



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL  
APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE  
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
PRIVADA, NUEVA ESPERANZA, JULIACA, PUNO -  
2023**

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

**AUTORA**

**SANCHEZ VILCA, ALEJANDRINA  
ORCID: 0000-0003-0284-6504**

**ASESORA**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA  
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809**

**JULIACA – PERÚ**

**2023**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Sanchez Vilca, Alejandrina

ORCID: 0000-0003-0284-6504

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

### **ASESORA**

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, Chimbote, Perú

### **JURADO**

**Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela**

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

**Taboada Marín Hilda Milagros**

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

**Palomino Infante Janeth Magali**

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

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

---

**Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela**  
Presidente

---

**Taboada Marín Hilda Milagros**  
Miembro

---

**Palomino Infante Janeth Magali**  
Miembro

---

**Quiñones Negrete, Magaly Margarita**  
Asesora

## **4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

### **Dedicatoria**

Va dedicado con mucho amor a Dios, mi familia, en especial a mi hija Anjheri, quienes estuvieron siempre para brindarme su apoyo desinteresado en los momentos difíciles, así también por su perseverancia.

Del mismo modo a mi amiga Maritza por brindarme su apoyo y motivación para seguir adelante y no rendirme en la adversidad.

## **Agradecimiento**

Mis agradecimientos a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

A la facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de  
Educación en la que curso esta bonita carrera.

A Dios, por guiarme en el difícil camino de la vida y a mi hija por ser  
inspiración y darme la fuerza para llegar a este punto y así poder lograr  
mis objetivos.

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

El presente informe inicia a partir de las dificultades que presenta el aprendizaje de las matemáticas, por ello se planteó el objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca – 2023. Centrada en la metodología de tipo cuantitativo de nivel explicativo, diseño pre experimental. Población de 34 estudiantes de 3, 4, y 5 años. La muestra se conformó con 16 niños de cinco años un muestreo no probabilístico. Para el análisis de resultados se incurrió a la técnica de la observación, instrumento la lista de cotejo debidamente validada por tres expertos, para su confiabilidad se incurrió a Kr-20 con 0.770 de confiabilidad. El análisis de los datos se realizó a través de Excel 2016 y se utilizó la prueba estadística del T de Student para el análisis de la hipótesis. Resultados Pre test antes de la aplicación de los Juegos lúdicos, el 68.8% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, después de la aplicación de 13 sesiones en el Post test se obtuvo, el 81.2% de los niños se encontraron en un nivel de proceso. En conclusión, al obtener el resultado inferencial de  $p=.000 < 0.05$  aceptando la Hipótesis alterna esto indica que los juegos lúdicos mejoran significativamente el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años.

**Palabras clave:** Aprendizaje, juegos lúdicos, matemáticas.

## ABSTRACT

The present report begins from the difficulties that learning mathematics presents, for this reason the general objective was raised: To determine if playful games improve the learning of mathematics in five-year-old children of the private educational institution, Nueva Esperanza Juliaca - 2023. Focused on the explanatory level quantitative methodology, pre-experimental design. Population of 34 students of 3, 4, and 5 years. The sample was made up of 16 five-year-old children, a non-probabilistic sampling. For the analysis of results, the observation technique was used, the checklist instrument duly validated by three experts, for its reliability a Kr-20 with 0.770 reliability was used. The data analysis was performed through Excel 2016 and the Student's T statistical test was used for the analysis of the hypothesis. Results Pretest before the application of the ludic Games, 68.8% of children were located at a starting level, after the application of 13 sessions in the Post test was obtained, 81.2% of children were at a level of process. In conclusion, by obtaining the inferential result of  $p=.000 < 0.05$  accepting the alternate hypothesis, this indicates that playful games significantly improve the learning of mathematics in 5-year-old children.

Keywords: Learning, playful games, mathematics.

## 6. CONTENIDO

<b>1. TITULO .....</b>	<b>i</b>
<b>2. EQUIPO DE TRABAJO .....</b>	<b>ii</b>
<b>3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....</b>	<b>iii</b>
<b>4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>5. RESUMEN Y ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>6. CONTENIDO .....</b>	<b>viii</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS.....</b>	<b>xi</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacional.....	5
2.1.2. Nacional .....	6
2.1.3. Local.....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	9
2.2.1. Juegos lúdicos.....	9
2.2.1.1. Definición.....	9
2.2.1.2. Teorías de los juegos lúdicos .....	10
2.2.1.3. Clasificación de los juegos lúdicos .....	11
2.2.1.4. Ventajas de los juegos lúdicos .....	13
2.2.1.5. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas .....	13
2.2.1.6. Dimensión de los juegos lúdicos.....	14
2.2.2. Aprendizaje de las matemáticas .....	15
2.2.2.1. Definición.....	15
2.2.2.2. Principios para el aprendizaje de la matemática. ....	15
2.2.2.3. Teorías de aprendizaje de las matemáticas .....	17
2.2.2.4. Teoría de la absorción.....	17
2.2.2.5. Teoría cognitiva .....	18
2.2.2.6. Clasificación del aprendizaje de las matemáticas.....	19
2.2.2.7. Enseñanza de juegos en el proceso de aprendizaje de la matemática. .	20
2.2.2.8. Dimensión del aprendizaje de matemáticas .....	22
2.2.2.8.1. Resuelve problemas de cantidad .....	22

2.2.2.8.2. Resuelve de forma movimiento y localización .....	22
2.2.2.9. Relación entre el Juego lúdico y el aprendizaje de las matemáticas....	23
2.2.3. Definición de términos .....	23
2.2.4. Variables de estudio .....	24
<b>III. HIPÓTESIS .....</b>	<b>25</b>
<b>IV. METODOLOGÍA .....</b>	<b>26</b>
4.1. Diseño de la investigación.....	26
4.1.1. Tipo de estudio .....	26
4.1.2. Nivel de la investigación .....	26
4.1.3. Diseño de la investigación.....	26
4.2. Población y muestra .....	27
4.2.1. Población .....	27
4.2.2. Muestra .....	28
4.2.3. Criterios de inclusión y exclusión .....	29
4.2.4. Técnica de muestreo.....	29
4.3. Definición y operacionalización de variables .....	30
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
4.4.1. Técnica de recolección de datos .....	32
4.4.2. Instrumento de recolección de datos .....	32
4.4.3. Validez de instrumento.....	32
4.4.4. Confiabilidad .....	33
4.5. Plan de análisis.....	34
4.5.1. Procedimiento de recolección de datos .....	34
4.6. Matriz de consistencia.....	36
4.7. Principios éticos .....	37
<b>V. RESULTADOS .....</b>	<b>38</b>
5.1. Resultados .....	38
5.2. Análisis de resultados.....	45
5.3. Limitaciones de estudio.....	49
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>50</b>
Aspectos complementarios .....	52
Recomendaciones .....	52

<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	54
<b>Anexos</b> .....	57
Anexo 1 Instrumentos de recolección de datos .....	57
Anexo 2 Evidencias de validación de instrumentos .....	58
Anexo 3 Evidencia de la confiabilidad del instrumento.....	64
Anexo 4 Evidencias de trámite de recolección de datos .....	65
Anexo 5 Formatos de consentimiento informado .....	66
Anexo 6 Base de datos .....	72
Anexo 7. (13 Sesiones).....	73

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

### Figura:

<b>Figura 1</b> Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test .....	38
<b>Figura 2</b> <i>Nivel de aprendizaje de matemáticas después de aplicar los Juegos lúdicos</i> .....	41
<b>Figura 3</b> <i>Nivel de aprendizaje de matemáticas post test</i> .....	42

### Tablas:

<b>Tabla 1</b> <i>Población</i> .....	28
<b>Tabla 2</b> <i>Muestra</i> .....	28
<b>Tabla 3</b> <i>Operacionalización de variables</i> .....	30
<b>Tabla 4</b> Validez de instrumento de expertos .....	33
<b>Tabla 5</b> <i>Matriz de consistencia</i> .....	36
<b>Tabla 6</b> Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test .....	38
<b>Tabla 7</b> <i>Nivel de aprendizaje de matemáticas después de aplicar los Juegos lúdicos</i> .....	40
<b>Tabla 8</b> <i>Nivel de aprendizaje de matemáticas post test</i> .....	42
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba de muestras relacionada</i> .....	44

## I. INTRODUCCIÓN

La presente tesis de investigación aborda sobre los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Identificando la problemática internacional donde más de 617 millones de niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia (NMCs) en lectura y matemáticas, de acuerdo con las nuevas estimaciones del Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) Esto es el equivalente a tres veces la población de Brasil que es incapaz de leer o realizar matemáticas básicas con competencia. Los nuevos datos señalan una tremenda pérdida de potencial humano que podría amenazar el progreso hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) (Unesco, 2017).

