



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LÚDICO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE  
CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE  
CANGALLO, 2020**

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

**AUTORA**

**CCORAHUA CABANA, ADELA**

**ORCID: 0000-0002-8864-2360**

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

**ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Ccorahua Cabana, Adela

ORCID: 0000-0002-8864-2360

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

### **ASESOR**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela profesional de educación, Ayacucho, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

### **3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

**MIEMBRO**

---

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

**ASESOR**

## **4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA**

### **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, filial Ayacucho donde he podido desarrollarme durante mis estudios profesionales, además de poder compartir diversas experiencias formativas que me fortalecieron para emprender diversas capacidades y destrezas.

A mi asesor de tesis, Dr. Quiñones Negrete, Magaly Margarita por su paciencia inagotable evidenciándose en su trato cordial y tener una hidalguía ante las complicaciones que se dieron durante el desarrollo del presente trabajo.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco, quien me brindó el acceso para poder trabajar con los niños y niñas de la institución, lo cual coadyuvó grandemente en la consolidación de la presente investigación.

## **DEDICATORIA**

A mis padres quienes me dieron vida, educación, apoyo y consejos. A mis compañeros de estudio, a mis maestros y amigos, quienes sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta investigación. A todos ellos se los agradezco desde el fondo de mi alma. Para todos ellos hago esta dedicatoria.

## **5. RESUMEN Y ABSTRACT**

### **RESUMEN**

Existe rechazo por parte de los estudiantes al aprendizaje del área de matemática, debido a una estimulación de despertar mayor motivación desde las primeras etapas del niño y niña, para que de ese modo se encuentre el agrado por conocer esta ciencia, la cual es muy útil en la vida cotidiana, por ello desarrollo la presente investigación cuyo objetivo fue, determinar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020. En la metodología se consideró el tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. Sobre la población se consideraron todos los niños y niñas, seleccionando una muestra de 22 participantes. La técnica fue la observación, instrumento la guía de observación respaldada por validación de expertos constituida por 3 especialistas y confiabilidad del Alfa de Cronbach con valor 0.777. Obteniendo el resultado de pre test 40.9% nivel inicio y post test 63.6% nivel logro. Mediante el estadígrafo el Wilcoxon se corroboró la prueba de hipótesis con valor p de 0.000. Por tanto, se concluyó en que, existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

Palabras clave: Lúdicas, problemas de cantidad, resolución

## **ABSTRACT**

There is rejection on the part of the students to learning the area of mathematics, due to a stimulation of awakening greater motivation from the early stages of the boy and girl, so that in this way they find the pleasure to know this science, which is very useful in everyday life, for this reason the objective was proposed to determine the influence of playful in solving quantity problems in boys and girls of 5 years of Initial EI. N ° 414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco District of Morochucos Province, Cangallo, Ayacucho 2020. The methodology considered the quantitative type, explanatory level, pre-experimental design - longitudinal. On the population were all boys and girls, considering the sample of 22 participants. The technique was observation, an instrument of observation guide supported by validation of experts made up of 3 specialists and reliability of Cronbach's Alpha with a value of 0.777. Obtaining the result of pre-test 40.9% at the beginning level and post-test 63.6% at the achievement level. Using the Wilcoxon statistician, the hypothesis test was corroborated with a p value of 0.000. Therefore, it was concluded that there is influence of playful strategies in solving quantity problems in boys and girls of 5 years of the Initial I.E. N ° 414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco District of Morochucos Province, Cangallo, Ayacucho 2020.

**Keywords:** Playful, problems of quantity, resolution

## 6. CONTENIDO

|      |  |      |
|------|--|------|
| 2.   | Equipo de trabajo .....  | ii   |
| 3.   | Hoja de Firma del Jurado y Asesor .....                              | iii  |
| 4.   | Hoja de Agradecimiento y Dedicatoria.....                            | iv   |
| 5.   | Resumen y abstract.....  | vi   |
| 6.   | Contenido .....  | viii |
| 7.   | Índice de Figuras .....  | x    |
| I.   | Introducción.....  | 1    |
| II.  | Revisión de Literatura.....  | 4    |
| 2.1. | Antecedentes .....   | 4    |
| 2.2. | Bases teóricas de la investigación.....                              | 11   |
| III. | Hipótesis.....   | 24   |
| IV.  | Metodología.....   | 25   |
| 4.1. | Diseño de la investigación .....                                     | 25   |
| 4.2. | Población y muestra .....  | 26   |
| 4.3. | Definición y operacionalización de las variables e indicadores ..... | 29   |
| 4.4. | Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....                | 30   |
| 4.5. | Plan de análisis .....   | 33   |
| 4.6. | Matriz de consistencia.....  | 35   |
| 4.7. | Principios éticos .....  | 36   |

|      |  |    |
|------|--|----|
| V.   | Resultados .....   | 37 |
| 5.1. | Resultados.....  | 37 |
| 5.2. | Análisis de resultados.....                              | 45 |
| VI.  | Conclusiones.....  | 49 |
| 6.1. | Conclusiones .....                                       | 49 |
| 6.2. | Recomendaciones .....                                    | 50 |
|      | Referencias Bibliográficas .....                         | 51 |
|      | Anexo 55   |    |
|      | Anexo 01: Instrumento de recolección de datos. ....      | 55 |
|      | Anexo 02: Validación del instrumento. ....               | 56 |
|      | Anexo 03: Constancia de aplicación de instrumentos. .... | 61 |
|      | Anexo 05: Evidencias fotográficas.....                   | 83 |

## 7. Índice de Figuras

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Gráfico de histograma de niveles en resolución de problemas de cantidad en niños y niñas, mediante el Pre test y Post test. ....                              | 38 |
| Figura 2. Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en la seriación en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test. ....    | 39 |
| Figura 3. Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en cuantificadores en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test. .... | 40 |
| Figura 4. Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en el conteo en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test. ....       | 42 |
| Figura 5. Gráfico de líneas de las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años, mediante sesiones de aprendizaje. ....     | 43 |

## Índice de Tablas

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1 Número de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa.....  | 27 |
| Tabla 2 Matriz de operacionalización de las variables e indicadores .....  | 29 |
| Tabla 3 Tabla de especificaciones para la prueba del desarrollo personal .....   | 31 |
| Tabla 4 Niveles y rangos de la dimensión procedimental .....   | 31 |
| Tabla 5 Validez del instrumento por los jueces .....   | 32 |
| Tabla 6 Confiabilidad de variable desarrollo personal .....  | 32 |
| Tabla 7 Matriz de consistencia .....   | 35 |
| Tabla 8 Niveles en resolución de problemas de cantidad en niños y niñas, mediante el<br>Pre test y Post test .....   | 37 |
| Tabla 9 Niveles de resolución de problemas de cantidad en la seriación en niños y<br>niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test .....   | 39 |
| Tabla 10 Niveles de resolución de problemas de cantidad en cuantificadores en niños<br>y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test. ....   | 40 |
| Tabla 11 Niveles de resolución de problemas de cantidad en el conteo en niños y<br>niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post tes .....  | 41 |
| Tabla 12 Intervención de las estrategias lúdicas en la resolución de problemas de<br>cantidad en niños y niñas de 5 años, mediante sesiones de aprendizaje.....  | 43 |
| Tabla 13. Prueba de normalidad o paramétrica.....  | 43 |
| Tabla 14. Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia de la lúdica en la<br>resolución de problemas de cantidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa<br>Inicial Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo-Ayacucho, 2020..... | 44 |

## I. INTRODUCCIÓN

Para la elaboración de la presente investigación se planteó el tema “lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020”.

Existe rechazo por parte de los estudiantes al aprendizaje del área de matemática, debido a una estimulación de despertar mayor motivación desde las primeras etapas del niño y niña, para que de ese modo se encuentre el agrado por conocer esta ciencia, la cual es muy útil en la vida cotidiana. Por otro lado, la actividad lúdico para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar se parte de la determinación del componente teórico basado en la línea pedagógica del enfoque socio constructivista Por ello se ha visto conveniente y apropiado tener en cuenta el uso del juego que promueve el trabajo productivo y cooperativo, entre otros que son fundamentales para su desarrollo personal. De acuerdo a la premisa anterior se plantea ¿Cuál es la influencia del lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020?

En consecuencia, se propuso el objetivo general: Analizar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; asimismo, los objetivos específicos: Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito

de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020. Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020. Identificar la influencia del lúdicas en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

La presente investigación se justifica desde el aspecto teórico, brindando conocimientos e información relevante sobre el lúdico y resolución de problemas de cantidad, lo cual beneficiará a docentes o estudiantes que estén ejerciendo la carrera de educación inicial deben seguir investigando e informándose sobre este tema tan importante para que se puedan mejorar las habilidades matemáticas.

En el ámbito social, partiendo de resultados evidenciados darán mayor sostenibilidad para recomendar a las profesoras de la institución la realización periódica de talleres de formación en los estudiantes en el desarrollo del lúdico que le permitan resolver los problemas matemáticos, y estimularlos en el desarrollo de modelos de resolución de problemas propios que le permitan ampliar el bagaje de conocimientos matemáticos y no perder el interés del área de matemática.

Como aporte metodológico coadyuvará a los investigadores para que propongan instrumentos que sean aplicables para el interés de los niños y niñas, porque en respaldo de los resultados de la presente investigación ha generado beneficios del juego que ha permitido que se desenvuelvan con toda naturalidad mejorando de esta manera sus niveles motivación y atención en la resolución de problemas de cantidad, considerando como precedente la presente tesis.

En la metodología se consideró el tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño preexperimental. Sobre la población fueron todos los niños y niñas, considerando la muestra de 22 participantes. La técnica fue la observación, instrumento la guía de observación respaldada por validación de expertos constituida por 3 especialistas y confiabilidad del Alfa de Cronbach con valor 0.777.

Sobre el resultado de pre test 40.9% nivel inicio y post test 63.6% nivel logro. Mediante el estadígrafo el Wilcoxon se corroboró la prueba de hipótesis con valor p de 0.000.

Por tanto, se concluyó en que, existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Nuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

Se organizó la tesis a través de los siguientes capítulos: introducción, revisión de literatura, hipótesis, metodología, resultados y conclusiones.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes**

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

Deulofeu y Merce (2004) realizó un estudio titulado: Juego, interacción y construcción de conocimientos matemáticos, el que presentó como tesis de maestría a la Universidad Autónoma de Madrid (España). La investigación detallada acerca de una situación didáctica escolar creada alrededor de juegos de mesa para el aprendizaje de contenidos matemáticos llevada a cabo en segundo de primaria. Dicho trabajo corresponde a un estudio cualitativo y cuantitativo de tipo descriptivo que se realizó con el objetivo de describir y explicar lo que sucede en la actividad de enseñanza y aprendizaje: el taller de juegos y matemática. Los resultados de esta investigación, según el autor fueron los juegos de mesa pueden generar situaciones de trabajo en pequeño grupo en las cuales aparezcan oportunidades de aprendizaje matemático relacionados con el cálculo mental y con procesos de resolución de problemas, manteniendo el sentido y funcionalidad propia de una situación de juego. Además, el tipo de interacción que se establece entre los alumnos y entre ellos y la maestra pueden acercarse mucho a una situación de interacción constructiva, según el marco teórico de la concepción constructivista.

Aybar (2019) en su tesis “Las estrategias lúdicas de enseñanza como herramientas para elevar el nivel de desempeño en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 1027 República de Nicaragua” menciona que al analizar los bajos resultados obtenidos por los estudiantes de la I.E en el área de Matemática durante las pruebas

estandarizadas ECE en la que tuvo como principal objetivo la mejora de las prácticas pedagógicas para que de esa manera colaboren a mejorar los diversos niveles de desempeño de los estudiantes para la resolución de problemas referidos a cantidad. Al finalizar esta implementación, se busca haber generado en el III ciclo de la institución educativa ambientes motivadores e interesantes, propicios para los aprendizajes significativos que puedan aumentar y obtener mayores logros en el desarrollo de la competencia de resolución de problemas referidos a cantidad. Finalmente, se afirma que las estrategias lúdicas responden a las características de los estudiantes y promueven el interés, el afecto y la motivación hacia la Matemática.

Gómez (1998) en su investigación “Una metodología cualitativa para el estudio de las influencias afectivas en el conocimiento de las matemáticas”. La metodología expuesta en este artículo es determinar y describir la dinámica de interacción entre los factores cognitivos y afectivos sobre el aprendizaje de las matemáticas en jóvenes con fracaso escolar y en un contexto de exclusión social. Tiene una orientación cualitativa porque es un estudio descriptivo-interpretativo sobre las interrelaciones entre cognición y afecto. Para tipificar esta interrelación se ha adoptado una perspectiva holística. Se ha desarrollado un diseño que combina técnicas etnográficas específicas con las de los estudios de casos y la reflexión sobre la acción. En este artículo explicamos los aspectos metodológicos. Describe la elaboración y los atributos de dos instrumentos especialmente diseñados para el estudio: uno para investigar las creencias y el otro para diagnosticar las reacciones emocionales.

### **2.1.2. Nacional.**

Aliaga (2017) en su tesis “Estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, de los estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 250, del caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, Provincia de Celendín, 2017” El problema que se aborda se fundamenta en las dificultades que presentan los estudiantes para alcanzar logros en la competencia “resuelve problemas de cantidad” en el Área de Matemática. Al respecto, la presente investigación se realizó teniendo como objetivo principal: Demostrar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el Área de Matemática. La investigación es de tipo experimental, cuyo diseño es pre experimental, la muestra fue no probabilística, estuvo constituida por los estudiantes de 5 Años de edad; a los mismo que se aplicó una ficha de observación para diagnosticar su nivel de competencia “Resuelve problema de cantidad” en el Área de Matemática; posteriormente se aplicó al grupo un conjunto de estrategias lúdicas, para finalmente realizar una segunda medición con finalidad de medir los cambios favorables alcanzados en dicha competencia. El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que una gran mayoría de los estudiantes inicialmente no lograban aprendizajes relacionados a la competencia Resuelve Problemas de cantidad”, pero luego de la implementación de las estrategias lúdicas y medidas mediante el pos test, se verificó que habían desarrollado esta competencia. Por esta razón, se recomienda, utilizarlas como herramienta básica para la adquisición de

competencias, la utilización de estrategias centradas en el juego que a la vez ofrece al desarrollo corporal de los estudiantes de Educación Inicial.

