdica y dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos 	<p>chapas, cubos, piedritas, palitos, cajas de diferentes tamaños, colores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir que organicen de acuerdo a sus formas bidimensionales, tridimensionales, tamaños, colores y expresen en forma oral las cantidades. <p style="text-align: center;">Actividad</p> <p>En equipos de trabajo los estudiantes mediante un concurso ubican las figuras geométricas (cuadrado, circular, rectángulos) mínimamente 5 unidades y en un tiempo determinado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decir las cantidades en forma oral • Motivar a la participación • Estimular su esfuerzo • Entregar la práctica de figuras geométricas • Guiar y absolver dudas en cada instante • Mediante las técnicas del museo presentan su producto y expone frente a sus compañeros 	<p>¿Te pareció fácil?</p>
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Agrupar objetos de acuerdo a su iniciativa mediante juegos lúdicos y expresa en forma oral la cantidad</p> <p>Participa en juegos y dice cuál es el primero segundo, tercero según la posición de las figuras geométricas (cuadrado, circular, rectángulos)</p>	<p>test</p>

ANEXO

Expresa cuál es el primero segundo, tercero según la posición de los objetos en las figuras geométricas



SESIÓN DE CLASE N° 09

TÍTULO: Ubicándome en el tiempo

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
- 2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
- 3. Fecha : 30 de marzo
- 4. Estudiantes : 5 años de edad

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la “grande - pequeño” “ayer”, “hoy” y “mañana” – en situaciones cotidianas
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalment e	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Entonar la canción “yo me muevo adelante atrás” en voz alta Música para crecer - Arriba, abajo, delante y atrás - YouTube 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los estudiantes en un grupo grande • Dar las indicaciones para las actividades lúdicas “atrás- adelante”, repetir dos pasos adelante, dos pasos atrás, dos pasos a la izquierda –derecha <li style="text-align: center;">Actividad • En juegos lúdicos sacar 2 objetos rojos grande, y 2 objetos pequeños amarillo • Motivar a la participación ¡vamos quién llaga primero! • Estimular su esfuerzo • Presentar la imagen 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Te gusto la actividad?</p> <p>¿Lograste participar en las actividades adelante- atrás?</p> <p>¿Encontraste objetos amarillos pequeños?</p> <p>¿Lograste decir que hiciste ayer, hoy?</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar sobre las actividades de “ayer”, “hoy” y “mañana • Preguntas: ¿Recuerdan que hicimos ayer en las clases? • ¿Pueden decirme que desayunaron hoy? • Mañana ¿A dónde se irán a pasear? • Motivarlos a responder • Mencionar el propósito de sesión Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la “grande - pequeño” “ayer”, “hoy” y “mañana”– en situaciones cotidianas 	 <p>Expresar ¿Qué hicieron ayer en su casa? ¿Qué día es hoy? ¿mañana que día será?</p> <p>Mostrar la imagen en un papelote y realizar preguntas: Ayer ¿Qué día fue? ¿Qué día es hoy? Mañana ¿Qué día será?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar a dar respuesta  <p>Participa en juegos lúdico expresando “ayer”, “hoy” y “mañana” que hicieron</p> <p>Escribir en un papelote el cuadro</p> <table border="1" data-bbox="718 1355 1061 1624"> <thead> <tr> <th>temporalización</th> <th>Actividad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ayer que hicieron</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Hoy que día es ¿Qué están haciendo?</td> <td>.....</td> </tr> <tr> <td>Mañana ¿Qué harán?</td> <td>.....</td> </tr> </tbody> </table>	temporalización	Actividad	Ayer que hicieron	Hoy que día es ¿Qué están haciendo?	Mañana ¿Qué harán?	<p>¿Te pareció fácil?</p>
temporalización	Actividad									
Ayer que hicieron									
Hoy que día es ¿Qué están haciendo?									
Mañana ¿Qué harán?									
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Participa en juegos lúdico, tiene nociones temporales ayer hoy o mañana</p>	<p>test</p>								

SESIÓN DE CLASE N° 10

TITULO: Encontrando la posición de los objetos

I. **DATOS INFORMATIVOS:**

1. Institución Educativa : Rafael Gastelua Satipo
2. Docente : Reyes RONCAL, Daile Susel
3. Fecha : 31 de marzo
4. Estudiantes : 5 años de edad

II. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para encontrar reglas generales	Utiliza sus propias estrategias para comparar dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones de movimientos correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas

III. **ENFOQUE TRANSVERSAL:**

ENFOQUE TRANSVERSALES	CAPACIDADES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
enfoque ambiental	Respeto a toda forma de vida	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

IV. **DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES:**

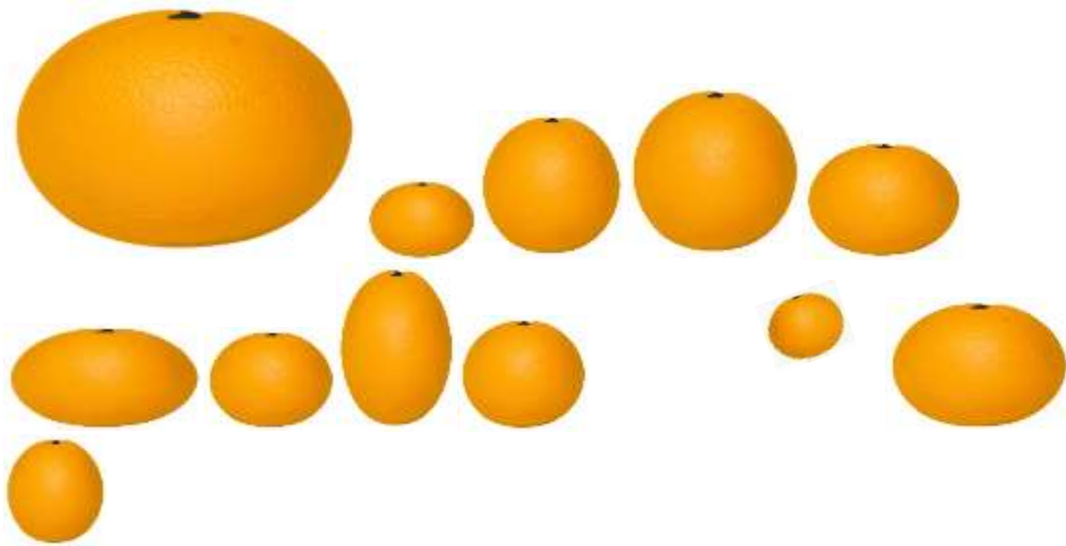
INICIO	DESARROLLO	CIERRE
<ul style="list-style-type: none"> • Saludo cordial a los escolares y oración de la mañana por la salud, los alimentos recibidos • Recordar el cumplimiento de las normas de convivencia y bioseguridad dentro y fuera del aula y mostrar el buen comportamiento • Entonar la canción “la amistad” en voz alta Canción de LA AMISTAD para niños - YouTube • Dialogar sobre la importancia de la amistad • Mencionar el propósito de sesión: Utiliza sus propias estrategias para 	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar jugar en los sectores se desenvuelvan de manera autónoma, correr, danzar, rodar lanzar pelota, observar libros revistas. • Organizar a los estudiantes en media luna y hacer entrega de palitos de diferentes tamaños, dados, cajas, cubos, frutas <p style="text-align: center;">Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plantear preguntas ¿Que pueden hacer con los materiales? • Guiar a que realicen actividad de ubicación 	<p>Consolidación del tema</p> <p>Expresan lo que hicieron</p> <p>Preguntas de metacognición:</p> <p>¿Lograste identificar la más grande y la naranja pequeña?</p> <p>¿Te pareció fácil?</p>

<p>comparar dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño</p>	<p>(mayor a menor), conteo, agrupar, enfilear</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dejar que sus ideas fluyan de acuerdo a su creatividad • Expresan en forma oral • Todos sus compañeros observan lo que lograron hacer • Estimular por sus logros y esfuerzo <p style="text-align: center;">Actividad</p> <p>Entregar varias naranjas de diferentes tamaños</p> <ul style="list-style-type: none"> -Deben de observar -Manipular -Oler -Contar <p>Pedir que tomen 2 naranjas dice ¿cuál es más grande/pequeño?</p> <p>Felicitar por su participación con aplausos</p>	
<p>EVALUACIÓN</p>	<p>Mediante el juego compara dos naranjas y dice cual es más grande/pequeño</p>	<p>test</p>

ANEXO

USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ENCONTRAR REGLAS GENERALES

Marca con un circulo el más grande y el pequeño de las naranjas



EVIDENCIAS