Así mismo, atravesamos la misma situación en el Perú, a través de diferentes foros en aquellos que analizan el desarrollo económico y empresarial (CADE, 2010) se insiste en que el factor educativo será decisivo para mantener el crecimiento continuo del país. Sin embargo, nos enfrentamos contradictoriamente a la más baja calidad de la educación, a decir de los últimos indicadores de los resultados del (PISA, 2009) que coloca al Perú en el puesto 60 de 65, en matemáticas; 62 de 65 en comprensión lectora y 63 de 65 en ciencias. Es posible que, a decir de Foro Educativo, la falta de un proyecto educativo sea una de las principales causas.

En el Perú se han hecho muchos esfuerzos para superar las deficiencias de los niños en el aprendizaje de las ciencias básicas, especialmente las matemáticas. El niño es un reflejo del maestro en el salón de clases, el niño no sabe los números, sabe escribirlos con símbolos, pero esto no le dice lo que puede hacer en el contexto, porque no logra completar el aprendizaje.

El aprendizaje de las matemáticas en niños de cinco años es importante porque contribuyen a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta. Sirven como patrones para guiar su vida, un estilo de enfrentarse a la realidad lógica y coherente, una comprensión y expresión clara a través de la utilización de símbolos, capacidad de abstracción, razonamiento y generalización y la percepción de la creatividad como un valor.

Las matemáticas configuran actitudes y valores en los alumnos pues garantizan una solidez en sus fundamentos, seguridad en los procedimientos y confianza en los resultados obtenidos. Todo esto crea en los niños una disposición consciente y favorable para emprender acciones que conducen a la solución de los problemas a los que se enfrentan cada día (Catherine, 2016, pág. 15).

Ante lo expuesto se formuló la siguiente interrogante ¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023?

En respuesta a la interrogante nos planteamos el siguiente objetivo: Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023, así mismo los resultados obtenidos fue en base a los objetivos específicos:

Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023.

La hipótesis formulada para esta investigación fue: Los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Justificando este informe de investigación, se aportó fundamentos teóricos sobre, los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años, mejorando la calidad de aprendizaje de la enseñanza en el sector educativo peruano a través del juego lúdico lo cual ayudará de manera productiva para que el docente aplique y desarrolle el aprendizaje de los estudiantes, se puede buscar nuevos elementos teóricos actualizados para aplicar nuevas estrategias muy centradas para un buen aprendizaje de la matemática en base del juego lúdico para mejorar el aprendizaje de las matemáticas donde es de gran beneficio para los menores de 6 años.

Desde el punto de práctico, esta investigación tiene relevancia para cualquier intervención como los juegos lúdicos, pueden mejorar el aprendizaje en las matemáticas en los niños y niñas de cinco años.

Desde el punto metodológico, la investigación es de tipo cuantitativo de nivel explicativo, diseño pre experimental, consideramos una población de 34 niños y niñas matriculados según la nómina institucional, muestra de estudio fue con 16 niños donde se aplicó un muestreo no probabilístico. Asimismo, para el análisis de resultados se incurrió a la técnica de la observación, instrumento la lista de cotejo debidamente validada por tres expertos. En cuanto a los éticos se consideró principalmente la libre participación y derecho a estar informado

Después de haber obtenido los permisos correspondientes para la aplicación de instrumento de recolección de datos de la Institución Educativa Privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023, se procedió a su aplicación correspondiente a la muestra de estudio, luego se procedió a la elaboración de base de datos incurriendo a la hoja de Excel 2016, posteriormente se vació para su tratamiento descriptivo de la información adquirida a las tablas de frecuencia y figuras de barras, usando la estadística descriptiva.

Así mismo, se aplicó el análisis inferencial para probar el veredicto de la hipótesis incurriendo al programa SPSS versión 24, en primera instancia se realizó una prueba de análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba no paramétrica de rangos del T de Student, donde se evidencia que la Sig. es igual a 000, por lo tanto, es menor a 0.05, demostrándose que existe una diferencia significativa entre la pre evaluación y post evaluación a los niños de cinco años.

Por último, la estructura del proyecto esta trabajado en base de VI capítulos como: capítulo I Introducción, capítulo II Revisión de Literatura, capítulo III Hipótesis, capítulo IV Metodología, capítulo V Resultado y capítulo VI Conclusiones que se ubican en el contenido del informe de tesis detalladamente con sus respectivos anexos adjuntados en la parte final.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Ayala, (2018) Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática. Presenta como objetivo: Determinar la diferencia en la motivación del estudiante hacia el aprendizaje de las matemáticas antes y después del desarrollo de un programa de actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática. Y como hipótesis general: A un nivel Alpha de 0.05, no existe diferencia estadísticamente significativa entre los resultados obtenidos en un cuestionario sobre motivación hacia el aprendizaje de la matemática aplicado antes y después de la implementación de actividades lúdicas en el aula. Teniendo como conclusión: Primera: La investigación demostró que las actividades lúdicas motivan al estudiante hacia el aprendizaje de la matemática, favoreciendo el proceso educativo al crear un ambiente agradable de enseñanza y aprendizaje matemático. Segunda: Con base en los resultados obtenidos en el pre y post cuestionario de motivación hacia la matemática, se evidenció que las actividades lúdicas motivan al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje matemático. Tercera: Se evidenció que, al implementar actividades lúdicas como estrategias educativas, el estudiante despierta su motivación y curiosidad hacia la matemática, su nivel de concentración aumenta y reduce su nivel de ansiedad, al producir efectos positivos.

Sandoval (2017) La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa Soledad Román De Núñez (sede victoria pautt), 2017". Presenta como objetivo general: Implementar la lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el

aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt). Y como hipótesis general: Si se implementa la lúdica como estrategia pedagógica (actividades lúdicas, juegos, dinámicas, entre otros) se captará la atención en niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt). Teniendo como conclusión: Primera: Este proyecto de investigación propicio incentivar áreas tales, como la concentración, observación, atención, rapidez mental, etc.) que permitieron al niño el desarrollo de la dimensión cognitiva, el afianzar aprendizajes sin dejar de lado las otras dimensiones como la social y la afectiva entre otras, por medio de actividades lúdicas. Segunda: El uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases propician la motivación hacia el aprendizaje y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

### **2.1.2. Nacional**

Rojas (2019) Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras-Amay, 2019. Presenta como objetivo general: Establecer la relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras – Amay. Y como hipótesis general: El juego lúdico matemático se relaciona con el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San Martín de Porras – Amay. Teniendo como conclusiones: Primera: Dado el objetivo principal de nuestra investigación sobre establecer relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 676 San

Martín de Porras – Amay, podemos decir que si existe mucha relación entre el juego lúdico matemático y el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>o</sup> 676 San Martín de Porras – Amay, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.469, representando una moderada asociación. Segunda: De acuerdo al objetivo, si es existente la relación entre el juego lúdico matemático y la capacidad, comunica y representa ideas matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N<sup>o</sup> 676 San Martín de Porras – Amay. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.436, representando una moderada asociación.