Chambi (2018) en su tesis “Aplicación de estrategias lúdicas basadas en el método ABN para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad en las estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Santa Rosa de Viterbo en Arequipa 2018” La investigación titulada “Aplicación de estrategias lúdicas basadas en el método ABN para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad en las estudiantes del quinto grado de primaria(...)”, tuvo como objetivo validar el efecto producido por el uso de estrategias lúdicas basadas en el método ABN (Algoritmos Basados en Números), en el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad en las estudiantes del quinto grado de primaria del colegio Santa Rosa de Viterbo en Arequipa 2018. El trabajo está basado en un estudio experimental ya que se manipulo las variables de estudio y se aplicó el pre y el post test; así mismo la muestra está conformada por dos grupos: experimental 37 estudiantes y control 36 estudiantes de quinto grado de primaria, se utilizó el muestreo no probabilístico; para la recolección de datos se hizo a través de una ficha de observación y el procesamiento estadístico fue a través de Microsoft Excel y el programa SPSS, el mismo que sirvió para analizar la información, llegando a concluir que existe un avance significativo en el aprendizaje aplicando estrategias lúdicas lo cual corrobora nuestra hipótesis. El método aplicado a escenarios similares puede tener un impacto positivo por lo que se recomienda la aplicación de estrategias lúdicas basada en el método ABN.

Pastor, M. (2018) en su tesis “Efectos del programa PCA en la resolución de problemas aditivos –sustractivos en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora de Cocharcas” del Cercado de Lima, 2015”. Planteó el objetivo determinar la influencia del Programa PCA en la resolución de problemas aditivos –sustractivos en los estudiantes del primer grado de primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora de Cocharcas”, Lima Cercado, 2015. En su metodología fue de enfoque cuantitativo, con alcance explicativo y diseño cuasiexperimental, modelo preprueba-posprueba y grupo de control. Se trabajó en una población de 53 niños y niñas de dos secciones. La muestra final la conformaron 41 estudiantes (19 del grupo de control y 22 del grupo experimental). El instrumento utilizado es una prueba objetiva de matemática formada por 20 ítems. Este instrumento es una adaptación de las pruebas validadas y utilizadas a nivel nacional por el Ministerio de Educación. Los resultados indicaron que el Programa PCA influye significativamente ( $p = ,005 < ,01$ ) en la resolución de problemas aditivos-sustractivos en estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Parroquial “Nuestra Señora de Cocharcas”, en Lima Cercado.

### **2.1.3. Regional o local.**

Cabrera (2020) en su tesis “Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Privada Universo de Colores, Ayacucho 2019” Se evidencia como problema que los niños tienen dificultades en operaciones de cantidad, confunden conteos, en consecuencia se afirma ¿Cómo influyen los juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la

Institución Educativa Privada “Universo de Colores”, Ayacucho 2019?, del cual para dar respuesta al enunciado se propuso como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental, pre experimental y longitudinal. La muestra estuvo conformada por 14 niños y niñas. El instrumento utilizado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. El estadígrafo que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T-Student. En el contraste de promedios, se obtuvo en el Pre test el calificativo de 9,31 puntos, lo cual asciende en el Post test en el calificativo de 14,00 puntos. Por lo tanto, se concluye que: La aplicación de los juegos infantiles influye significativamente en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Privada “Universo de Colores”, Ayacucho 2019.

Salvatierra (2016) en su tesis titulada “Juegos y recursos didácticos en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de la I.E.P. Río Seco de Ayacucho”. Este estudio fue presentado a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga para obtener el título de segunda especialidad en Educación Inicial. La muestra estuvo conformada por 21 niños y niñas y la técnica e instrumento utilizado para el recojo de datos fue la observación y la lista de cotejo. Las conclusiones registran que los niños alcanzan mejores resultados a partir del uso del juego, porque permite que se desenvuelvan con toda naturalidad, mejorando de esta manera sus niveles de motivación y atención.

Quino (2018), Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Pública N° 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia De Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018”. El objetivo del estudio ha sido, evaluar la influencia del uso estratégico y didáctico del juego en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática de los niños(as). El estudio se desarrolló bajo los lineamientos metodológicos del enfoque cuantitativo. El diseño utilizado en todo el proceso investigativo fue el pre experimental de un solo grupo. La técnica utilizada en el recojo de información fue la observación y el instrumento que ha permitido registrar los datos ha sido la lista de cotejo. Los resultados registran que en la pre prueba que miden el aprendizaje de la matemática los niños obtienen una  $\bar{X}=10,0$ , mientras que en el pos prueba la  $\bar{X}=18,7$  demostrándose la efectividad de la intervención. Las conclusiones afirman que el uso estratégico y didáctico del juego influye en el proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática de los niños(as) de la Institución Educativa Inicial Pública No. 432-121 La Florida Carmen Alto Provincia de Huamanga Región Ayacucho el año académico 2018.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. El lúdico**

#### ***2.2.1.1. Definición de lúdico.***

El lúdico también conocido como juego es un factor importante en la preparación de la vida del niño en su aspecto social, ya que jugando se aprenden los valores, se forma y consolida el carácter y de esa manera se logra estimular todo el poder creador. (J Huizinga 2005), sostiene que “el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición” (Calero, 2005).

#### ***2.2.1.2. Teoría de lúdico.***

Existen diversas teorías acerca del juego, las mismas que han ido cambiando a medida que pasa el tiempo y la sociedad éstas teóricas se realizaron entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX. Moreno citado por Tenorio destaca las cuatro teorías siguientes:

a. Teoría del excedente energético: Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX menciona que el juego aparece como consecuencia de que las personas poseen un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo y sacarlo. Spencer además menciona que la infancia y la niñez son etapas donde el niño no tiene mayor responsabilidad, porque que su rol social no indica que deba trabajar para sobrevivir porque que sus padres asumen esa función.

Spencer nos dice que el niño consume su excedente de energía a través del juego, por ello se debe facilitar la actividad del juego en el tiempo libre.

b. Teoría del pre ejercicio: esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos menciona que la niñez es una etapa donde el niño se prepara mediante algunas situaciones, como el juego de roles y la practica ciertas funciones determinadas siendo el papel del juego de carácter fundamental porque influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño, asimismo los demás seres humanos demuestran mucho interés cuando observan los primeros juegos de los niños, lo que constituye una muestra de su interacción en los grupos sociales, al inicio los adultos establecen las situaciones de juego y son ellos quienes las dirigen, pero luego los papeles se invierten y es el propio niño quien empieza a liderar el espacio en el juego.

c. Teoría de la recapitulación: Propuesta por Hall (1904), adopta una postura biogenética y señala que el juego es producto de un comportamiento ontogenético, es decir, que se produce como parte fundamental del desarrollo genético.

d. Teoría de la relajación: el juego permite la relajación, mediante canciones infantiles, los cuentos de hadas y la culminación de las lecciones educativas antes de que los niños mostrasen signos de cansancio, el juego permite descansar, relajarse y recuperar energías consumidas en otras actividades, en un momento de decaimiento o fatiga, se debe alternar el juego con el trabajo serio e intensivo, así se puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y la estimulación del sistema nervioso central, el juego no produce gasto de energía sino más bien, es una compensación y espacio de relajación

para la fatiga producida por otras actividades. El juego se asocia al tiempo libre que permite al individuo la diversión, descanso y satisfacción de las necesidades humanas.

### ***2.2.1.3.Importancia del lúdico.***

Calero (2005) manifiesta que las actividades lúdicas son un importante estímulo del aprendizaje, puesto que cuando el niño y la niña juegan, están aprendiendo al mismo tiempo, experimentando, explorando y descubriendo de esa manera su entorno, en la infancia es muy importante la lúdica puesto que permite que el niño refuerce y fortalezca su auto confianza, autonomía, también ayuda al desarrollo de la personalidad a través de actividades recreativas como juegos, canciones, retahílas que permiten el desarrollo cognitivo en el niño y la dimensión social.

Se debe rescatar las actividades lúdicas puesto que es una herramienta que ayuda a que el estudiante aprenda de manera divertida y alegre de esa manera permitir que el niño refuerce valores como el respeto, la responsabilidad, la honestidad, la tolerancia, entre otras y además exprese sus diferentes emociones y sus diferentes opiniones acerca de las actividades que está realizando ya sea por sí solo o en compañía de otros niños.

### ***2.2.1.4.Dimensiones del lúdico.***

Chávez (2019) describe las siguientes:

#### ***2.2.1.4.1. Actividades lúdico individuales.***

Las actividades lúdicas llamadas también juego individual permite a los estudiantes divertirse y aprender sin necesidad del acompañamiento de otra persona, en estos espacios los estudiantes se sienten contentos puesto que son

los protagonistas del proceso de aprendizaje. Hay diversos juegos en el que los estudiantes pueden realizarlo de manera individual sin la intervención de algún adulto, deben tener en cuenta que cada uno de los niños y niñas tiene su propuesta de adaptabilidad y así desarrollar las preferencias lúdicas.

#### *2.2.1.4.2. Actividades lúdico grupales.*

Tenemos diversas actividades grupales en la que los estudiantes desarrollan la socialización y las habilidades sociales en el colegio y en casa, entre ellas tenemos: Esto es un...qué?: Es una dinámica de integración donde se sientan todos los participantes en círculos y se les explica la dinámica: el facilitador tendrá en su mano un objeto (puede ser cualquier cosa pequeña) y solo él sabrá lo que es, comienza por su mano derecha diciendo: “Esto es un lápiz (por ejemplo), quien recibe pregunta, un qué; un lápiz, responde el facilitador”. Entonces quien recibió, repite lo mismo a su compañero/a, esto es un lápiz...un qué? Como él no sabe lo que es debe preguntar al facilitador, un qué, un lápiz, responderá y el otro repite al último que preguntó. La idea es que una vez pasado el objeto, Nadie sabe lo que es, por lo que la pregunta de Un qué, siempre debe volver hasta el facilitador.

Esta dinámica se modifica, por ejemplo, haciendo gestos exagerados al decir lo que es el objeto; cambiarle el nombre, si tenemos un lápiz decimos estos es un paralelepípedo u otras cosas complejas y si los participantes dominan el juego con rapidez, se puede hacer doble: el facilitador parte con un objeto por mano derecha y otro diferente por mano izquierda.

### **2.2.2. La matemática**

Lecca y Flores (2017) manifiestan que la matemática es la ciencia que estudia las propiedades de los números y las relaciones que se establecen entre sí, el aprendizaje de las matemáticas en la educación primaria se hace a partir de situaciones en las que el adulto emplea las matemáticas de una manera sistemática en diferentes momentos y contextos, proporcionando al niño la información pertinente para que pueda utilizarlas de la misma forma.

Las situaciones propias del aprendizaje de las matemáticas se extraen de aquellas que ocurren normalmente en la vida real. Las diferentes actividades que surgen a partir de estas situaciones ayudan a los niños a comprender la necesidad de la organización del medio, de las múltiples relaciones establecidas entre los objetos y la utilización del lenguaje matemático en contextos determinados y variados. El trabajo sistemático se extrae de aquellas situaciones del contexto realmente significativas y útiles para el niño, nunca alejadas de la realidad por ello el hacer matemáticas implica razonar, imaginar, descubrir, intuir, probar, generalizar, utilizar técnicas, aplicar destrezas, estimar, comprobar resultados, etc. por ello debemos encaminarlos a desarrollar el razonamiento lógico con aspectos que se centran en: orientar el trabajo en torno a proyectos que impliquen otras áreas del currículo de tal manera que los contenidos no se darán de manera forzada, sino que surgirán de la necesidad de dar respuesta o completar una determinada cuestión, presentar las matemáticas de forma variada y conceptualizada, utilizando los juegos como recurso los cuales permiten realizar actividades lúdicas cargadas de contenido matemático, aprovechamiento de las tareas cotidianas.

### **2.2.3. Resolución de problemas de cantidad.**

#### ***2.2.3.1. Definición de resolución de problemas de cantidad.***

Salvatierra (2016) refiere que la palabra “resolución” significa solución o respuesta que se da en este caso a un problema determinado en el rubro de cantidad, además, podemos entender al problema como un asunto o una cuestión donde la solución se debe averiguar y llegar así a definir la resolución de problemas como dar solución o respuesta a un determinado asunto o una cuestión por resolver. Por ello cuando hablamos de “Resolución de problemas de cantidad” nos referimos a una de las competencias del área de matemática que forma parte del Currículo Nacional de la Educación Básica (2017, p. 232); éste nace por los cambios de enfoque que se vienen dando dentro de la educación peruana, desde una mirada histórica, la enseñanza de las matemáticas dentro del país, ha sido teniendo diversos cambios desde los años 90, principalmente en la primera década del presente siglo, con la implementación del modelo constructivista como soporte del currículo. El Ministerio de Educación, con el propósito de mejorar los resultados de las evaluaciones ECE y PISA por ello se ha venido proporcionando herramientas didácticas a los docentes, una de ellas es rutas para el aprendizaje, estos materiales educativos contienen las orientaciones para la implementación de unidades didácticas y sesiones de aprendizaje; del año 2016, aprobó el Currículo Nacional de la Educación Básica y sus programas curriculares de educación inicial, primaria y secundaria (MINEDU, 2016, p.12).

### ***2.2.3.2. Teoría de problemas de cantidad.***

Pastor (2018) describe que la resolución de problemas se encuentra dentro de la didáctica de la matemática no por ello no es nueva, pero se ha convertido en el centro de atención de las políticas educativas de muchos países. Polya, en 1945, en su libro “How to solve it”, hizo la formulación de las cuatro etapas esenciales para la resolución de un problema, que constituyen el punto de inicio de muchas investigaciones posteriores en las cuáles debemos tener en cuenta los siguientes criterios:

Comprender el problema; aquí se debe encontrar la incógnita a partir de los datos y las condiciones, para lo cual se debe leer y analizar el problema cuidadosamente y si es necesario leer varias veces y expresarlo con sus propias palabras para compararlo con otros problemas.

Diseñar un plan; en esta etapa, se plantean las estrategias posibles para resolver el problema y se seleccionan las más adecuadas para ubicar el problema específico.