Ugaz (2021) Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una institución educativa pública de Lima, 2021. Presenta como objetivo general: Diseñar una estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de las nociones matemáticas en niños y niñas de cinco años de una institución educativa pública de Lima. Teniendo como conclusiones: Primera: Se logró diseñar una estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de las nociones matemáticas en infantes de cinco años de una institución educativa pública de Lima, partiendo de situaciones problemáticas con el fin de promover el uso de diversas actividades lúdicas que contribuyen a mejorar las prácticas pedagógicas en dicha institución. Segunda: Se diagnosticó el estado actual de la estrategia didáctica para el desarrollo de las nociones matemáticas según el trabajo de campo, obteniéndose los siguientes hallazgos más relevantes; dificultad para formar una colección de tres objetos, también pocas veces expresan el criterio que utilizaron para agrupar objetos y el conteo en la vida cotidiana. Igualmente, se evidenció la falta de conocimiento teórico y estrategia por parte de las docentes usando actividades dirigidas. Así pues, es importante tener en cuenta que la estrategia didáctica con base en juegos ayuda a que el niño alcance ciertas habilidades

en su aprendizaje para que este sea significativo en la medida que manipule y se divierta, además a través de ello logra su proceso de socialización e interactuar con otros niños.

### **2.1.3. Local**

Quea (2020) Juegos didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 Putina, Puno, 2020. Presenta como objetivo general: Determinar si el juego didáctico tiene relación con el aprendizaje significativo en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088, Putina, región puno, año 2020. Y como hipótesis general: El juego didáctico se relaciona significativamente en el aprendizaje del área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1088 de Putina, región puno, año 2020. Teniendo como conclusiones: Primera: La aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática en el pre tes se obtuvo donde se comprobó que el 53% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C). Segunda : Luego de la aplicación del juego didáctico y su relación con el aprendizaje significativo en matemática, se evidencia en el desarrollo de las sesiones y en su primera dimensión en donde el resultado dio que el 42% de los niños se encontraba en nivel de inicio (C).es decir que mediante se va aplicando las sesiones se da la mejora paulatinamente en donde se ve el resultado en la segunda dimensión que el 47% de los niños y niñas se encuentra en un nivel logro previsto (A), en el desarrollo de la tercera dimensión que el 53% de niños y niñas se encuentran en el nivel loco previsto (A), y nivel logro destacado 32% (AD). Tercera: Finalmente, los resultados de post test se ha demostrado que los niños y niñas alcanzaron un 53% logro previsto (A), y el 32% se encuentra en proceso (B) y el logro destacado 16% (AD) y el 0% se encuentra en nivel de inicio (C), los resultados

demuestran que el juego didáctico tiene relación con aprendizaje significativo en matemáticas en niños de 5 años de inicial.

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

### **2.2.1. Juegos lúdicos**

#### **2.2.1.1. Definición**

El juego es una actividad constante en la vida propia del ser humano, desde que nace y durante todas sus etapas de desarrollo, todos los seres humanos sienten atracción hacia las acciones lúdicas como forma de actuación.

Según Murillo (1996) nos describe que la actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia el desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando de su creatividad

El juego lúdico es un importante intermedio de expresión de los pensamientos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser salidos directamente. Al jugar, se manifiesta conflictos internos y restan los efectos de experiencias negativas.

Así mismo, sobre la actividad lúdica, Llanos citado por (Murillo, 1996) afirma que "A través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas. Es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor" (pág. 31).

- Importancia del juego lúdico:

En ese sentido, jugar en el jardín de infancia tiene una gran importancia para el progreso del niño, por lo tanto, podemos aseverar que: El juego es una actividad

primordial para los niños pequeños y, al jugar, el niño percibe, descubre, inventa, aprende y otorga habilidades, es jugando como los niños descubren el mundo, se comunican y se integran en un contexto social.

Sobre lo anterior, Caba (2004) agrega que; Los juegos son derechos de los niños y son extremadamente importantes para el desarrollo de los niños, por lo que esta actividad necesita atención en la sensibilización, y los juegos no pueden limitarse al tiempo libre. El juego es un utensilio transcendental en el proceso de desarrollo del niño, fundamentalmente en las primeras etapas de la educación formal, (p 21).

#### **2.2.1.2. Teorías de los juegos lúdicos**

Gallardo (2018) Menciona las siguientes teorías:

##### **Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)**

El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.

##### **Teoría de la relajación de Lazarus (1833)**

El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.

##### **Teoría del pre ejercicio de Groos (1898)**

El juego no es solamente un ejercicio, sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

### **Teoría de la recapitulación Granville Stanley Hall (1904)**

El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano; así como las transformaciones culturales de los diferentes estadios de la humanidad.

### **Teoría del juego de Freud (1898, 1906, 1920)**

El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.

#### **2.2.1.3. Clasificación de los juegos lúdicos**

**Juegos sensoriales:** El juego en el que los niños ejercitan principalmente sus sentidos se llama juego sensorial. El juego sensorial se inicia en la primera semana de vida y es un juego motor propio del período sensorio motor desde el día uno hasta los dos años, aunque también se da durante la educación infantil. El juego sensorial se puede dividir en cada sentido a su vez: vista, oído, tacto, olfato y gusto.

**Los juegos motores:** Desde las primeras semanas, aparecen espontáneamente en los niños, repitiendo movimientos y gestos que iniciaron sin querer. El juego motor se desarrolla mucho en los primeros dos años de vida y continúa en la niñez y la adolescencia. Caminar, correr, saltar, gatear, rodar, empujar o tirar son los movimientos que se utilizan en los juegos favoritos de los niños porque estos juegos desarrollan nuevas conquistas y habilidades motoras al tiempo que les permiten liberar la tensión acumulada.

**El juego manipulativo:** El juego de manipulación incluye movimientos coherentes con el apretón de manos, como agarrar, agarrar, apretar, atar, levantar, cargar, enhebrar, girar, golpear, dar forma, tirar, vaciar y llenar. Si ponemos un sonajero en sus manos, los niños de tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero y poco a poco irán cogiendo lo que puedan. Inmediatamente, comenzó a llevarse galletas y rebanadas de pan a la boca y disfrutó de unas tomas y daga especial a partir de los cinco o seis meses.

**Los juegos de imitación:** En el juego de imitación, los niños intentan reproducir gestos, sonidos o movimientos que ya conocían. Los niños empiezan a imitar alrededor de los siete meses y el juego de imitación continúa durante toda la infancia. En el juego "Five Little Wolves" o en el juego "Petting", los niños imitan los gestos y movimientos de sus maestros.

**El juego simbólico:** El juego simbólico es un juego imaginario, es decir, un juego jugado por niños a partir de los dos años de edad. Básicamente, esto se debe al hecho de que el niño da un nuevo significado a los objetos - convierte un palo en un caballo - en una persona - convierte a una hermana en una hija - o un evento - le da una aguja a una muñeca y explica que no debe llorar.

**Los juegos verbales:** los juegos verbales facilitan y enriquecen el aprendizaje del idioma. Comienzan a los pocos meses cuando el cuidador le habla al bebé y el niño imita el sonido. Ejemplo: Corta lenguas, veo-veo.

**Los juegos de razonamiento lógico:** Estos juegos son los que favorecen el conocimiento de la lógica y las matemáticas.

**Juegos de relaciones espaciales:** Cualquier juego quiera la representación de una escena un rompecabezas o rompecabezas requiere que el niño observe y reproduzca las relaciones espaciales entre las diversas partes.

**Juegos de relaciones temporales:** En este caso, también existen materiales y juegos para este fin, son materiales con un orden temporal como los dibujos animados en el manga- para que el niño los disponga correctamente según el orden temporal.

**Juegos de memoria:** Hay varios juegos que promueven la capacidad de reconocer y recordar experiencias pasadas. Hay diferentes tipos de memoria. Como nuestros intereses se centran en la educación infantil, estamos particularmente interesados en las lecciones de memoria sensorial.

**Juegos de fantasía:** Los juegos de fantasía permiten al niño salir temporalmente de la realidad y sumergirse en un mundo de fantasía donde todo es posible, según los deseos de su grupo.

#### **2.2.1.4. Ventajas de los juegos lúdicos**

Según, Salvador (1996) Ayuda a los alumnos a alcanzar altos calificativos en el área de matemática y en los demás cursos, ayuda a los niños a ser más autónomos, accede al reconocimiento y conocimiento de los objetos y su uso.

#### **2.2.1.5. Estrategias didácticas para la utilización de las actividades lúdicas**

Las estrategias lúdicas por el docente deben ser implementadas con base en una metodología, que generalmente consta de preparación, implementación y toma de decisiones.

Es necesario despertar la sorpresa, la motivación y la diversión para asegurar la estabilidad emocional y un nivel de participación en su desarrollo, que promueva la mejora de las destrezas y habilidades en el marco de un enfoque lúdico. Las actividades

lúdicas deben considerarse como una metodología básica general utilizada para desarrollar la comprensión conceptual, el conocimiento de procesos y la resolución de problemas. Cuando presente juego educativo como recursos a los estudiantes, se recomienda que también les comunique sus intenciones educativas.

Es decir, hacerles partícipes de lo que van a hacer y por qué están haciendo lo que se espera de esta actividad: que se diviertan, que aprendan ciertas cosas, que cooperen con sus estudiantes a través de las dimensiones; Juegos de iniciación a la cantidad donde los niños aprenden a reconocer y relacionar los números, en los compañeros y así estimular su desarrollo físico y social.

#### **2.2.1.6. Dimensión de los juegos lúdicos**

##### **Juegos de iniciación a la cantidad**

Es el proceso de enseñanza-aprendizaje seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución, desde que toma contacto con él, hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento. (Muñoz, 2023)

##### **Juegos lúdicos libres**

Son recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir (López, 2018).

##### **Juegos motores**

El juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices, en forma de actividades lúdicas, más o menos estructuradas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos ligados a la

motricidad (sensoriomotores, básicos de comunicación, pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales o deportivos) (Mendoza, 2019).

## **2.2.2. Aprendizaje de las matemáticas**

### **2.2.2.1. Definición**

El aprendizaje de la matemática es uno de los pilares fundamentales en la educación de las niñas y los niños, ya que les permite desarrollar diversas habilidades de razonamiento para la resolución de problemas, la argumentación, el pensamiento crítico, etc. Estas habilidades son usadas en los diferentes ámbitos de su vida (Mendiola y Minedu, 2020).

### **2.2.2.2. Principios para el aprendizaje de la matemática.**

Los principios que tomaremos en cuenta serán según (Minedu, 2016). Comience con situaciones importantes, Esto significa formular o elegir diferentes situaciones que satisfagan no solo las necesidades sino también los diferentes intereses de los estudiantes, y en todas estas situaciones se deben sugerir algunas posibles formas de aprendizaje.

- Estas experiencias se separan del alumno en innegable buena compañía con el profesor.
- Crear interés y deseo como condición para el aprendizaje. Los estudiantes tienen muchas más oportunidades de relacionarse con situaciones altamente significativas, de comprender claramente lo que se entiende por ellas y de sentir que se han cumplido sus expectativas, de crear autonomía y motivación para aprender y responder a los desafíos.
- Aprender haciendo. Aprender y hacer son dos comportamientos inseparables, ya que el desarrollo de habilidades se basa en el aprendizaje situacional que abre.
- Los estudiantes experimentan, cometen errores, hacen sugerencias y aprenden

utilizando su capacidad crítica y reflexiva, siempre a partir de situaciones auténticas.

- Empezar con conocimientos previos. El interrogante constante despierta sus propias construcciones de conocimiento, activa sus conocimientos previos y los asimila para su posterior aplicación en su propia vida o en situaciones simuladas.
- Acumular nuevos conocimientos. Requiere que aprenda y domine los principios, leyes, conceptos y teorías que guiarán su comprensión de los desafíos. Los estudiantes deben incorporar estos nuevos conocimientos para enfrentar situaciones desafiantes.
- Aprende de los errores o errores constructivos. Los errores deben ser oportunidades de aprendizaje, no un signo de vigilancia o ansiedad, los errores son el inicio de la reflexión, la autorregulación y la construcción de nuevos conocimientos. Esto requiere diálogo, análisis, toma de decisiones y soluciones. Generar el conflicto cognitivo. Requiere plantear un reto cognitivo que vaya contra sus creencias, costumbres, ideas, emociones, provocando desequilibrio al estudiante.
- Medir el progreso del estudiante de un nivel de estudio a un nivel de estudio superior. La evaluación de los errores de los profesores de matemáticas es importante porque, a partir de su análisis, es posible reordenar el trabajo docente desarrollado.
- Promover la cooperación. Es relevante que los estudiantes aprendan a llevarse bien, a reconocer sus fortalezas y debilidades, y sus talentos, y la

colaboración va más allá del trabajo en equipo, lo que significa que cada miembro trabaja en igualdad de condiciones, pero con sus compañeros como contribuyentes responsables.

### **2.2.2.3. Teorías de aprendizaje de las matemáticas**

De acuerdo a (Ruiz, 2011), las dos teorías que vamos a tratar en este apartado son la teoría de la absorción y la teoría cognitiva. Cada una de estas refleja diferencia en la naturaleza del conocimiento, cómo se adquiere este y qué significa saber.

### **2.2.2.4. Teoría de la absorción**

Según el autor (Ruiz, 2011), la teoría asevera que el conocimiento está impreso en la mente desde el exterior, en esta teoría encontramos diferentes formas de aprendizaje:

**Aprendizaje asociativo:** De acuerdo con la teoría de la absorción, el conocimiento matemático es esencialmente una colección de datos y métodos. En el nivel más básico, aprender hechos y habilidades implica hacer asociaciones. La generación automática y precisa de combinaciones numéricas básicas,

En resumen, la teoría de la absorción postula que el conocimiento matemático es una colección de datos y hábitos compuestos por bloques de construcción llamados asociaciones.

**Aprendizaje pasivo y receptivo:** Desde esta perspectiva, el aprendizaje implica la copia de datos y métodos: un proceso esencialmente pasivo.

Las asociaciones se caracterizan principalmente por la repetición “la practica hace la perfección”.

Las personas que aprenden solo necesitan ser receptivas y estar dispuestas a practicar. En otras palabras, el aprendizaje es esencialmente un proceso de recordar.

**Aprendizaje acumulativo:** En la teoría de la asimilación, el crecimiento del conocimiento implica la creación de un stock de datos y tecnología. Ampliar el conocimiento recordando nuevas asociaciones. En otras palabras, expandir el conocimiento es esencialmente un aumento en el número de asociaciones almacenadas.

**Aprendizaje eficaz e integrado:** La teoría de la absorción se basa en la suposición de que los niños simplemente no están informados y tienen fácil acceso a la información. Debido a que el aprendizaje asociativo es un proceso puramente repetible, debe ocurrir de manera rápida y confiable. La capacitación debe tener lugar sobre una base relativamente estable.

**Control externo:** Según esta teoría, el aprendizaje debe controlarse desde el exterior. El maestro debe moldear la respuesta del alumno mediante el empleo de premios y castigos, es decir, que la motivación para el aprendizaje y el control del mismo son externos al niño.

#### **2.2.2.5. Teoría cognitiva**

La teoría cognitiva indicó que el conocimiento no es una simple acumulación de datos. La esencia del conocimiento es la estructura: de la relación entre la relación que forma toda la organización. Esta teoría sugiere que los recuerdos no suelen ser fotográficos. En general, no almacenamos ninguna información o datos para replicar con precisión el mundo exterior, (Ruiz, 2011).