Ejecutar el plan; en esta etapa, en la que se aplica el plan, es importante monitorear todo el proceso de solución, comprobando cada uno de los pasos para verificar que estén correctos.

Examinar la solución; se analiza la solución planteada, observando diferentes variantes para así determinar si es posible encontrar otra solución, verificando si la cumple con las exigencias planteadas en el texto del problema. Se valora críticamente el trabajo realizado.

### ***2.2.3.3.Importancia de problemas de cantidad.***

Nario (2019) afirma que resolver un problema es hallar el camino, la forma de salir de una dificultad, de sortear un obstáculo, conseguir el fin deseado, que no se consigue de forma inmediata, utilizando diversos medios que sean los adecuados. Algunos autores mencionan que se debe enseñar la actitud correcta ante los problemas y así enseñar a resolver problemas. El mejor método no es echarles cuentos a contarles a los alumnos, sino preguntárselas e instarles a que se pregunten ellos mismos, ésta es de gran importancia para el avance de las matemáticas y también para la comprensión y el aprendizaje. El “saber hacer”, en matemáticas, tiene mucho que ver con la habilidad de resolver problemas, encontrar pruebas, criticar argumentos, usar el lenguaje matemático con cierta familiaridad, reconocer conceptos matemáticos en situaciones concretas, saber aguantar la ansiedad, también estar dispuesto a disfrutar con el camino emprendido.

También Quino (2018) refiere que lo que importa no es solo obtener la solución, sino qué camino se ha recorrido para llegar hacia ella. Resolver problemas es una de las habilidades básicas que los estudiantes deben formar a lo largo de sus vidas, y deben usarla frecuentemente para no perder el ritmo cuando estén o dejen la escuela puesto que es una habilidad que se puede enseñar, pero es una actividad primordial en la clase de matemáticas, no es únicamente el objetivo general a conseguir, sino que además es un instrumento pedagógico de primer orden. Un problema matemático es una situación que necesita alcanzar una meta, hay obstáculos en el camino, se requiere deliberación, y se parte de un desconocimiento algorítmico. En términos

generales, para afrontar la resolución de problemas hemos de tener en cuenta: la existencia de un interés que quiere decir que debemos enfrentarnos a los problemas con un cierto atractivo, además de la no existencia de un camino o solución inmediata, a tener deseos de resolver el problema además hay que estar dispuestos a aceptar el reto para aprender a resolver los problemas.

#### ***2.2.3.4. Dimensiones de problemas de cantidad.***

De acuerdo a Huaracha (2015) plantea las siguientes dimensiones:

##### *2.2.3.4.1. Seriación.*

Para poder entender la seriación se trata de una sucesión o seguidilla de elementos que guardan algún tipo de relación entre sí.

La seriación es una operación mental importante que se desarrolla en la infancia y que precede al entendimiento de los números, como proceso mental, la seriación consiste en comparar elementos, relacionarlos y ordenarlos de acuerdo a sus diferencias o patrones, este ordenamiento constituye una serie. Las operaciones lógico – matemáticas que puede realizar el estudiante es la seriación esto le permite, poder llevar a cabo lo que es la ordenación de todo tipo de objetos y elementos en función de criterios, como pueden ser el tamaño, el color, el peso, se les pide a los niños que realicen diversos ejercicios de seriación para que puedan adquirir nociones matemáticas. Una de las actividades frecuentes consiste en entregarle al niño figuras de diferentes colores y tamaños para que las ordene, procederá a organizar mediante la seriación de las figuras, ubicándolas en una serie de menor a mayor. Estos elementos, de esta manera, mantendrán una relación entre sí, según el tamaño (grande, mediano y pequeño).

Las seriaciones también pueden realizarse por formas, funciones, etc. a un niño se le pueden dar muñecos de diferentes colores y hacer que los ordenen viendo la forma y colores y finalmente los verdes, el resultado de este proceso será una seriación que obedece a diversos criterios mencionados como instrucciones.

#### 2.2.3.4.2. *Cuantificadores.*

Los cuantificadores son elementos de la lógica, las matemáticas y la teoría de conjuntos, los cuantificadores son símbolos que se emplean en los diversos contextos para poder señalar los tipos que integran un conjunto dado y que cumplen con determinada propiedad, lógica y matemáticas: son símbolos que indican cuantos elementos componen un conjunto, podremos encontrar una variedad de cuantificadores, aunque entre los más empleados: cuantificador universal y cuantificador existencial.

El cuantificador universal se simboliza de la siguiente manera  $\forall$ , es empleado para establecer que todos los elementos de un conjunto cumplen con una propiedad dada.

El cuantificador existencial, es usado para señalar que existen uno o más elementos en el conjunto en cuestión que cumplen con una determinada propiedad.

Cabe destacarse que esta palabra se halla en estrecha relación con otro concepto, el de cuantificar, el cual implica una acción que es la de enunciar una cantidad.

Cuantitativo: aquello que es posible de ser medido, contado, de esto se desprende que ambos conceptos se vinculan con lo cuantitativo que implica la indicación de una magnitud a partir de números.

Justamente cuando se habla en términos de cuantitativo se estará haciendo referencia a la cantidad, a lo que es plausible de ser medido o cuantificado, contado.

Generalmente, las investigaciones, los análisis que casi siempre consideran datos posibles de ser medidos con la misión de determinar estadísticas sólidas, suelen trabajar en este sentido de lo cuantitativo.

Ganar en precisión y certeza, por caso, y como vimos líneas arriba en el ámbito de las ciencias exactas y de las naturales, la cuantificación es altamente usada por su precisión a la hora de las conclusiones y a partir de ello, de la fiabilidad que generan poder formular leyes, teorías universales ciertas.

Se debe realizar un análisis cuantitativo antes de llevar a cabo efectivamente el estudio científico con el objetivo de organizar los datos que se someterán a análisis, siendo esta medida muy recomendada ya que se ganará en conocimiento y certeza hacia el final del trabajo, pudiendo vincular variables, plantear hipótesis de trabajo y finalmente arribar a conclusiones. Pero también debemos extender la acción de lo cuantitativo al plano social ya que este procedimiento es usado para poder determinar los gustos e intereses de consumidores, o arribar a números cercanos en materia de decisión electoral frente a una elección, los estudiantes pueden encontrarse con el análisis cualitativo, muy conocido y usado que consiste en la toma de una posición o la

fijación de una valoración al respecto de un tema, en este caso las conclusiones no tendrán una validez total como en el método cuantitativo.

#### 2.2.3.4.3. *Conteo.*

Significa enumerar diferentes elementos de manera ordenada y creciente se puede utilizar también cuando se hace referencia a la acción de contar un cuento, relatar una historia, contar supone la expresión de cierta información que ha sido adecuadamente organizada para hacerla más accesible y comprensible hacia el público que la reciba.

Los principios del conteo o del acto de contar que también es entendido como la enumeración de elementos o símbolos, es el de la división del total de información en subelementos que serán clasificados de acuerdo a su tamaño, a su importancia, su cronología, etc. Está vinculado con las matemáticas que organiza y ordena su información cardinal a través de números que pueden ser crecientes o decrecientes. La acción de contar es siempre vista como una de las primeras aproximaciones que el ser humano tiene a la ciencia matemática, se realiza siempre a partir del uso de colores, juguetes y diferentes elementos que hacen más fácil la abstracción mental del niño. Sin embargo, “contar” también hace referencia a la acción de contar un cuento, contar es también un acto de expresión, en vez de la información codificada en números o símbolos matemáticos, se utilizan palabras, formas literarias, formas de expresión, exclamaciones, acentuaciones y demás elementos que enriquecen el relato. El acto de contar una historia está presente desde tiempos antiguos en la historia humana pues el hombre siempre ha sentido la necesidad de relatar su pasado,

así como también su presente tanto a través de formas ficticias como de formas no ficticias.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis**

##### **3.1.1. Hipótesis general**

Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

##### **3.1.2. Hipótesis específicas**

- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.
- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.
- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

#### **3.2. Variables**

##### **3.2.1. Variable independiente: lúdicas**

###### **3.2.1.1. Dimensiones**

- Juego cognitivo
- Juego motriz
- Juego social

### **3.2.2. Variable Dependiente: Resolución de problemas de cantidad**

#### **3.2.2.1. Dimensiones**

- Seriación
- Cuantificadores
- Conteo

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo.**

Fue de tipo cuantitativo, porque según Hernández et al. (2014) quienes nombran el tipo como enfoque cuantitativo porque los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. con base en la medición numérica y el análisis estadístico; es decir los resultados se demuestran a través de la ciencia de la estadística.

#### **4.1.2. Nivel.**

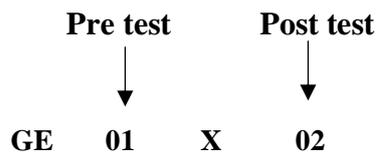
La investigación correspondió al nivel explicativo, de acuerdo a Hernández et al. (2014) refieren que el nivel se determina como alcance explicativo porque “Pretenden establecer las causas de los sucesos o fenómenos que estudian” (p.95), es decir ¿Por qué sucede el efecto?”.

#### **4.1.3. Diseño.**

Se consideró el diseño preexperimental, debido a que el investigador manipula alguna (s) variable (s) para alterar los hechos en su propia naturaleza; es decir, existe intervención por parte del investigador para alterar alguna variable de estudio. Además, refiere que “en los diseños cuasi experimentales, los sujetos no se asignan al azar a los grupos ni se emparejan, sino que dichos grupos ya están conformados antes del experimento: son grupos intactos”

(Hernández et al., 2014, p.151). También, define que la investigación es de diseño longitudinal, porque “recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias” (p.159)

El diagrama del diseño pre experimental se muestra en el siguiente esquema.



Donde:

**GE:** Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

**01:** Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

**X:** Es la estrategia didáctica de intervención de la Variable Independiente (lúdico).

**02:** Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Población.**

La población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

La población considerada fueron todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020, como se indica:

**Tabla 1**

*Número de niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa.*

| EDADES | Varones | Mujeres | TOTAL |
|--------|---------|---------|-------|
| 3      | 12      | 5       | 17    |
| 4      | 9       | 11      | 20    |
| 5      | 12      | 10      | 22    |
| TOTA   | 33      | 26      | 59    |

**4.2.2. Muestra.**

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa; cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

Finalmente, la muestra considerada fueron 22 niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

EL muestreo utilizado para obtener la muestra, se dio a través de la técnica no probabilística por conveniencia, mediante los criterios de inclusión y exclusión donde se manejó sobre el código de ética para la veracidad de la información el asentimiento informado, como principio de la libre participación y la privacidad de los evaluados.

#### **4.2.3. Técnica de muestreo.**

La técnica de Muestreo que se ha utilizado es el muestreo no probabilístico por conveniencia mediante criterios de inclusión y exclusión, debido a que se decidió con que grupo de niños se iba a trabajar. (Pérez, 2018).

#### **4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión**

##### ***4.2.4.1. Criterios de inclusión.***

- Niños con 5 años cumplidos.
- Niños matriculados en el año académico 2020.

##### ***4.2.4.2. Criterios de exclusión.***

- Los niños cuyos padres no están de acuerdo con el estudio de investigación y por ende no firmaron el consentimiento informado.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 2**

*Matriz de operacionalización de las variables e indicadores.*

| Variable  | Definición conceptual  | Definición operacional  | Dimensiones                                     | Indicadores   | Instrumento, niveles   |
|---|--|---|---|---|--|
| Variable independiente: lúdico                            | El lúdico se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura. (Ambres, 2011) | El lúdico están estructuradas por lo cognitivo, motriz y social.  | Juego Cognitivo<br>Juego motriz<br>Juego social | - Juegos como medio de aprendizaje.<br>- Juego como desarrollo de habilidades motoras.<br>- Juegos como desarrollo de habilidades sociales  | Lista de verificación  |
| Variable dependiente: Resolución de problemas de cantidad | Es el procedimiento de solucionar dificultades que involucren conjunto de operaciones principalmente en la adición o sustracción. (MINEDU, 2015)   | La resolución de problemas de componen de la seriación, cuantificadores y conteo, los cuales se medirán a través de la guía de observación. | Seriación<br>Cuantificadores<br>Conteo          | - Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos<br>- Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, peso y el tiempo en situaciones cotidianas.<br>- Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica | <b>Instrumento:</b> Guía de observación<br><b>Medida:</b> Ordinal<br><b>Niveles:</b><br>- Inicio<br>- Proceso<br>- Logro |

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

##### **4.4.1. Técnicas**

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

##### ***4.4.1.1. Observación.***

Se aplicó la técnica de la observación, de acuerdo a la percepción visual se recoge la información de las acciones de los niños y niñas de acuerdo a parámetros que permitieron medir a través de la psicometría.

##### ***4.4.1.2. Estrategias de aprendizaje.***

Se aplicó esta técnica con el grupo experimental. Se aplicó estrategias lúdicas en la resolución de problemas de cantidad.

##### **4.4.2. Instrumentos**

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016) refiere que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

Los instrumentos que fueron utilizados se detallan a continuación:

##### ***4.4.2.1. Lista de verificación.***

Se ha utilizado para la Variable independiente: lúdico, para el control de las 10 sesiones de aprendizaje.

#### 4.4.2.2. Guía de observación.

Para la Variable dependiente: Resolución de problemas de cantidad.

Que miden las habilidades de los estudiantes en una escala numérica y cualitativa (Escala de calificación del nivel de educación inicial – EBR).

##### 4.4.2.2.1. Estructura.

Construida en tres dimensiones:

- Seriación
- Cuantificadores
- Conteo.

#### Tabla 3

*Tabla de especificaciones para la prueba del desarrollo personal*

| Dimensiones     | Estructura del cuestionario<br>Ítems | Total | Porcentaje |
|-----------------|--------------------------------------|-------|------------|
| Seriación       | 1,2,3                                | 3     | 34%        |
| Cuantificadores | 4,5,6,                               | 3     | 33%        |
| Conteo          | 7,8,9                                | 3     | 33%        |
| Total           |                                      | 9     | 100%       |

#### Tabla 4

*Niveles y rangos de la dimensión procedimental*

|                 | Logro | En proceso | En inicio |
|-----------------|-------|------------|-----------|
| Valor vigesimal | 15-20 | 11-14      | 0-10      |
| Puntaje         | 21-27 | 15-21      | 9-14      |

Fuente: Guía de observación.