**Construcción activa del conocimiento:** Para esta teoría el aprendizaje genuino no se limita a ser una simple absorción y memorización de información impuesta desde el exterior. Comprender requiere pensar.

**Cambios en las pautas de pensamiento:** Para esta teoría, la adquisición del

conocimiento comporta algo más que la simple acumulación de información, en otras palabras, la comprensión puede aportar puntos de vista más frescos y poderosos.

**Límites del aprendizaje:** La teoría cognitiva propone que, dado que los niños no se limitan simplemente a absorber información, su capacidad para aprender tiene límites. Los niños construyen su comprensión de la matemática con lentitud, comprendiendo poco a poco.

**Regulación interna:** La teoría cognitiva afirma que el aprendizaje puede ser recompensa en sí mismo. Los niños tienen una curiosidad natural de desentrañar el sentido del mundo. A medida que su conocimiento se va ampliando, los niños buscan espontáneamente retos cada vez más difíciles.

#### **2.2.2.6. Clasificación del aprendizaje de las matemáticas**

De acuerdo a (Smartick, 2009) los primeros pasos hacia el pensamiento lógico matemático. Dentro del conocimiento matemático lógico existe un proceso de clasificación que es el primer paso para aprender conceptos matemáticos más complejos. La clasificación crea un conjunto de relaciones mentales en las que los niños agrupan los objetos por sus similitudes y diferencias, en función de varios criterios, como la forma, el color y el tamaño. Son estas relaciones las que sirven de base para la construcción del razonamiento lógico matemático. Piaget considera que estas relaciones lógicas son la base de la clasificación, serialización, conceptos numéricos y representaciones gráficas. Smartick ofrece una variedad de actividades de clasificación, comenzando con formas simples, familiares para los niños, como círculos, cuadrados y triángulos. Definición operacional de variable

- **Clasificación, uso de los diagramas de Ven:** Se usan para mostrar gráficamente la agrupación de elementos en conjuntos, representando

cada conjunto mediante un círculo o un óvalo. Estos diagramas sirven para reforzar varias áreas del conocimiento lógico y analítico y la resolución de problemas de la vida real.

- **Clasificación según la forma y el color:** El niño debe colocar dentro del círculo los objetos que tengan la misma forma que indica la etiqueta. Empieza clasificando objetos según su forma, atendiendo primero a una sola característica:
- **Clasificación con negación:** Aquí el niño debe tener en cuenta la forma, el color o ambos y seleccionar los objetos que no cumplan esas características.
- **Clasificación de reconocimiento de los criterios:** Otra de las actividades que realiza un alumno en Smartick es reconocer los elementos de un grupo y definir los criterios de clasificación que se han tenido en cuenta. Es decir, al contrario que en los ejercicios anteriores que se le proporciona los criterios de clasificación y debe colocar los objetos en función de estas características, en esta ocasión debe reconocer qué criterios han sido previamente seleccionados y etiquetar.

#### **2.2.2.7. Enseñanza de juegos en el proceso de aprendizaje de la matemática.**

De acuerdo a (Solorzano, 2010) No hay una única fórmula para su utilización, encontramos experiencias, desde los más elaborados tipos de taller, hasta las más puntuales en las que se usa un solo juego como recurso para presentar, reforzar o consolidar un contenido concreto del currículo. De todas formas, existen una serie de recomendaciones metodológicas útiles para cualquier diseño; entre ellas podemos

destacar: Al escoger los juegos, hacerlo en función de: el contenido matemático que se quiera priorizar; que no sean puramente de azar, que tengan reglas sencillas y desarrollo corto los materiales, atractivos, pero no necesariamente caros, ni complejos; la procedencia, mejor si son juegos populares que existen fuera de la escuela.

1. Una vez escogido el juego se debería hacer un análisis detallado de los contenidos matemáticos del mismo y se debería concretar qué objetivos de aprendizaje se esperan para unos estudiantes concretos.

2. Al presentar los juegos a los estudiantes, es recomendable comunicarles también la intención educativa que se tiene. Es decir, hacerlos partícipes de qué van a hacer y por qué hacen esto, qué se espera de esta actividad: que lo pasen bien, que aprendan determinadas cosas, que colaboren con los compañeros, etc.

3. En el diseño de la actividad es recomendable prever el hecho de permitir jugar varias veces a un mismo juego (si son en distintas sesiones mejor), para posibilitar que los estudiantes desarrollen estrategias de juego. Pero al mismo tiempo se debería ofrecer la posibilidad a los alumnos de abandonar o cambiar el juego propuesto al cabo de una serie de rondas o jugadas, ya que si los niños viven la tarea como imposición puede perder su sentido lúdico.

4. Es recomendable también favorecer las buenas actitudes de relación social. Promover la autonomía de organización de los pequeños grupos y potenciar los intercambios orales entre alumnos, por ejemplo, organizando los jugadores en equipos de dos en dos y con la regla que prohíbe actuar sin ponerse de acuerdo con el otro integrante del equipo.

5. Por último, no debemos olvidar destinar tiempos de conversación con los estudiantes en distintos momentos del proceso.

Según (Solorzano, 2010) Una vez finalizado el juego, y de forma colectiva, debe hacerse el análisis de los procesos de resolución que han aparecido, potenciar la comunicación de las vivencias, así como estimular la verbalización de los aprendizajes realizados. Los juegos sirven al docente para motivar su clase, hacerlas amenas, interesantes, atrayentes, activas y dinámicas.

Estimular las manifestaciones psíquicas en el desarrollo de sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas. El juego en el niño convierte todo lo aprendido en una habilidad disponible a ser aprovechado en el proceso educativo. El juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos.

### **2.2.2.8. Dimensión del aprendizaje de matemáticas**

#### **2.2.2.8.1. Resuelve problemas de cantidad**

Se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad, (Minedu, 2016).

#### **2.2.2.8.2. Resuelve de forma movimiento y localización**

Se visualiza cuando los niños y niñas van estableciendo relaciones entre su cuerpo y el espacio, los objetos y las personas que están en su entorno. Es durante la exploración e interacción con el entorno que los niños se desplazan por el espacio para alcanzar y manipular objetos que son de su interés o interactuar con las personas.

Todas estas acciones les permiten construir las primeras nociones de espacio, forma y medida (Minedu, 2016).

### **2.2.2.9. Relación entre el Juego lúdico y el aprendizaje de las matemáticas**

El juego lúdico y el aprendizaje de las matemáticas favorece ampliamente en diversas actividades humanas, así como cognitivo, motor, social, genera interacciones necesarias en los aprendizajes matemáticas con cualidades de las dimensiones.

Según Montes (2021) en sus datos corroborados en su investigación correlacional que realizó teniendo como objetivo determinar la relación de los juegos lúdicos y el aprendizaje en el área de matemática donde el estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de  $r=0,81$  entre ambas variables, es decir existe una relación significativa  $r=0,769$   $r=0,633$   $r=0,723$ , entre relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje en el área de matemática, concluyendo que existe relación alta entre las variables de la investigación.

### **2.2.3. Definición de términos**

#### ***Juegos de iniciación a la cantidad***

Es el proceso de enseñanza-aprendizaje seguido por un individuo, para la adquisición del conocimiento y la capacidad de ejecución, desde que toma contacto con él, hasta que es capaz de practicarlo con adecuación a su técnica, su táctica y su reglamento. (Muñoz, 2023)

#### ***Juegos lúdicos libres***

Son recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir (López, 2018).

### ***Juegos motores***

El juego motor es una organización que incluye a todos los tipos de situaciones motrices, en forma de actividades lúdicas, más o menos estructuradas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos ligados a la motricidad (sensorio motores, básicos de comunicación, pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos, culturales o deportivos) (Mendoza, 2019).