#### Leyenda para puntajes mediante Baremos:

Número de ítems = 09

Valores: Inicio (1), En proceso (2), Logro

#### 4.4.2.2.2. Validez y confiabilidad del instrumento.

Para obtener la validez de la guía de observación que mide el desarrollo personal en los niños de 5 años, se solicitó a 3 docentes licenciados en educación inicial con grado de maestría, para que participen como expertos, se entregó a cada uno de los jueces las preguntas que estaban en la guía de observación, a fin de que ellos puedan validarlas, para lo cual se asignó el valor que equivale a lo siguiente: Muy bueno, bueno, regular, deficiente. Una vez que los jueces consolidaron las pruebas, se confirmó la calificación correspondiente para la aplicación del instrumento, en consecuencia, se pudo aplicar el instrumento por el respaldo de validez que tuvo.

**Tabla 5**

*Validez del instrumento por los jueces.*

| <b>Concordancia de expertos</b> | <b>de Fi</b> | <b>%</b> |
|---------------------------------|--------------|----------|
| SI                              | 3            | 100%     |
| NO                              | 0            | 0.00%    |
| TOTAL                           | 3            | 100%     |

**Fuente.** Recuperado del programa SPSS.

**Tabla 6**

*Confiabilidad de variable desarrollo personal.*

#### **Resumen de procesamiento de casos**

|       |                       | <b>N</b> | <b>%</b> |
|-------|-----------------------|----------|----------|
| Casos | Válido                | 22       | 100,0    |
|       | Excluido <sup>a</sup> | 0        | ,0       |

|       |    |       |
|-------|----|-------|
| Total | 22 | 100,0 |
|-------|----|-------|

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### **Estadísticas de fiabilidad**

| Alfa<br>Cronbach | de N<br>de<br>elementos |
|------------------|-------------------------|
| ,689             | 9                       |

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,689, lo que significa que el instrumento aplicado a la población de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable resolución de problemas de cantidad.

#### **4.5. Plan de análisis**

Con relación al análisis de los resultados, se utilizará la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

#### **4.5.1. Evaluaciones realizadas en el pretest.**

Se desarrolló durante los meses agosto a octubre del 2020 con la autorización de la directora, profesora de aula y el consentimiento informado aprobado por los padres de familia, quienes permitieron que sus hijos e hijas sean partícipes del proceso investigativo, demostrando que la mayoría de niños y niñas evidenciaron niveles bajos en los resultados sobre desarrollo personal.

#### **4.5.2. Experimento**

Se realizaron 10 sesiones de aprendizaje con la finalidad de validar si el taller de teatro influye en el desarrollo personal de los niños. Para lo cual se ha empleado el instrumento: lista de verificación para realizar el seguimiento de las sesiones de aprendizaje. Las sesiones fueron aplicadas 1 vez por semana durante 4 meses aproximadamente. La duración cada sesión fue de 45 minutos.

#### **4.5.3. Evaluaciones realizadas en el pos test.**

Con el pos test se pudo conocer el progreso que tuvieron en la resolución de problemas de cantidad, asimismo en las dimensiones seriación, cuantificadores y conteo.

## 4.6. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Tabla 7

*Matriz de consistencia.*

| PROBLEMA  | OBJETIVOS   | HIPOTESIS   | METODOLOGÍA  |
|---|---|---|--|
| ¿Cómo influye el lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial? ¿N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020? | <p><b>OBJETIVO GENERAL:</b><br/>Analizar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> <li>- Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> <li>- Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> </ul> | <p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b><br/>Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> <li>- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> <li>- Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</li> </ul> | <p><b>Tipo</b><br/>Cuantitativo</p> <p><b>Nivel</b><br/>Explicativo</p> <p><b>Diseño</b><br/>- Preexperimental</p> <p><b>Técnicas:</b><br/>- Observación</p> <p><b>Instrumentos:</b><br/>.</p> <p>- Guía de observación</p> <p><b>Población:</b><br/>Todos los niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.</p> <p><b>Muestra:</b><br/>22 niños y niñas</p> <p><b>Estadígrafo para la prueba de hipótesis:</b><br/>Wilcoxon</p> |

#### **4.7. Principios éticos**

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2019), aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad. Los principios que rigen la actividad investigadora son:

Protección a las personas: A través de las pruebas anónimas.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: Sin dañar algún medio de la naturaleza.

Libre participación y derecho a estar informado: Firmaron el consentimiento informado.

Beneficiencia no maleficiencia: Con el fin de aportar en bien de la sociedad.

Justicia: Consideración igualitaria a todos los involucrados en la investigación.

Integridad científica: Respetando las autorías.

En la redacción del presente trabajo de tesis se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) séptima versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

En esta investigación se fundamentó de manera que responda al objetivo general que pretende determinar la influencia de las lúdicas en la resolución de problemas de cantidad del en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020. En tal sentido, los resultados están organizados de acuerdo a lo establecido en los objetivos específicos:

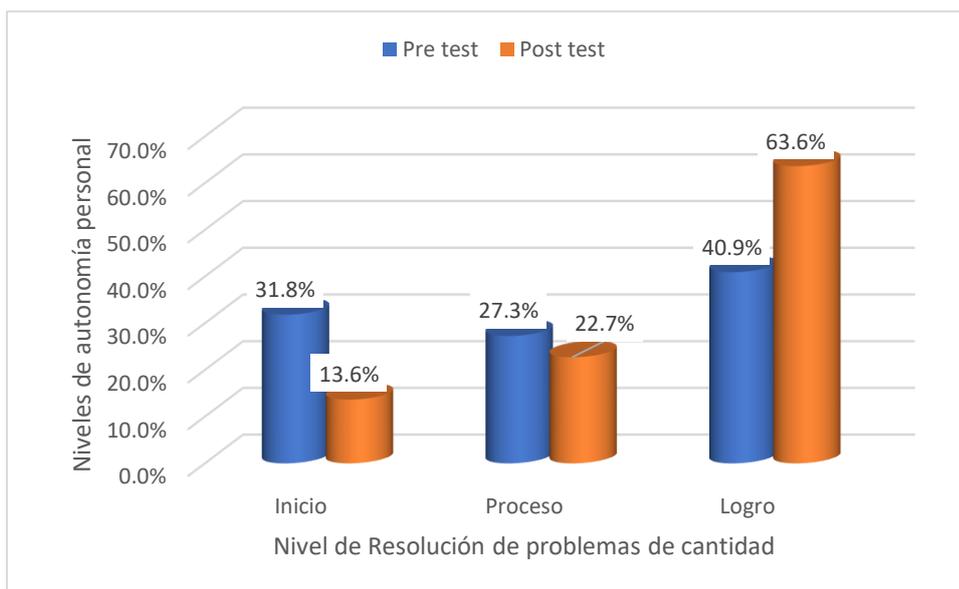
- 1.1.1. Determinar la influencia de las lúdicas en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test.

**Tabla 8**

*Niveles en resolución de problemas de cantidad en niños y niñas, mediante el Pre test y Post test.*

| Nivel de Resolución de problemas de cantidad | Pre test |        | Post test |        |
|--|----------|--------|-----------|--------|
|  | Fi       | %      | Fi        | %      |
| Inicio                                       | 7        | 31.8%  | 3         | 13.6%  |
| Proceso                                      | 6        | 27.3%  | 5         | 22.7%  |
| Logro  | 9        | 40.9%  | 14        | 63.6%  |
| Total  | 22       | 100.0% | 22        | 100.0% |

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*



*Figura 1.* Gráfico de histograma de niveles en resolución de problemas de cantidad en niños y niñas, mediante el Pre test y Post test.

*Fuente.* Tabla 8.

Nota. Con respecto a la Tabla 8 y el Figura 1, de 22 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz, quienes representan el 100%, evaluados sobre la Resolución de problemas de cantidad, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 31.8%, Proceso el 27.3%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso el 22.7%, Logro el 63.3. Del cual se concluye que existió un progreso regular en el aprendizaje de resolución de problemas de cantidad.

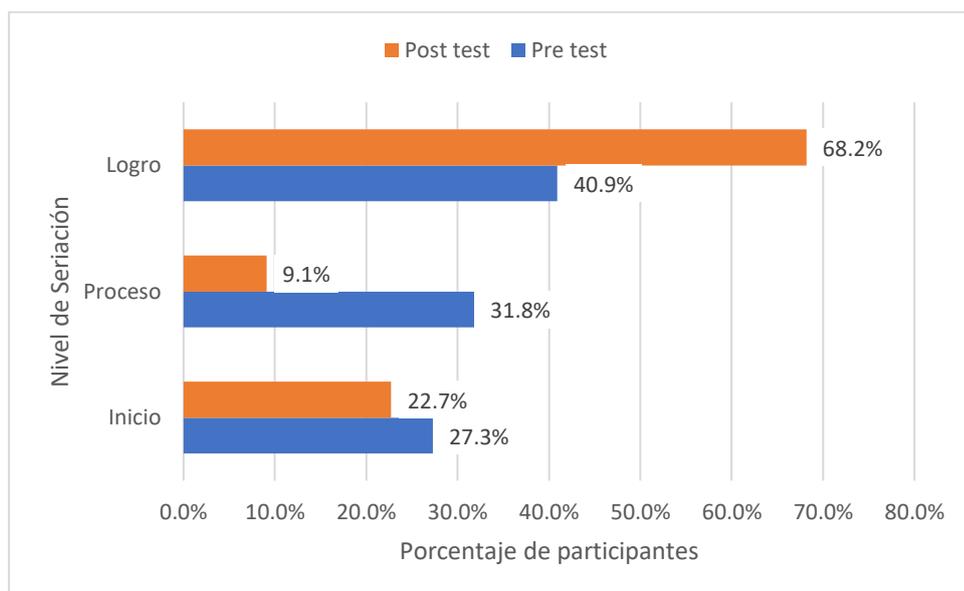
1.1.2. Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test.

**Tabla 9**

*Niveles de resolución de problemas de cantidad en la seriación en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.*

| Nivel de Seriación | Pre test |        | Post test |        |
|--------------------|----------|--------|-----------|--------|
|                    | Fi       | %      | fi        | %      |
| Inicio             | 6        | 27.3%  | 5         | 22.7%  |
| Proceso            | 7        | 31.8%  | 2         | 9.1%   |
| Logro              | 9        | 40.9%  | 15        | 68.2%  |
| Total              | 22       | 100.0% | 22        | 100.0% |

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*



*Figura 2. Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en la seriación en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.*

*Fuente. Tabla 9.*

Nota. Con respecto a la Tabla 9 y el Figura 2, de 22 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz, quienes representan el 100%, evaluados sobre la Resolución de problemas de cantidad en la seriación, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 27.3%, Proceso el 31.8%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 22.7%, Proceso el 9.1%, Logro el 68.2%. Se aprecia que hubo un avance regular en resolución de problemas de cantidad.

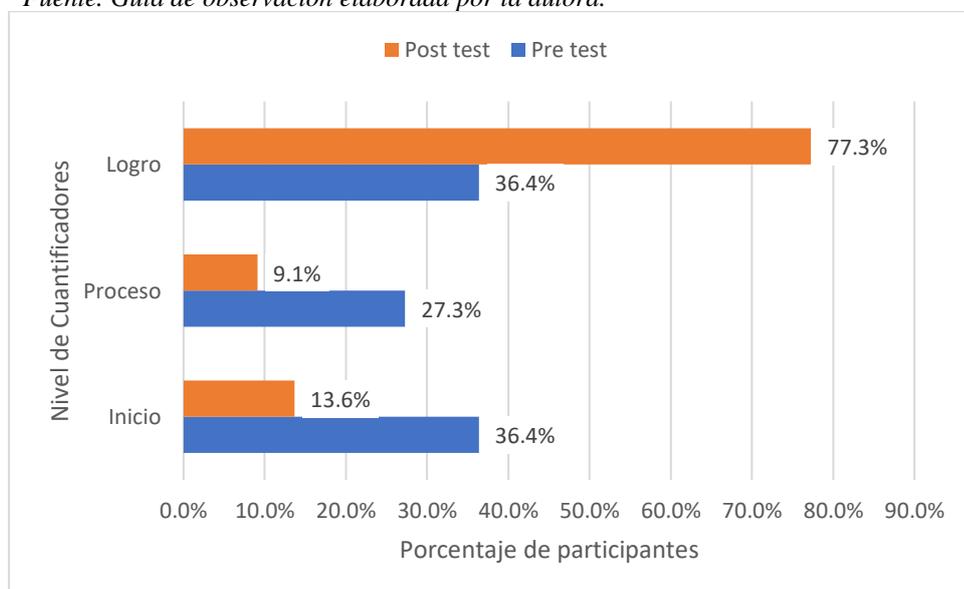
1.1.3. Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test.

**Tabla 10.**

*Niveles de resolución de problemas de cantidad en cuantificadores en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.*

| Nivel de Cuantificadores | Pre test |        | Post test |        |
|--------------------------|----------|--------|-----------|--------|
|                          | Fi       | %      | fi        | %      |
| Inicio                   | 8        | 36.4%  | 3         | 13.6%  |
| Proceso                  | 6        | 27.3%  | 2         | 9.1%   |
| Logro                    | 8        | 36.4%  | 17        | 77.3%  |
| Total                    | 22       | 100.0% | 22        | 100.0% |

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*



*Figura 3. Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en cuantificadores en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.*

Fuente. Tabla 10.

Nota. Con respecto a la Tabla 10 y el Figura 3, de 22 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz, quienes representan el 100%, evaluados sobre la Resolución de problemas de cantidad en cuantificadores,

obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 36.4%, Proceso el 27.3%, Logro el 36.4%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso el 9.1%, Logro el 77.3%. Se puede valorar un desarrollo sustancial en resolución de problemas de cantidad en cuantificadores.

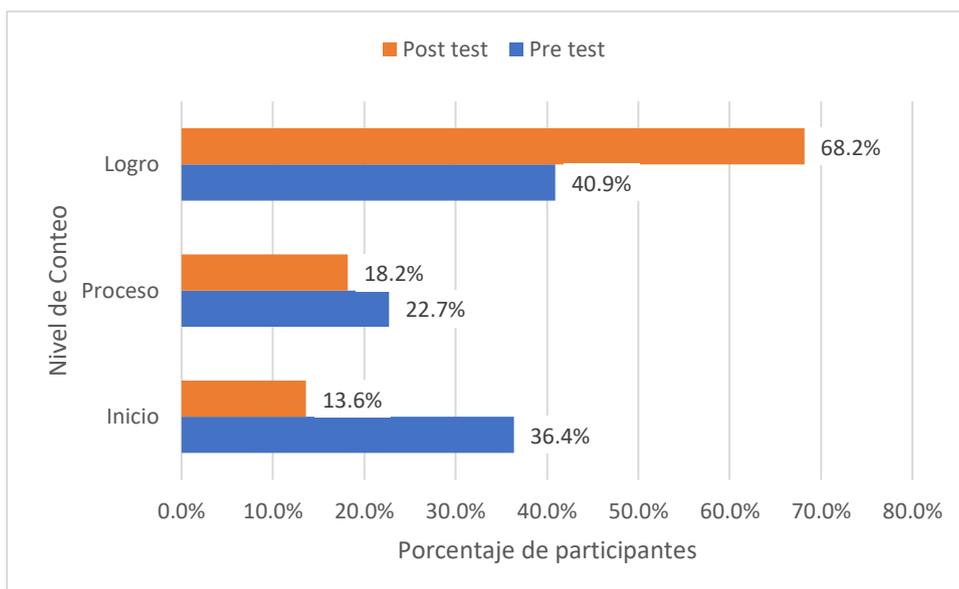
1.1.4. Identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test.

**Tabla 11**

*Niveles de resolución de problemas de cantidad en el conteo en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.*

| Nivel de Conteo | Pre test |        | Post test |        |
|-----------------|----------|--------|-----------|--------|
|                 | Fi       | %      | fi        | %      |
| Inicio          | 8        | 36.4%  | 3         | 13.6%  |
| Proceso         | 5        | 22.7%  | 4         | 18.2%  |
| Logro           | 9        | 40.9%  | 15        | 68.2%  |
| Total           | 22       | 100.0% | 22        | 100.0% |

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*



*Figura 4.* Gráfico de histograma de niveles de resolución de problemas de cantidad en el conteo en niños y niñas de 5 años, mediante el Pre test y Post test.

*Fuente.* Tabla 11.

Nota. Con respecto a la Tabla 11 y el Figura 4, de 22 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz, quienes representan el 100%, evaluados sobre la Resolución de problemas de cantidad en el conteo, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 36.4%, Proceso el 22.7%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso el 18.2%, Logro el 68.2%. Se concluye que por parte de los participantes en su mayoría mejoraron en aprender la resolución de problemas de cantidad en el conteo.

***3.1.1.1. Analizar la intervención del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Nuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.***

**Tabla 12**

*Intervención del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años, mediante sesiones de aprendizaje.*

| Niveles        | Sesión 01 |      | Sesión 02 |      | Sesión 03 |      | Sesión 04 |      | Sesión 05 |      | Sesión 06 |      | Sesión 07 |      | Sesión 08 |      | Sesión 09 |      | Sesión 10 |      |  |
|----------------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|--|
|                | fi        | %    |  |
| En inicio (C)  | 1         |      | 1         |      | 1         |      | 1         |      |           |      |           |      |           |      |           |      |           |      |           |      |  |
| En proceso (B) | 5         | 68%  | 3         | 59%  | 1         | 50%  | 4         | 64%  | 4         | 18%  | 3         | 14%  | 2         | 9%   | 4         | 18%  | 1         | 5%   | 3         | 14%  |  |
| Logro (A)      | 6         | 27%  | 5         | 23%  | 5         | 23%  | 3         | 14%  | 5         | 23%  | 8         | 36%  | 4         | 18%  | 5         | 23%  | 6         | 27%  | 3         | 14%  |  |
| Total          | 1         | 5%   | 4         | 18%  | 6         | 27%  | 5         | 23%  | 3         | 14%  | 1         | 5%   | 6         | 27%  | 3         | 14%  | 5         | 23%  | 6         | 27%  |  |
|                | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% | 2         | 100% |  |
|                | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    | 2         | %    |  |

**Fuente.** Guía de observación elaborada por la autora.

*Figura 5.* Gráfico de líneas del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años, mediante sesiones de aprendizaje.

**Fuente.** Tabla 12.

Nota. En la tabla 12 y figura 6, se realizó a través de 10 sesiones de aprendizaje como intervención para desarrollar la resolución de problemas de cantidad, en aproximadamente 3 meses, de los cuales se evidencia, un proceso de mejoría partiendo de la sesión 1 con el mayor porcentaje en inicio del 68%, mientras que en la sesión 10 hubo progreso con el 68% en logro, concluyendo que la labor de las sesiones trabajados ha tenido beneficio en el progreso del desarrollo de la resolución de problemas de cantidad a través del teatro infantil.

### 5.1.1. Resultados inferenciales

**Tabla 13.**

*Prueba de normalidad o paramétrica*

#### Pruebas de normalidad

| Shapiro-Wilk |      |    |      |
|--------------|------|----|------|
| Pre test     | ,637 | 22 | ,000 |
| Post test    | ,637 | 22 | ,000 |

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*

### **Criterio para determinar Normalidad**

P-valor  $\geq \alpha$  = Los datos provienen de una distribución normal.

P-valor  $< \alpha$  = Los datos No provienen de una distribución normal.

Nota. De acuerdo a la tabla 13, los resultados de la prueba de normalidad, demuestran que la distribución es **no normal - Sig. asintótica(bilateral)** ( $p < 0.05$ ); valoradas a través del test de Shapiro-Wilk, al 95% de nivel de confianza y con un nivel de significancia al 5%. Razón por la que se consideró datos no paramétricos y se utilizó el estadígrafo Wilcoxon para la prueba de hipótesis.

#### *5.1.1.1. Hipótesis.*

Ho: No existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo-Ayacucho, 2020.

Ha: Existe influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo-Ayacucho, 2020.

### **Tabla 14.**

*Dos muestras relacionadas del pre test y post test de la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo-Ayacucho, 2020.*

#### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

Post test - Pre  
test

---

|                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| Z                          | -3,947 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,000                |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Fuente. Guía de observación elaborada por la autora.*

Nota. Según la tabla 14, el valor  $p = \text{Sig. Asintótica (bilateral)}$  es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis Alterna ( $H_a$ ), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%, lo que concluye que influencia significativa de la lúdica en la resolución de problemas de cantidad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Cruz de Ñuñunhuaycco de Cangallo-Ayacucho, 2020.

## 5.2. Análisis de resultados

Mediante objetivo específico 1, identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de seriación en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 27.3%, Proceso el 31.8%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 22.7%, Proceso el 9.1%, Logro el 68.2%. Resultado coherente con el estudio de Aybar (2019) quien afirma que las estrategias lúdicas responden a las características de los estudiantes y promueven el interés, el afecto y la motivación hacia la Matemática. De lo comparado se pudo afirmar que hubo un avance regular en resolución de problemas de cantidad en la seriación, lo cual es útil en el aprendizaje de secuencias por tamaños u orden por colores. Fundamentado por

Huaracha (2015) quien refiere que la seriación se trata de una sucesión o seguidilla de elementos que guardan algún tipo de relación entre sí.

Mediante objetivo específico 2, identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de cuantificadores en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Nuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 36.4%, Proceso el 27.3%, Logro el 36.4%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso el 9.1%, Logro el 77.3%. Lo que se compara con Deulofeu y Merce (2004) quien obtienen resultados de esta investigación, según el autor fueron los juegos de mesa pueden generar situaciones de trabajo en pequeño grupo en las cuales aparezcan oportunidades de aprendizaje matemático relacionados con el cálculo mental y con procesos de resolución de problemas, manteniendo el sentido y funcionalidad propia de una situación de juego. De lo contrastado se pudo valorar un desarrollo sustancial en resolución de problemas de cantidad en cuantificadores porque permite denotar en los niños la cantidad de mayor o menor orientándose por el volumen de las agrupaciones de objetos tangibles que disponen. Refrendado por Huaracha (2015) quien manifiesta que los cuantificadores son elementos de la lógica, las matemáticas y la teoría de conjuntos, los cuantificadores son símbolos que se emplean en los diversos contextos para poder señalar los tipos que integran un conjunto dado y que cumplen con determinada propiedad, lógica y matemáticas.

Mediante objetivo específico 3, identificar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad de conteo en niños y niñas de 5 años de la

I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 36.4%, Proceso el 22.7%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso el 18.2%, Logro el 68.2%. Respuesta contrastada con Aliaga (2017) resultados reflejaron que una gran mayoría de los estudiantes inicialmente no lograban aprendizajes relacionados a la competencia Resuelve Problemas de cantidad”, pero luego de la implementación del lúdico y medidas mediante el pos test, se verificó que habían desarrollado esta competencia. De lo comparado se concluye que por parte de los participantes en su mayoría mejoraron en aprender la resolución de problemas de cantidad en el conteo comprendiendo de lo abstracto en enumerar con el apoyo de los dedos o los símbolos numéricos que van apreciando para identificarlos. Sustentado por Huaracha (2015) quien plantea que el conteo significa enumerar diferentes elementos de manera ordenada y creciente se puede utilizar también cuando se hace referencia a la acción de contar un cuento, relatar una historia, contar supone la expresión de cierta información que ha sido adecuadamente organizada para hacerla más accesible y comprensible hacia el público que la reciba.

Mediante objetivo general, determinar la influencia del lúdico en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la I. E. Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020; mediante el Pre test y Post test, obtuvieron los siguientes niveles en el Pre test: Inicio el 31.8%, Proceso el 27.3%, Logro el 40.9%, mientras que en el Post test: Inicio el 13.6%, Proceso

el 22.7%, Logro el 63.3. Resultado contrastado con Cabrera (2020) quien concluye que: La aplicación de los juegos infantiles influye significativamente en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Privada “Universo de Colores”, Ayacucho 2019. Del cual se concluye que existió un progreso regular en el aprendizaje de resolución de problemas de cantidad a través de sus dimensiones de seriación, cuantificadores y conteo, fortaleciendo la competencia en el área de las matemáticas.

## VI. CONCLUSIONES

### 6.1. Conclusiones

- Con respecto al objetivo general, determinar la influencia del lúdico para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años; mostrando mejorías en actividades de seriación, cuantificadores y conteo; resultado que se ampara con el estadígrafo Wilcoxon con el p valor = 0.000 que es menor a 0.000. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis Nula ( $H_0$ ) y se acepta la Hipótesis Alternativa ( $H_a$ ).
- Mediante el objetivo específico 1, identificar los niveles de la capacidad de resolución de problemas de cantidad a través del Pre test. Donde existe la mayor tendencia entre inicio con el 31.8% y logro con el 40.9%, afirmando que tienen interés en aprender las matemáticas; sin embargo, al no contar con el soporte necesario para entender las operaciones de cantidad se va limitando y perdiendo el interés por profundizar el aprendizaje de esta área.
- Mediante el objetivo específico 2, como intervención el lúdico para desarrollar la capacidad de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años, se desarrolló mediante sesiones de aprendizaje con una cantidad de 12 los que fueron adaptados al trabajo de entorno virtual por la realidad que se vive por la pandemia, logrando en el proceso fortificar mediante actividades lúdico grupales e individuales.
- Mediante el objetivo específico 3, identificar los niveles de la capacidad de resolución de problemas de cantidad a través del Post test. Con el mayor porcentaje en el nivel logro con 63.6%, demostrándose a través de establecer relaciones comparativas, por tamaño, ordenando por diferencias

y/o semejanzas, correspondencia, desarrollo de muchos - pocos y operaciones de agregar y quitar.

## **6.2. Recomendaciones**

- Todas las docentes o estudiantes que estén ejerciendo la carrera de educación inicial deben seguir investigando e informándose sobre este tema tan importante para que se puedan mejorar las habilidades matemáticas.
- Recomendar a las profesoras de la institución la realización periódica de talleres de formación en los estudiantes en el desarrollo del lúdico que le permitan resolver los problemas matemáticos, y estimularlos en el desarrollo de modelos de resolución de problemas propios que le permitan ampliar el bagaje de conocimientos matemáticos y no perder el interés del área de matemática.
- Los investigadores propongan instrumentos que sean aplicables para el interés de los niños y niñas, porque en respaldo de los resultados de la presente investigación ha generado beneficios del juego que ha permitido que se desenvuelvan con toda naturalidad mejorando de esta manera sus niveles motivación y atención en la resolución de problemas de cantidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga A. (2017). *Estrategias lúdicas para mejorar aprendizajes relacionados a la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática, de los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 250, del caserío de Paltarume, distrito de Huasmín, Provincia de Celendín, 2017.* [Tesis maestría, Lambayeque – Perú]
- Aybar Peña, V. (2019). *Las estrategias lúdicas de enseñanza como herramientas para elevar el nivel de desempeño en la resolución de problemas de cantidad en los estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 1027 República de Nicaragua.*  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/15283>
- Chambi (2018). *Aplicación de estrategias lúdicas basadas en el método ABN para el desarrollo de la competencia de resolución de problemas de cantidad en las estudiantes del quinto grado de primaria del Colegio Santa Rosa de Viterbo en Arequipa 2018* (tesis maestría, Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa) Arequipa – Perú.
- Cabrera F. (2020). *Juegos infantiles en la resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de tres años de la Institución Educativa Privada Universo de Colores, Ayacucho 2019* Universidad Católica de Chimbote (Tesis para obtener el título de licenciado en educación) Ayacucho – Perú.
- Chávez, W. S. (2019). *Aplicación de estrategias lúdicas con material concreto para desarrollar la noción de cantidad en los niños de 5 años de la I. E. I. N° 714 Bambamarca 2017.*  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11136>