#### **2.2.4. Variables de estudio**

**Variable dependiente:**

*Aprendizaje de las matemáticas*

**Variable independiente:**

*Juegos lúdicos*

### III. HIPÓTESIS

#### **Hipótesis general**

Los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

#### **H1:**

Los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

#### **H0:**

Los juegos lúdicos no mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

## **IV. METODOLOGÍA**

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

#### **4.1.1. Tipo de estudio**

El presente informe de investigación fue de tipo cuantitativo, en este estudio se recaban y analizan datos de este tipo, asimismo también se estudió el estado de la variable dependiente.

según Neill y Cortez, (2017) El diseño de la investigación cuantitativa constituye el método experimental común de la mayoría de las disciplinas científicas. El objetivo de una investigación cuantitativa es adquirir conocimientos fundamentales y la elección del modelo más adecuado que nos permita conocer la realidad de una manera más imparcial, ya que con esto se recogen y analizan los datos a través de los conceptos y variables medibles (p. 15).

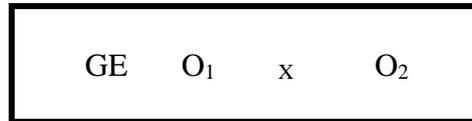
#### **4.1.2. Nivel de la investigación**

El nivel de investigación es Explicativa, según Hernández, Fernández y Baptista (2011), citado por Urbe, (2001) “Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (p.28).

#### **4.1.3. Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación pre experimental es aquella en la que el investigador trata de aproximarse a una investigación experimental, pero no tiene los medios de control suficientes que permitan la validez interna. Según Campbell y Stanley (1963) citado por (Saiz, 2017) se produce una investigación pre experimental cuando se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento, es decir, que se mide el mismo

sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma.



Donde:

GE = Grupo experimental

O<sub>1</sub> = Pre test a la muestra de estudio

X = Aplicación de Juegos lúdicos

O<sub>2</sub> = Post test a la muestra de estudio

## **4.2. Población y muestra**

### **4.2.1. Población**

La población de la I.E.P. Nueva Esperanza de Juliaca, está constituido por 34 estudiantes, dicha institución se ubica geográficamente al Sur este de Puno, la institución privada corresponde a los niveles de Inicial y Primaria escolarizado, pertenece a la UGEL – San Román, turno de estudio de clases entre ellos de niñas y niños de nivel inicial es solo por las mañanas, las docentes que conforman para la enseñanza son 3 para cada edad.

Según las definiciones de Díaz De León (s. f.), la población de una investigación está compuesta por todos los elementos, así como personas, objetos, organismos, historias clínicas que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación.

Así mismo, la población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada. La población debe delimitarse claramente en torno a sus características de contenido, lugar y tiempo.

**Tabla 1**  
**Población**

Ugel	Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	N° de estudiantes	
				Total	
San Román	I.E.P. Nueva	3 años	Única	5	
	Esperanza de	4 años	Única	13	
	Juliaca	5 años	Única	16	
<b>TOTAL</b>				<b>34</b>	

**Nota:** matrícula 2023.

#### 4.2.2. Muestra

Según Díaz De León (s. f.) una muestra es una parte de la población. La muestra puede ser definida como un subgrupo de la población o universo. Para seleccionar la muestra, primero deben delimitarse las características de la población.

Asimismo, la muestra de la investigación fue conformada por 16 estudiantes de cinco años de la Institución Educativa privada, Nueva Esperanza, Juliaca, Puno – 2023, estudiantes que formaron parte de nuestro informe de investigación.

**Tabla 2**  
**Muestra**

Ugel	Institución Educativa Inicial	Grado	Sección	N° de estudiantes	
				Varones	Mujeres
San Román	Nueva Esperanza de Juliaca	5 años	Única	10	6
<b>TOTAL</b>				<b>16</b>	

**Nota:** matrícula 2023

### **4.2.3. Criterios de inclusión y exclusión**

#### ***Inclusión***

- Niños matriculados en cursos vacacionales
- Niños que cumplieron 5 años

#### ***Exclusión***

- Niños que nos asisten regularmente a clases
- Niños de padres de familia que no desean participar en la investigación
- Niños con licencia por salud u otros casos.

### **4.2.4. Técnica de muestreo**

La técnica de muestreo fue el muestreo no probabilístico por ser la única sección de estudiantes de cinco años del ciclo vacacional para esta investigación, se conformó con 16 estudiantes entre niños y niñas de la Institución Educativa privada, Nueva Esperanza Juliaca, Puno – 2023.

El muestreo no probabilístico por conveniencia permite seleccionar aquellos únicos casos accesibles que acepten ser incluidos a la investigación según los fundamentos de los autores Otzen y Manterola, (2017), fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador.

### 4.3. Definición y operacionalización de variables

**Tabla 3**  
*Operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de mediciones
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE:</b>  JUEGOS LÚDICOS	El juego desde el ámbito del desarrollo psicomotor, impulsa el desarrollo del cuerpo, y como no de los sentidos. Y acompañado a esto el impulso, el equilibrio, la percepción, el control muscular, y la confianza cuando se utiliza el cuerpo, estando presente en toda actividad lúdica, y este aumenta en la práctica. (Edo, Blanch, & Antón, 2016)	El juego desde el ámbito del desarrollo psicomotor, impulsa el desarrollo del cuerpo, y como no de los sentidos. Y acompañado a esto el impulso, el equilibrio, la percepción, el control muscular, y la confianza cuando se utiliza el cuerpo, estando presente en toda actividad lúdica, y este aumenta en la práctica. (Edo, Blanch, & Antón, 2016)	Juegos de iniciación a la cantidad  Juegos lúdicos libres	- Reconocen los números - Relacionan los números  - Creatividad - Espontaneidad Imaginación		<b>Ordinal:</b>  Inicio  Proceso  Logro  previsto
<b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b>	La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en	El aprendizaje de la matemática es uno de los pilares fundamentales en la educación de las niñas y los niños, ya que les	Resuelve problemas de cantidad	- Comunica y representa ideas matemáticas - Razona y argumenta ideas matemáticas	1 – 8	

<p>APRENDIZAJES DE MATEMÁTICAS</p>	<p>diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella (p. 10) (Minedu, 2016).</p>	<p>permite desarrollar diversas habilidades de razonamiento para la resolución de problemas, la argumentación, el pensamiento crítico, etc. Estas habilidades son usadas en los diferentes ámbitos de su vida (Mendiola, 2020)</p>	<p>Resuelve de forma movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematiza situaciones con formas tridimensionales y bidimensionales</li> <li>- Ubicación y desplazamiento</li> <li>- Relaciona características perceptuales de los objetos de su entorno, con una forma bidimensional</li> </ul>	<p>9 – 15</p>
--	---	--	--	--	---------------

**Nota:** *Adaptado y elaboración propia*

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

##### **4.4.1. Técnica de recolección de datos**

La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue la observación, esto nos permitió llegar a la realidad de los niños de cinco años de la Institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.

Según Zapata (2006, p. 145), citado por Urbe, (2001) redacta que las técnicas de observación son procedimientos que emplea el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él, esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular.

##### **4.4.2. Instrumento de recolección de datos**

###### **4.4.2.1. Lista de cotejo**

El instrumento que se empleó para la recolección de datos fue una lista de cotejo para la evaluación del pre test y el post test de la aplicación de los juegos lúdicos, para luego derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado objetivo. Asimismo, la escala de calificación de esta será con un SI y NO.

Por otra parte, Pérez (2018) citado por Tamayo, (2021) conceptualiza a la lista de cotejo como un listado de enunciados específicos, ciertas labores, ejercicios, métodos, productos de aprendizajes, o buenas conductas. Se muestran en dos columnas que el observador utiliza para anotar si una determinada peculiaridad o conducta está presente o no, quiere decir, en cláusulas dicotómicas. Asimismo, se le conoce con otras designaciones: lista de comprobación, lista de control, lista de confrontaciones, lista de verificación, lista de corroboración.