- Deulofeu, J. y Merce, E. (2004). *Juego, interacción y construcción de conocimientos matemáticos, el que presentó como tesis de maestría a la Universidad Autónoma de Madrid*. Universidad Autónoma de Barcelona. España.  
Recuperado de file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/75830-Texto%20del%20art%C3%ADculo-96593-1-10-20071128.pdf
- Gómez, I. (1998). *Una metodología cualitativa para el estudio de las influencias afectivas en el conocimiento de las matemáticas*. Instituto de Estudios Pedagógicos Somosaguas. Madrid. Recuperado de file:///C:/Users/User/AppData/Local/Temp/21548-Texto%20del%20art%C3%ADculo-21472-1-10-20060309.pdf
- Huaracha, M. (2015). *Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de segundo grado de educación primaria de la I.E. Ignacio Merino (Tesis maestría)*. Universidad de Piura. Perú. Recuperado de <https://docplayer.es/70879304-Maricela-huaracha-ortega-piura-diciembre-de-2015-facultad-de-ciencias-de-la-educacion.html>
- Lecca, Y. y Flores, M. (2017). *Materiales didácticos estructurados y su uso con relación al proceso de aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E. Praderas N° 02, El Agustino, Lima (Tesis pregrado)*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Perú.  
Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1227/TL%20EINt%20L352%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Minedu. (2016). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas II ciclo area matemática 3,4,y 5 años. rutas de aprendizaje version 2015*. Ministerio de Educación, lima.
- Nario, y. (2019). *Monografía "Los bloques logicos de dienes"*. Título Profesional de Licenciado de Educación. Enrique Guzmán y Valle, lima.
- Pastor, M. (2018). *Efectos del programa PCA en la resolución de problemas aditivos –sustractivos en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora de Cocharcas” del Cercado de Lima, 2015* (Tesis Maestría). Universidad Católica Sedes Sapientiae. Lima – Perú. Recuperado de [http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/619/Pastor\\_Gomez\\_tesis\\_maestria\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/619/Pastor_Gomez_tesis_maestria_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pastor, M. (2018). *Efectos del programa PCA en la resolución de problemas aditivos –sustractivos en estudiantes de primer grado de primaria de la I.E.P. “Nuestra Señora de Cocharcas” del Cercado de Lima, 2015* (Tesis Maestría). Universidad Católica Sedes Sapientiae. Lima – Perú. Recuperado de [http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/619/Pastor\\_Gomez\\_tesis\\_maestria\\_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/619/Pastor_Gomez_tesis_maestria_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quino, M. (2018). *Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Pública N°432-121 La Florida Carmen Alto provincia de Huamanga región Ayacucho el año académico 2018* (Tesis pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4817/JUEGO\\_](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4817/JUEGO_)

ESTRATEGIA\_DIDACTICA\_QUINO\_OROZCO\_MARITZA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quino, M. (2018). *Influencia del juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de matemática de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Pública N°432-121 La Florida Carmen Alto provincia de Huamanga región Ayacucho el año académico 2018* [Tesis pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4817/JUEGO\\_ESTRATEGIA\\_DIDACTICA\\_QUINO\\_OROZCO\\_MARITZA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4817/JUEGO_ESTRATEGIA_DIDACTICA_QUINO_OROZCO_MARITZA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Salvatierra (2016). *Juegos y recursos didácticos en el aprendizaje de la matemática en niños y niñas de la I.E.P. Río Seco de Ayacucho* (Tesis pregrado).  
Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho.

Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen

Fabbri, M. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación*. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las\\_tecnicas\\_de\\_investigacion.\\_Por\\_Prof.\\_Maria\\_Soledad\\_Fabbri\\_.pdf?1520987226=&response-content](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56049637/Las_tecnicas_de_investigacion._Por_Prof._Maria_Soledad_Fabbri_.pdf?1520987226=&response-content)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.

Ríos, C. (2012). *Estadística y diseño de experimentos*. Lima, Perú: Editorial universitaria de la Universidad Nacional de Ingeniería.

Rojas, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. México: Plaza y Valdés, S. A. de C.V.

ULADECH (2021). *Código de ética para la investigación (versión 004)*. Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.

## Anexo

**Anexo 01:** Instrumento de recolección de datos.

### GUÍA DE OBSERVACIÓN PRE TEST – POST TEST RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD

| N° | ITEMS   | Inicio | Proceso | Logro |
|----|---|--------|---------|-------|
|    | <b>DIMENSIÓN: Seriación</b>   |        |         |       |
| 1. | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   |        |         |       |
| 2. | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   |        |         |       |
| 3. | Establece relaciones por tamaños con los materiales concretos.<br>Ordena por diferencias los objetos; de grande a pequeño y de largo a corto de acuerdo a su semejanza. |        |         |       |
|    | <b>DIMENSIÓN: Cuantificadores</b>   |        |         |       |
| 4. | Identifica las relaciones entre los números con los objetos.  |        |         |       |
| 5. | Realiza la correspondencia del número con la cantidad.  |        |         |       |
| 6. | Desarrolla el cuantificador muchos, pocos, ninguno con material concreto.   |        |         |       |
|    | <b>DIMENSIÓN: Conteo</b>  |        |         |       |
| 7. | Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.   |        |         |       |
| 8. | Comunica las operaciones que realizo sobre los números.   |        |         |       |
| 9. | Realiza operaciones de agregar y quitar hasta 5 objetos con material concreto.  |        |         |       |

**Anexo 02:** Validación del instrumento.

**FICHAS DE VALIDACIÓN**

**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTODATOS GENERALES**

1.1. Título de la investigación: LÚDICO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE CANGALLO, 2020.

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación:

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

| Indicadores     | Criterios   | Deficiente |    |    |    | Baja |    |    |    | Regular |    |    |    | Buena |    |    |    | Muy buena |    |    |     |
|-----------------|---|------------|----|----|----|------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|-----|
|                 |   | 0          | 6  | 11 | 16 | 21   | 26 | 31 | 36 | 41      | 46 | 51 | 56 | 61    | 66 | 71 | 76 | 81        | 86 | 91 | 96  |
|                 |   | 5          | 10 | 15 | 20 | 25   | 30 | 35 | 40 | 45      | 50 | 55 | 60 | 65    | 70 | 75 | 80 | 85        | 90 | 95 | 100 |
| CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje propio                      |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia pedagógica             |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica                          |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad            |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar el instrumento                    |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico científicos                  |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| COHERENCIA      | Entre los ítems e indicadores                           |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito de la investigación |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |
| PERTINENCIA     | Es útil y adecuado para la investigación                |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    |     |

**PROMEDIO DE VALORACIÓN**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) BUENO

|                     |   |     |          |
|---------------------|---|-----|----------|
| Nombres y apellidos | ELOY ROBLES CARRIÓN                       | DNI | 31024545 |
| Título profesional  | Licenciado en Educación                   |     |          |
| Especialidad        | Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales |     |          |
| Grado académico     | Mtro. En Educación                        |     |          |
| Mención             | Docencia Universitaria                    |     |          |

Lugar y fecha: Ayacucho, septiembre 2019



Mtro. Eloy Robles Carrión

**VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

| TÍTULO DE LA TESIS: LÚDICOS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE CANGALLO, 2020. |                 |  |   |   |    |  |    |                                       |    |   |    |                                 |
|--|-----------------|--|---|---|----|--|----|---------------------------------------|----|---|----|---------------------------------|
| VARIABLE   | DIMENSIÓN       | INDICADORES                                | ÍTEMS   | CRITERIOS DE EVALUACIÓN                   |    |  |    |                                       |    |   |    | Observaciones o recomendaciones |
|  |                 |  |   | Relación entre la variable y la dimensión |    | Relación entre la dimensión y el indicadores |    | Relación entre el indicador y el ítem |    | Relación entre ítems y la opción de respuesta |    |                                 |
|  |                 |  |   | SÍ  | NO | SÍ   | NO | SÍ                                    | NO | SÍ  | NO |                                 |
| Resolución de problemas de cantidad  | Seriación       | Establecer relaciones comparativas         | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Establecer relaciones por tamaño.          | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Ordenar por diferencias y/o semejanzas     | Establece relaciones por tamaños con los materiales concretos.<br>Ordena por diferencias los objetos; de grande a pequeño y de largo a corto de acuerdo a su semejanza. | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  | Cuantificadores | Identificación de relaciones entre números | Identifica las relaciones entre los números con los objetos.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Correspondencia del número con la cantidad | Realiza la correspondencia del número con la cantidad.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Desarrollo de muchos pocos                 | Desarrolla el cuantificador muchos, pocos, ninguno con material concreto.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  | Conteo          | Traduce cantidades a operaciones numéricas | Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Comunica su operación sobre los números.   | Comunica las operaciones que realizo sobre los números.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|  |                 | Realiza operaciones de agregar y quitar    | Realiza operaciones de agregar y quitar hasta 5 objetos con material concreto.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : Guía de observación \_\_\_\_\_

OBJETIVO : \_\_\_\_\_

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS de 5 años en la institución educativa santa cruz de ñuñunhuaycco N°414-33 \_\_\_\_\_

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : ROBLES CARRIÓN, ELOY \_\_\_\_\_

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : Mtro. En Educación \_\_\_\_\_

VALORACIÓN : 

|          |      |       |      |          |
|----------|------|-------|------|----------|
| Muy alto | Alto | Medio | Bajo | Muy bajo |
|----------|------|-------|------|----------|

.....  
Mtro. Eloy Robles Carrión

## FICHAS DE VALIDACIÓN

### INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

#### DATOS GENERALES

1.3. Título de la investigación: LÚDICO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE CANGALLO, 2020.

1.4. Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación:

\_\_\_\_\_

#### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

| Indicadores     | Criterios   | Deficiente |    |    |    | Baja |    |    |    | Regular |    |    |    | Buena |    |    |    | Muy buena |    |    |     |  |
|-----------------|---|------------|----|----|----|------|----|----|----|---------|----|----|----|-------|----|----|----|-----------|----|----|-----|--|
|                 |   | 0          | 6  | 11 | 16 | 21   | 26 | 31 | 36 | 41      | 46 | 51 | 56 | 61    | 66 | 71 | 76 | 81        | 86 | 91 | 96  |  |
|                 |   | 5          | 10 | 15 | 20 | 25   | 30 | 35 | 40 | 45      | 50 | 55 | 60 | 65    | 70 | 75 | 80 | 85        | 90 | 95 | 100 |  |
| CLARIDAD        | Está formulado con lenguaje propio                      |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| OBJETIVIDAD     | Está expresado en conductas observables                 |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| ACTUALIDAD      | Adecuado al avance de la ciencia pedagógica             |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| ORGANIZACIÓN    | Existe una organización lógica                          |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| SUFICIENCIA     | Comprende los aspectos en cantidad y calidad            |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar el instrumento                    |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| CONSISTENCIA    | Basado en aspectos teórico científicos                  |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           | X  |    |     |  |
| COHERENCIA      | Entre los ítems e indicadores                           |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    | X  |     |  |
| METODOLOGÍA     | La estrategia responde al propósito de la investigación |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    | X  |     |  |
| PERTINENCIA     | Es útil y adecuado para la investigación                |            |    |    |    |      |    |    |    |         |    |    |    |       |    |    |    |           |    |    | X   |  |

#### PROMEDIO DE VALORACIÓN

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

|                     |                             |     |          |
|---------------------|-----------------------------|-----|----------|
| Nombres y apellidos | FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS       | DNI | 45871471 |
| Título profesional  | LICENCIADA EN EDUCACIÓN     |     |          |
| Especialidad        | EDUCACIÓN INICIAL           |     |          |
| Grado académico     | MAESTRA                     |     |          |
| Mención             | EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD |     |          |

Lugar y fecha: 16 de marzo de 2020

  
 FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS  
 MAESTRA EN EDUCACIÓN  
 DE LA CREATIVIDAD

Firma del evaluador

**VALIDEZ POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

TÍTULO DE LA TESIS: LÚDICO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE NUNUNHUAYCCO DE CANGALLO, 2020.

| VARIABLE                            | DIMENSIÓN       | INDICADORES                                | ÍTEMS   | CRITERIOS DE EVALUACIÓN                   |    |  |    |                                       |    |   |    | Observaciones o recomendaciones |
|-------------------------------------|-----------------|--|---|---|----|--|----|---------------------------------------|----|---|----|---------------------------------|
|                                     |                 |  |   | Relación entre la variable y la dimensión |    | Relación entre la dimensión y el indicadores |    | Relación entre el indicador y el ítem |    | Relación entre ítems y la opción de respuesta |    |                                 |
|                                     |                 |  |   | SÍ  | NO | SÍ   | NO | SÍ                                    | NO | SÍ  | NO |                                 |
| Resolución de problemas de cantidad | Seriación       | Establecer relaciones comparativas         | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Establecer relaciones por tamaño.          | Establece relaciones para comparar los materiales concretos del aula: forma, color, tamaño.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Ordenar por diferencias y/o semejanzas     | Establece relaciones por tamaños con los materiales concretos.<br>Ordena por diferencias los objetos; de grande a pequeño y de largo a corto de acuerdo a su semejanza. | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     | Cuantificadores | Identificación de relaciones entre números | Identifica las relaciones entre los números con los objetos.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Correspondencia del número con la cantidad | Realiza la correspondencia del número con la cantidad.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Desarrollo de muchos pocos                 | Desarrolla el cuantificador muchos, pocos, ninguno con material concreto.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     | Conteo          | Traduce cantidades a operaciones numéricas | Utiliza el conteo hasta 5 con materiales concretos.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Comunica su operación sobre los números.   | Comunica las operaciones que realizo sobre los números.   | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |
|                                     |                 | Realiza operaciones de agregar y quitar    | Realiza operaciones de agregar y quitar hasta 5 objetos con material concreto.  | X   |    | X  |    | X                                     |    | X   |    |                                 |

NOMBRE DEL INSTRUMENTO : GUÍA DE OBSERVACIÓN DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD

OBJETIVO : MEDIR NIVELES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD

DIRIGIDO A : NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR : GÓMEZ CÁRDENAS, FAYRUZ

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR : MAESTRA EN EDUCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

VALORACIÓN : 

|          |      |       |      |          |
|----------|------|-------|------|----------|
| Muy alto | Alto | Medio | Bajo | Muy bajo |
|----------|------|-------|------|----------|

  
 FAYRUZ GÓMEZ CÁRDENAS  
 MAESTRA EN EDUCACIÓN  
 DE LA CREATIVIDAD

Firma del evaluador



| Ejercicio 2 de Turnitin Informe Final Semana 9 - Sección 1  | 30 oct 2021 - 10:00  | 6 nov 2021 - 23:00                    | 30 oct 2021 - 10:01 |           |
|---|----------------------|---------------------------------------|---------------------|-----------|
| <p>Resumen:</p> <p>Estimado estudiante, en esta semana deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Subir un archivo digital, conteniendo los siguientes elementos: Introducción, Bases teóricas, resultados, análisis de resultados y conclusiones; el cual deberá cumplir con la Política del servicio antiplagio (máximo porcentaje de similitud: 15%)</li> </ul> <p><b>Nota:</b> Recordar que los trabajos no entregados en la fecha programadas serán calificados con nota cero (00)</p> |                      |                                       |                     |           |
| <a href="#">Actualizar entregas</a>   |                      |                                       |                     |           |
| Ver recibo digital  | Titulo de la Entrega | Identificador del trabajo de Turnitin | Entregado           | Similitud |
|   | tesis                | 1694842117                            | 6/11/2021<br>11:02  | 8%        |

Anexo 03: Constancia de aplicación de instrumentos.



EL QUE SUSCRIBE LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°414-33 SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO, DISTRITO LOS MOROCHUCOS, PROVINCIA CANGALLO, REGIÓN AYACUCHO OTORGA LA PRESENTE:

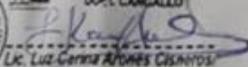
**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

por la presente hago CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS de la investigación titulada "LÚDICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE CANGALLO, DEPARTAMENTODE AYACUCHO 2020", aplicadas por la estudiante CCORAHUA CABANA, Adela durante las fechas 18 de mayo del 2020 cumpliendo así con los parámetros de investigación a sus respectivas variables, asimismo bajo el respaldo del código de ética de investigación.

Ñuñunhuaycco ,18 de mayo del 2020.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UCPEL CANGALLO



Luz Germa ROJAS CISNEROS  
DNI. 42517723  
DIRECTORA (a)

Firma y sello



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°414-33 SANTA CRUZ DE  
ÑUÑUNHUAYCCO**

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA TRABAJO DE  
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

En mi condición de la Directora de la institución educativa N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

Los niños y niñas de 5 años de edad acepto de manera voluntaria que se incluya como sujeto de estudio en el trabajo de investigación denominado:

**LÚDICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA CRUZ DE ÑUÑUNHUAYCCO DE CANGALLO, 2020.**

Luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho trabajo, de acuerdo a las siguientes consideraciones:

- La participación no repercutirá en actividad ni evaluaciones programadas en los estudios.
- No habrá ninguna sanción en caso de retirar a los estudiantes (a) del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informado mis razones para tal decisión en la carta de renovación respectiva  
Silo considero pertinente, pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneraciones algunas por la participación en el estudio
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos productos de mi participación, con un numero de clave que ocultará mi identidad y de estudiantes
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio informado actualizada y de estudiantes sobre el mínimo, al investigador responsable.

Ñuñunhuaycco, 22 de Mayo 2020.

Firma de la Directora  
Luz Carina A Ramos Cisneros  
DNI: 42517723

Corahua Cabana, Adela

**Anexo 04:** Sesiones de aprendizaje

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01**

**DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 años

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Me divierto agrupando objetos por tamaño”

**Propósito:** Participa activamente Agrupando diferentes objetos de su entorno según su tamaño.

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD   | DESEMPEÑO   | EVIDENCIAS  |
|------------|--------------------------------|---|---|---|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | -Traduce cantidad a expresiones numéricas<br>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.<br>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. | • Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. | Los niños y niñas agruparan los objetos por diferentes tamaños. |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS  | RECURSOS                  |
|--------------------------------|--|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</a></li> </ul> | Laptop<br>Video<br>Plumón |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                |    |  |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día ¿, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>•Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.</li> </ul> <p>Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul> |  |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS  | MATERIALES  |
|--------------------|--|---|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> Agrupo objetos por tamaños, grande, medianos y pequeños.</p> <p><b>Motivación:</b> la docente motivara con una canción acerca de las grande pequeño y medianos.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=mwqqaibODmg">https://www.youtube.com/watch?v=mwqqaibODmg</a></p>  <p>Luego la maestra realizara las siguientes interrogantes ¿De qué se trató la canción? ¿Para qué hemos cantado? ¿Les gusto la canción?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué pasaría si no conocieran las diferenciar grandes medianos y pequeños? la docente anota en la pizarra las opiniones de los niños y niñas.</p> <p><b>Manipulación del material concreto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Manipulan los objetos y juegan con ellos libremente.</li> <li>- Los niños y niñas colocan dentro de los aros las pelotas.</li> <li>- Responden algunas preguntas: ¿les gusto</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Video</li> <li>-Laptop</li> <li>-Piedritas.</li> <li>- Plastilina, hoja</li> <li>-boom, cinta de</li> <li>-embalaje.</li> <li>-Pelotas</li> <li>-Aro</li> </ul> |

|                   |   |  |
|-------------------|---|--|
|                   | <p>el juego, con que material han jugado?<br/> ¿todas las pelotas son del mismo tamaño?<br/> ¿qué tamaños existen?, ¿creen que las pelotas deben ir todas en un mismo aro?<br/> ¿Por qué?, ¿cómo las podemos juntar?</p>  |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p>Los niños y niñas participan agrupando objetos por tamaño: pelotas grandes, medianas y pequeñas ubicándolos en los aros.<br/> - Jugamos a agruparnos piedritas por tamaño ubican en un círculo trazado en el piso: piedritas grandes el círculo rojo, medianos en círculo azul y pequeños en el círculo de color verde.<br/> - Responden preguntas: ¿Cuántos grupos formaron?, ¿todos son del mismo tamaño? ¿cómo los agruparon? ¿por qué?<br/> - Con plastilina elaboran bolitas y las agrupan en diferentes círculos por tamaños grandes, medianos y pequeños, trazados en una hoja impresa.</p> | <p>Plastilinas<br/> Hojas bond<br/> Plumones</p> |
| <b>Cierre</b>     | <p>Luego preguntare:<br/> ¿Qué hicimos?<br/> ¿Qué aprendieron?<br/> ¿Cómo lo hicieron?<br/> ¿Para qué sirve lo que aprendieron hoy día?<br/> ¿Les gusto la clase de hoy día?</p>  |  |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

### DATOS INFORMATIVOS

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Nuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 años

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendemos a ordenar objetos por tamaño”

**Propósito:** Elaboran con papel de color pelotas de tres tamaños y las ordenan de pequeño a grande y viceversa.



| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD   | DESEMPEÑO  | EVIDENCIAS  |
|------------|--------------------------------|---|--|---|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | -Traduce cantidad a expresiones numéricas<br><br>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.<br><br>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. | • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. | Los niños y niñas ordenaran de pequeño a grande viceversa |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS   | RECURSOS                  |
|--------------------------------|---|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li><li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li><li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li><li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</a></li></ul> | Laptop<br>Video<br>Plumón |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                |    |  |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día?, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>• Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte.</li> </ul> <p>Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul> |  |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS  | MATERIALES                                    |
|--------------------|--|---|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> Ordenamos objetos de pequeño a grande y de grande a pequeño.</p> <p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas ubican en sus casas para que juegan con sus familias en trencito se ubican detrás de cada persona primero las niñas o niños luego los adultos, después primero los adultos luego los niños, juegan libremente.</p> <p>Luego la maestra realizara las siguientes interrogantes ¿les gusto el juego? ¿Para qué hemos jugado? ¿Cómo hemos jugado?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿todos los que han jugado son del mismo tamaño? ¿cómo los podríamos ordenar? ¿se podría ordenar de pequeño a grande o de grande a pequeño? la docente anota en la pizarra las opiniones de los niños y niñas.</p> <p><b>Manipulación del material concreto</b></p> <p>Los niños y niñas juegan con diferentes tamaños de tablitas grandes, medianos y pequeños juegan libremente</p> <p>.</p> | <p>-Tablitas de madera</p> <p>-Plastilina</p> |
| <b>Desarrollo</b>  | <p>-Forman cada niño y niña un círculo y observan las tablitas de cinco tamaños ¿Son iguales las tablitas? ¿Para qué sirven las tablitas? ¿Cuántos tamaños de tablitas hay? ¿Se podrían ordenar las tablitas? ¿de cuántas maneras se pueden ordenar? ¿cómo lo harían?</p>  |   |

|               |   |  |
|---------------|---|--|
|               | <p>- Los niños ordenan las tablititas de pequeño a grande y de grande a pequeño las ubican en un aro las grandes en aro de color rojo, las medianas en el aro de color azul y las pequeñas en el aro de color amarillo.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>- Individualmente ordenan las tablititas de pequeño a grande y viceversa.</p> <p>Los niños y niñas elaboran con plastilina gusanitos largos y cortos las ordenan de pequeño a grande y las pegan en una hoja en blanco.</p> | <p>Plastilinas</p> <p>Hojas bond</p> <p>Plumones</p> |
| <b>Cierre</b> | <p>Reflexionamos a través de preguntas ¿Qué aprendí hoy?, ¿Cómo las ordené las tablititas? ¿Cómo me sentí al ordenar las tablititas por tamaño?, ¿me fue difícil?, ¿qué me gusto más de la actividad?, ¿En que falle?, ¿qué materiales utilice?</p>   |  |

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

#### DATOS INFORMATIVOS

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 años

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Comparo cantidades utilizando muchos, pocos y ninguno objetos”

**Propósito:** Compara diferentes cantidades.

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD  | DESEMPEÑO  | EVIDENCIAS   |
|------------|--------------------------------|--|--|--|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | <p>-Traduce cantidad a expresiones numéricas</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo.</p> | <p>•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.</p> | <p>Los niños y niñas comparan utilizando mucho, pocos y ninguno.</p> |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS   | RECURSOS                  |
|--------------------------------|---|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5k5bMlfHo04">https://www.youtube.com/watch?v=5k5bMlfHo04</a></li> </ul>  | Laptop<br>Video<br>Plumón |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día ¿, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>•Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>•Se reforzará lo aprendido el tema de <b>APRENDO EN CASA</b></li> </ul>   |                           |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS   | MATERIALES          |
|--------------------|---|---------------------|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> comparamos cantidades.</p> <p><b>Motivación:</b> la maestra ordena a los niños y niñas juegan con sus papito y mamitas utilizan cuerdas (una grande, mediana y pequeña), al son de la música bailan libremente al momento de</p> | -Tablitas de madera |

|                   |  |                                       |
|-------------------|--|---------------------------------------|
|                   | <p>apagar la música se colocan los niños en el círculo grande, y los papás en el círculo mediano.</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>- Responden algunas preguntas: ¿En qué círculo hubo más niños? ¿En qué círculo hubo menos niños? ¿En qué círculo no hubo ningún niño? ¿Por qué no hay ningún niño en el círculo pequeño?</p>   | -Plastilina                           |
| <b>Desarrollo</b> | <p>- Juegan libremente con los materiales</p> <p>- Jugamos a colocar las chapitas y pepitas en botellas descartables y las comparan.</p> <p>- Responde, interrogantes: ¿cuántas botellas tenemos? ¿Qué hay en las botellas descartables? ¿dónde creen que hay muchos objetos? ¿En dónde creen que hay pocos objetos? ¿en dónde no hay ningún objeto? ¿por qué?</p> <p>- Comparan las cantidades mucho, poco y ninguno.</p> <p>- Se dibuja tres círculos en el papel boom</p> <p>- Los niños y las niñas van sacando de la botella descartable los objetos y las pegan en el dibujo de círculo de acuerdo a las indicaciones de la docente; en el primer círculo se colocarán las chapitas, en el segundo círculo se colocarán las pepitas, y en tercer círculo ningún objeto. Los niños y niñas comparan cantidades muchos, pocos y ninguno.</p> <p><b>Representación gráfica</b></p> <p>La docente indica a cada niño para que casan una hoja boom donde dibujaran tres círculos, luego los niños expresan a través de sus dibujos realizado.</p> | Plastilinas<br>Hojas bond<br>Plumones |
| <b>Cierre</b>     | <p>Aplicamos la metacognición: ¿Cómo te sentiste?, ¿qué te gusto más de lo que hiciste?, ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué material utilizaste? ¿En qué te fue más difícil? ¿Que otro material te gustaría utilizar para comparar?</p>  |                                       |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

### DATOS INFORMATIVOS

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 años

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “jugando comparo cantidades más que, menos que”

**Propósito:** Que los niños Y niños compara cantidades más que, menos que.

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD   | DESEMPEÑO   | EVIDENCIAS  |
|------------|--------------------------------|---|---|---|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | -Traduce cantidad a expresiones numéricas<br><br>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.<br><br>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. | •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. | Los niños y niñas.<br>Comparan cantidades más que, menos que. |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS   | RECURSOS                  |
|--------------------------------|---|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</a></li> </ul> | Laptop<br>Video<br>Plumón |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                |    |  |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día?, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>• Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>• Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul> |  |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS   | MATERIALES                              |
|--------------------|---|---|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> comparamos cantidades usando las nociones “más que”, “menos que”.</p> <p><b>Motivación:</b> Los niños y niñas observan a su alrededor y responden algunas preguntas:</p> <p><b>Problematización</b> ¿hay más ventanas que puertas?, ¿hay menos niños que adulto?</p> <p><b>Manipulación del material concreto</b></p> <p>Los estudiantes representan con material concreto (semillas, botones, piedritas)</p>  | -Plastilina                             |
| <b>Desarrollo</b>  | <p>Los niños y niñas lo representan gráficamente en un papelote.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En un papelote, dibujan colecciones según indicaciones como las siguientes: Dibujen más círculos que triángulos. Dibujen menos globos que pelotas.</li> <li>- Solicitamos a los estudiantes que expliquen las representaciones que hicieron, ayudamos a utilizar correctamente las nociones “más que”, “menos que”</li> <li>- Planteamos otras situaciones sobre más que, menos que, utilizando animales de la zona.</li> </ul> | Papelotes<br><br>Cartulina,<br>crayolas |

|               |   |  |
|---------------|---|--|
|               | <p>- Pedimos a los alumnos que verbalicen aquello que les gusto y aquello que les pareció más agotador o difícil.</p> <p>- Los niños y niñas reflexionan con preguntas como: ¿cuándo decimos hay más o hay menos? A partir de las respuestas, explica que las nociones se emplean para comparar la cantidad de elementos en dos colecciones con las mismas características.</p> |  |
| <b>Cierre</b> | <p>Valoramos el aprendizaje de los estudiantes pidiéndoles que respondan las siguientes preguntas: ¿qué aprendimos hoy?, ¿usaremos estos aprendizajes en la vida diaria?, ¿en qué situaciones?</p>  |  |

### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05**

#### **DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 año

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “jugando aprendemos a contar y usar los números hasta diez, en situaciones de la vida diaria”

**Propósito:** “jugando aprendemos a contar y usar los números hasta diez, en situaciones de la vida diaria”

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD  | DESEMPEÑO  | EVIDENCIAS  |
|------------|--------------------------------|--|--|---|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | <p>-Traduce cantidad a expresiones numéricas</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo.</p> | <p>• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> | <p>Los niños y niñas expresan cantidades hasta diez usando material concreto de su comunidad.</p> |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS   | RECURSOS                  |
|--------------------------------|---|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</a></li> </ul>  | Laptop<br>Video<br>Plumón |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día?, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>•Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>•Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul>   |                           |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS  | MATERIALES  |
|--------------------|--|-------------|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> “Aprendemos a contar y usar los números hasta cinco, en situaciones de la vida diaria”.</p> <p><b>Motivación:</b> La docente pide los dados elaborados a los niños y niñas luego Jugamos utilizando un dado numérico con los números hasta el seis. ese instante se lanzan el dado. Los niños deberán agruparse con sus familias de acuerdo a la cantidad que marque el dado. Repite el juego 3 o 4 veces</p> | -Plastilina |

|                          |   |   |
|--------------------------|---|---|
|                          |  <p><b>Problematización</b><br/> Formulamos preguntas sobre la cantidad de grupos que formaron, ¿hay en el grupo? ¿Por qué se agruparon con esa cantidad? ¿Pueden contar para saber si hay esa cantidad?</p>   |   |
| <p><b>Desarrollo</b></p> | <p>La docente presenta a los niños y niñas globos de diferentes colores, las observan detenidamente y responden: ¿Cuántos globos rojos hay? ¿Cuántos globos azules hay? ¿Cuántos globos amarillos ha traído la maestra? ¿Habrá globos celestes?</p> <p>¿Cuántos globos anaranjados hay? ¿Alcanzarán los globos azules para todos?, Expresen la cantidad de estos globos con diversos materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente Guía en la búsqueda de estrategias. Para ello, formula estas interrogantes: ¿Qué se les pide? ¿Cómo podrán saber cuántos globos de color amarillo hay? ¿Qué deben hacer para saber la cantidad exacta de cada color de globo? ¿Qué materiales los ayudarían a contar?</li> <li>- Los estudiantes usan cubitos de las regletas de colores u otro material concreto, como chapitas, semillas, piedritas, para representar los globos de diferentes colores.</li> <li>- Ayudamos a los estudiantes a comprender la noción de cantidad haciendo las siguientes preguntas: ¿Cuándo se dice que hay un globo celeste?, ¿y dos globos azules?, ¿y tres globos rojos?, ¿y cinco globos amarillos? ¿Qué haces para saber que hay cinco globos? ¿Cómo los cuentas? ¿De qué número partes para poder contar? ¿Empezarás por cualquier número? Se espera que demuestren sus respuestas con material concreto. Asegúrate de que puedan señalar la totalidad de la colección en sus representaciones. ¿Lograron saber cuál es la cantidad exacta de globos? ¿Cómo los han representado? ¿Todos juntos, por colores? ¿Esta forma de juntarlos te ha ayudado a contar?, ¿cómo? Concluye con los estudiantes “que las cantidades de cualquier colección o grupo se pueden representar de diferentes maneras,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cartulina,</li> <li>-crayolas</li> <li>-papel boom</li> <li>-chapitas</li> <li>-piedritas</li> <li>-globos</li> <li>-colores</li> </ul> |

|               |  |  |
|---------------|--|--|
|               | <p>- Reflexionamos con los niños y niñas sobre lo aprendido respondiendo ¿cómo resolvieron la situación?, si pudieron contar todos a la 1-2-3-4-5 y qué necesitaron hacer para saber cuál es la cantidad total de globos azules, rojos, celestes, amarillos y anaranjados, asimismo, si fue fácil representar los números y qué tan difícil fue.</p> <p>Finalmente, deberán dibujar y escribir en un papel boom la representación.</p> |  |
| <b>Cierre</b> | <p>Responden: ¿Qué aprendieron hoy sobre los números? ¿En qué situaciones usamos los números? ¿De qué manera? ¿cómo debemos contar?</p> <p>- Brindamos palabras de gratitud y reconocimiento por el trabajo realizado.</p>   |  |

### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06**

#### **DATOS INFORMATIVOS**

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 año

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Aprendo a contar hasta diez”

**Propósito:**

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD  | DESEMPEÑO  | EVIDENCIAS                                 |
|------------|--------------------------------|--|--|--|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | <p>-Traduce cantidad a expresiones numéricas</p> <p>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo.</p> | <p>• Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.</p> | Cuenta correctamente hasta el número diez. |

| ACTIVIDAD               | ESTRATEGIAS  | RECURSOS                  |
|-------------------------|--|---------------------------|
| Actividades permanentes | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k">https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</a> </li> </ul>  | Laptop<br>Video<br>Plumón |
| Actividades permanentes | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día ¿, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>•Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>•Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul>   |                           |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS  | MATERIALES  |
|--------------------|--|-------------|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> contamos hasta diez</p> <p><b>Motivación:</b></p> <p>- Los niños y niñas nos ubican para jugar con el dado, los niños tiran el dado y dan saltos según la cantidad que salga, mencionan y cuentan la cantidad de saltos que dieron, Todos participan en cámara encendida</p> <p><b>Problematización</b></p> <p>- Los niños y las niñas responden preguntas:<br/> ¿Cuántos saltos dio? ¿hasta qué número llego?<br/> ¿saben contar hasta diez?</p> | -Plastilina |

|                   |   |  |
|-------------------|---|--|
|                   |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <p>Entonamos la canción “La gallina turuleca”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responden algunas preguntas: ¿cómo se llama la canción? ¿de qué trata la canción? ¿Qué forma tiene el huevo? ¿para qué sirve? ¿Dónde pone huevos la gallina? ¿Cuántos huevos ha puesto la gallina? ¿saben contar hasta diez?</li> <li>- Presentamos los números consecutivos del 0 al 10 en el día positiva los observan ¿los han visto alguna vez a los números? ¿cómo se llaman se pueden contar?</li> <li>- agarran las figuras de huevitos cada niño, y pedimos que coloquen cantidades de huevitos donde corresponde el número.</li> <li>- Los niños cuentan y expresan las cantidades según el número,</li> <li>- Elaboran 10 huevitos con plastilina y una gallinita, cuentan los huevitos correctamente hasta diez.</li> </ul> | <p>Canción<br/>- Cartulina<br/>- Plastilina,<br/>-crayolas</p> |
| <b>Cierre</b>     | <p>Aplicamos la metacognición: ¿Cómo te sentiste?, ¿qué te gusto más de lo que hiciste? ¿Qué has contado? ¿hasta qué número contaste? ¿te fue difícil contar? ¿en qué fallaste?, ¿qué material utilizaste? ¿que otro material te gustaría utilizar para contar hasta diez?</p>  |  |

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

### DATOS INFORMATIVOS

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Ñuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD:** 05 año

**1.3. DOCENTE:** CCORAHUA CABANA, Adela

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugando aprendo a agregar y quitar cantidades”

**Propósito:** Aprendemos a quitar y agregar cantidades con los productos de la tiendita

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD   | DESEMPEÑO  | EVIDENCIAS   |
|------------|--------------------------------|---|--|--|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | -Traduce cantidad a expresiones numéricas<br>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.<br>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. | • Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos | Juega libremente en la tiendita agregando y quitando productos |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS   | RECURSOS                  |
|--------------------------------|---|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LwGXyvnRUUQ">https://www.youtube.com/watch?v=LwGXyvnRUUQ</a></li> </ul>  | Laptop<br>Video<br>Plumón |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día?, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>• Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>• Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul> |  |
|--------------------------------|--|--|

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| <b>Proceso pedagógico</b> | <b>ESTRATEGIAS METODOLOGICAS</b>  | <b>MATERIALES</b>     |
|---------------------------|---|-----------------------|
| <b>Inicio</b>             | <p><b>Propósito:</b> aprendemos a quitar y agregar cantidades con los productos de la tiendita</p> <p><b>Motivación:</b> La docente presenta una tiendita e invita a observar a los niños los productos que hay en ella</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invito a los niños y niñas a jugar en la tiendita: nos organizamos: uno será la vendedora y el resto serán los compradores.</li> <li>- Utilizan monedas de un sol para comprar sus productos hasta 5 soles.</li> </ul> <p><b>Problematización</b></p> <p>¿Qué productos hay en la tiendita?, ¿todos cuestan igual?, ¿cuánto cuesta cada producto?</p>  | -Plastilina           |
| <b>Desarrollo</b>         | <p>Cada niño y niña construyen su tiendita en su casa juegan en la tiendita con sus familias a comprar productos como: galletas, Kolinós, leche, gelatina, atún, chocolate. Cada niño podrá comprar un solo producto hasta 5 unidades, individualmente cuentan sus productos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas propongan acciones simples para resolver problemas que impliquen la acción de agregar o quitar y a su vez determinen las cantidades y lo que se espera hallar. Para ello, emplearán la estrategia de conteo.</li> <li>- Así se hará con los demás productos.</li> <li>- Invitamos a los niños a dibujar las latas de leche agregan y quitan a través de la estrategia de conteo.</li> <li>- Algunos niños graficar en papel boom productos y agregan y quitan algunos de ellos.</li> </ul> | Papel boom<br>Colores |

|               |  |  |
|---------------|--|--|
|               |  |  |
| <b>Cierre</b> | ¿que aprendí hoy? ¿en que falle?, ¿Cómo lo aprendí? ¿para qué lo aprendí? ¿Qué materiales utilice para pesar los productos?, |  |

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

#### DATOS INFORMATIVOS

**1.1. NOMBRE DE LA I.E.:** Inicial. N°414-33 Santa Cruz De Nuñunhuaycco Distrito de Morochucos Provincia, Cangallo, Ayacucho 2020.

**1.2. EDAD: 05 año**

**1.3. DOCENTE: CCORAHUA CABANA, Adela**

**1.4. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Ordenamos por tamaño y colores”

**Propósito:** aprendimos a ordenar objetos de acuerdo tamaño y color

| AREA       | COMPETENCIA                    | CAPACIDAD   | DESEMPEÑO   | EVIDENCIAS   |
|------------|--------------------------------|---|---|--|
| Matemática | Resuelve problemas de Cantidad | -Traduce cantidad a expresiones numéricas<br>-Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.<br>-Usa estrategias y procedimiento de estimación y calculo. | • Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos | Los niños y niñas Ordenaran los objetos de acuerdo a su tamaño y color |
|            |                                |   |   |  |

| ACTIVIDAD                      | ESTRATEGIAS  | RECURSOS                  |
|--------------------------------|--|---------------------------|
| <b>Actividades permanentes</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Saludamos a todos los estudiantes y padres de familia de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación que es el WhatsApp y recordar su participación en la sesión del día de hoy.</li> <li>•Los niños registran su asistencia mediante el grupo del WhatsApp con la ayuda de los padres de familia.</li> <li>•Nos conectamos con los niños y niñas a través de nuestra clase virtual Google meet. Cuyo link ya ha sido enviado.</li> </ul> | Laptop<br>Video<br>Plumón |

|                                |  |  |
|--------------------------------|--|--|
|                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>•Se les brinda a los niños y niñas un saludo de bienvenida a medida que van ingresando, mientras van ingresando se les va preguntando como se encuentran, luego de manera grupal a través de una canción de saludo motivación con una canción <b>como están mis niños como están</b><br/> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8">https://www.youtube.com/watch?v=MDnTPHZndA8</a></li> </ul>  |  |
| <b>Actividades permanentes</b> | <p>La docente pregunta a los niños y niñas ¿cómo se sienten el día de hoy?, ¿Cómo está el día ¿, ¿En qué fecha estamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Brindamos la siguiente recomendación</li> <li>•Evita tocarte los ojos, boca y nariz con las manos sin lavarte. Lávate las manos con agua y jabón antes de comer y después del ir al baño. Cúbrete con el antebrazo al toser o estornudar</li> <li>•Se reforzará lo aprendido el tema de APRENDO EN CASA</li> </ul>   |  |

### DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

| Proceso pedagógico | ESTRATEGIAS METODOLOGICAS   | MATERIALES             |
|--------------------|---|------------------------|
| <b>Inicio</b>      | <p><b>Propósito:</b> hoy seguirán aprendiendo a ordenar objetos de acuerdo tamaño y color.</p> <p>Motivación</p> <p>La maestra presenta tarjetas con imágenes de objetos ordenados según, el tamaño y color esto, a fin de que los estudiantes puedan identificarla y percatarse de la diferencia:</p>  <p><b>Problematización</b></p> <p>una vez que los niños (a) observan las tarjetas la maestra de aula formula las siguientes preguntas: ¿qué objetos hay en cada tarjeta?, ¿cómo son?; ¿cómo está organizada la colección de objetos en las tarjetas?</p> | -Plastilina<br>Tarjeta |
| <b>Desarrollo</b>  | <p>A los niños y niñas se le entregará siluetas de los diferentes colores elaborado de sus papitos y mamitas y los niños primero ordenar de acuerdo a su criterio luego la maestra les dará pautas para ordenar de acuerdo a la consigna y los niños ordenar por colores después cada a lo que ha trabajado</p>   | Papel boom<br>Colores  |

|               |   |  |
|---------------|---|--|
|               | <p>Luego la maestra pide las latas de leche de diferentes colores y por diferentes tamaños para que trabajen acuerdo a secuencia de colores y ordenen mayor y menor, también menor a mayor ordenan varias veces</p> <p>Luego se pide a los niños y niñas una hoja boom de aplicación para que dibujen y que coloreen de acuerdo a lo que se ha trabajado y con una consigna bien establecida.</p> |  |
| <b>Cierre</b> | <p>Dialogan sobre las actividades realizadas ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gustó? ¿Qué cosas hicimos hoy? ¿Qué hicimos primero? ¿Qué más hicimos?</p>  |  |

**Anexo 05:** Evidencias fotográficas.