##### **4.4.3. Validez de instrumento**

La validación de instrumento, según López (2019) se considera por el alcance de su rigor científico. La validez es el grado en que un instrumento mide lo que debe

medir, el instrumento a utilizar se tiene que comparar para obtener los resultados y su eficiencia.

Por otro lado, la validez del instrumento se analizó mediante 3 expertos para su análisis, ellos son conocedores del planteamiento del instrumento, como también son conocedores en la materia la Licenciada, Maritza Canaza Condori, Licenciada, Alvarez Quispe Elizabeth, Licenciada, Ruth Nohemi Salas Mamani, profesionales de educación de nivel inicial, ellos verificaron la coherencia interna del instrumento con sus respectivas dimensiones y sus ítems, para corroborar y si existe suficiencia para ser aplicada.

**Tabla 4**  
**Validez de instrumento de expertos**

NOMBRES	DNI	GRADO	CALIFICACIÓN
Maritza, Canaza Condori		Licenciada en educación inicial	18
Elizabeth, Alvarez Quispe		Licenciada en educación inicial	20
Ruth Nohemi, Salas Mamani		Licenciada en educación inicial	20

**Nota:** *Validación de expertos.*

#### 4.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad que se empleó en esta investigación fue la prueba piloto, una fórmula de cálculo para la consistencia interna de Kuder - Richardson, es decir Kr-20, escalada dicotómica, donde oscila de confiabilidad un 0.770 aceptable, aplicado a niños de 5 años del Colegio San José- Juliaca.

La confiabilidad de un instrumento produce resultados coeficientes para aplicarlas a la muestra elegida según (Duran y Lara, 2021).

#### **4.5. Plan de análisis**

Después de haber obtenido los permisos correspondientes para la aplicación de instrumento de recolección de datos de la Institución Educativa Privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023, se procedió a su aplicación correspondiente a la muestra de estudio, luego se procedió a la elaboración de base de datos incurriendo a la hoja de Excel 2016, posteriormente se vació para su tratamiento descriptivo de la información adquirida a las tablas de frecuencia y figuras de barras, usando la estadística descriptiva.

Así mismo, se aplicó el análisis inferencial para probar el veredicto de la hipótesis incurriendo al programa SPSS versión 24, en primera instancia se realizó una prueba de análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba no paramétrica de rangos del T de Student, donde se evidencia que la Sig. es igual a 000, por lo tanto, es menor a 0.05, demostrándose que existe una diferencia significativa entre la pre evaluación y post evaluación a los niños de cinco años.

La verificación de las hipótesis planteadas se ha ejecutado bajo los criterios siguientes: (a) descripción de hipótesis de trabajo; (b) delimitación del rango de significancia o error que el investigador deberá asumir; (c) la elección de la prueba estadística; (d) las estimaciones del p-valor y; (e) la decisión que ha asumido.

##### **4.5.1. Procedimiento de recolección de datos**

El procedimiento de esta investigación se llevó a cabo según el cronograma establecido, así mismo cumpliendo con el tiempo que se proyectó en un principio, para llevar a cabo este proyecto de investigación en las cuales procedimos de la siguiente manera:

**Primero:** como investigadora analizamos las deficiencias y necesidades en los niños de cinco años mediante la ejecución de nuestras prácticas pre profesionales, donde tuvimos la dicha y la oportunidad de pertenecer y ser aceptada por esta Institución Educativa Privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.

**Segundo:** procedimos a realizar un documento de solicitud hacia la dirección pidiendo el permiso para poder intervenir y realizar nuestro proyecto de investigación en dicha institución, en respuesta obteniendo una aceptación mediante un oficio.

**Tercero:** se incurrió a los padres de familia para pedir un permiso mediante un documento de un consentimiento informado, esto para que se pueda aplicar y evaluar a sus menores hijos mediante un instrumento de evaluación y a la vez ser partícipes en nuestro proyecto.

Cuarto: procedimos con la intervención a nuestra de estudio a niños de cinco años con una evaluación del pre test relacionado a nuestra variable dependiente, luego de los resultados obtenidos aplicamos 13 sesiones con una duración de 6 semanas maso menos en base a Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas.

Quinto: En el post test después de haber aplicado las 13 sesiones de la misma manera se procedió a una evaluación a los 16 niños de la muestra en base al aprendizaje de las matemáticas.

Quinto: finalmente se procedió después de haber obtenido los resultados a realizar las tablas y figuras en orientación a los hallazgos obtenidos, de esta manera va concluyendo nuestro proyecto de investigación.

## 4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5

*Matriz de consistencia*

Título	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<b>Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza, Juliaca -Puno - 2023</b>	<p><b>General</b> ¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza, Juliaca -Puno – 2023?</p> <p><b>Específico</b> - ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pretest en niños de cinco años de la institución educativa privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023? - ¿Cómo la aplicación de los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, Nueva Esperanza Juliaca, ¿Puno – 2023? - ¿Cómo es el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco años de la institución educativa privada, Nueva Esperanza Juliaca, ¿Puno – 2023?</p>	<p><b>General</b> Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.</p> <p><b>Específicos</b> - Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023. - Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023. - Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p><b>H1:</b> Los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.</p> <p><b>H0:</b> Los juegos lúdicos no mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo <b>Nivel:</b> Explicativo <b>Diseño:</b> Pre Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>GE   O<sub>1</sub>   X   O<sub>2</sub></p> </div> <p>Dónde: Ge = Grupo experimental O<sub>1</sub> = Pre test X = Juegos Lúdicos O<sub>2</sub>= Post test <b>Población:</b> 34 niños de 3,4, y,5 años. <b>Muestra:</b> 16 niños de 5 años del aula los Ositos Instrumento: Lista de cotejo Técnica: La observación Variables: V1 – Juegos lúdicos V2 – Aprendizaje de matemáticas <b>Principios éticos:</b> Libre participación y derecho a estar informado</p>

#### 4.7. Principios éticos

**Protección de la persona.** - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no solamente implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que participan en la investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollaran o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

**Beneficencia y no-maleficencia.** - Toda investigación debe tener un balance riesgo, beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación, no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

**Justicia.** - El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas.

**Integridad científica.** - El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos (Uladech, 2022).

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Se presenta, los resultados que se obtuvieron en base a la aplicación del instrumento de lista de cotejo tanto para el pre test y post test a los niños de cinco años.

#### Objetivos específicos:

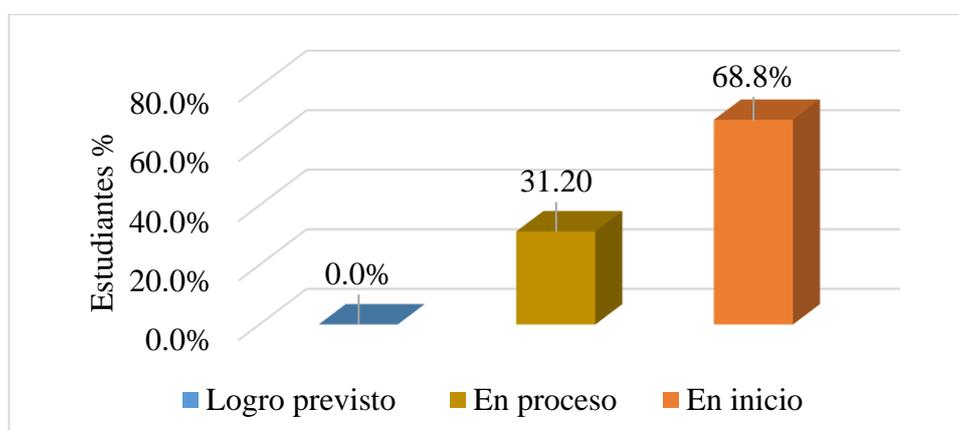
#### 5.1.1. Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023

**Tabla 6**  
Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test

Nivel de logro	Niños	
	fi	%
Logro previsto	0	0
Proceso	5	31.2
Inicio	11	68.8
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

*Nota: Lista de cotejo, febrero 2023.*

**Figura 1**  
Nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test



**Nota: Tabla 6**

Resultados según la tabla 6 y figura 1 se evidencia antes de la aplicación de los Juegos ludicos, que el 68.8% de niños se ubican en un nivel de inicio, se concluye observando los resultados la mayor cantidad de los niños de cinco años requieren la aplicación de los Juegos ludicos para el aprendizaje de las matemáticas.

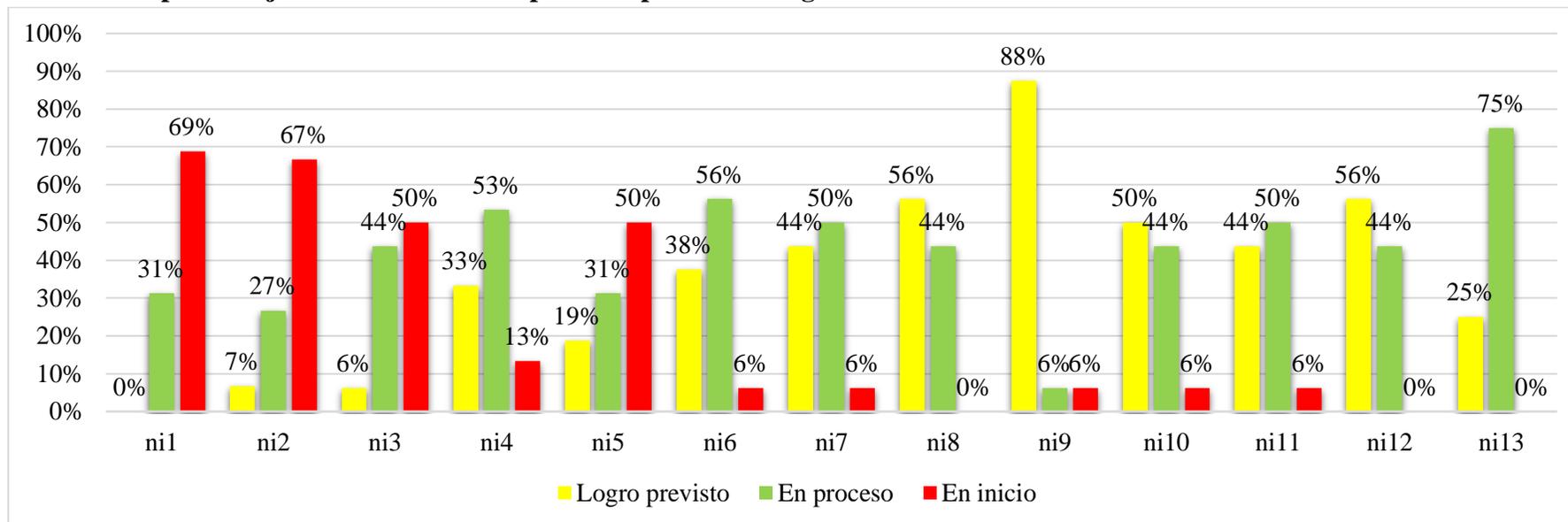
**5.1.2. Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.**

**Tabla 7**

**Nivel de aprendizaje de matemáticas después de aplicar los Juegos lúdicos**

Nivel de logro	ni1		ni2		ni3		ni4		ni5		ni6		ni7		ni8		ni9		ni10		ni11		ni12		ni13	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%																
Logro previsto	0	0%	1	7%	1	0%	5	0%	3	19%	6	63%	7	44%	8	56%	14	75%	8	81%	7	75%	9	81%	4	88%
Proceso	5	31%	4	27%	7	44%	8	50%	5	31%	9	31%	8	50%	8	44%	1	25%	7	13%	8	19%	7	19%	12	13%
Inicio	11	69%	10	67%	8	56%	2	50%	8	50%	1	6%	1	6%	0	0%	1	0%	1	6%	1	6%	0	0%	0	0%
Total	16	100%	15	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

**Nota:** Lista de cotejo, febrero 2023.

**Figura 2****Nivel de aprendizaje de matemáticas después de aplicar los Juegos lúdicos**

**Nota:** Tabla 4

En la Tabla 7 y figura 2 los resultados se evidencian de las 13 sesiones aplicadas, en la sesión 1 se muestra que el 69% de estudiantes se ubicaron en un nivel de inicio, así mismo, a la medida de la aplicación de las sesiones de los Juegos lúdicos se estuvo mejorando con los resultados favorables en la última sesión 13 obteniendo un 75% de niños ubicándose en un nivel de logro previsto, en conclusión fue de manera satisfactoria las sesiones aplicadas con los niños de cinco años.

**5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.**

**Tabla 5**

*Nivel de aprendizaje de matemáticas post test*

**Tabla 8**

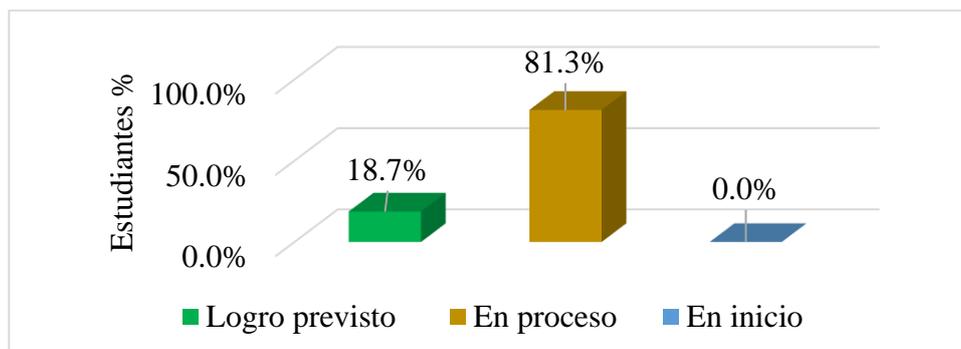
**Nivel de aprendizaje de matemáticas post test**

Nivel de logro	Niños	
	fi	%
Logro previsto	3	18.7
Proceso	13	81.3
Inicio	0	0
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Lista de cotejo, febrero 2023.

**Figura 3**

**Nivel de aprendizaje de matemáticas post test**



**Nota:** Tabla 8

Según los resultados de la tabla 8 y figura 3 se observa después de la aplicación de las sesiones de los Juegos lúdicos, se evidencia 81.3% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, en conclusión a los resultados la mayor cantidad de los niños de

cinco años lograron ubicarse en nivel de proceso en cuanto al aprendizaje de las matemáticas.

#### 5.1.4. Prueba de normalidad para hacer el uso estadístico

Se tendrá en cuenta que,

Sí  $p > 0.05$  los datos son normales y paramétricas.

Sí  $p < 0.05$  los datos no son normales y son no paramétricas.

	Shapiro-Wilk		Sig.
	Estadístico	Gl	
Pre tes	,564	16	,000
Post tes	,436	16	,000

En conclusión, se aplicó la prueba de Shapiro – Wilk por que se tuvo una muestra menor a 30 sujetos, es decir 16 niños de cinco años, es así que se llega a observar el cuadro de la significancia de igualdad, es por ello que los datos del estudio son no paramétricos para hacer el uso del estadístico correspondiente.

## Prueba de hipótesis del pre test y post test

### Hipótesis general

Planteamiento de hipótesis Nula (H1) e hipótesis alterna (H0)

#### H1:

Los juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

#### H0:

Los juegos lúdicos no mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

**Tabla 9**  
*Prueba de muestras relacionada*

	Diferencias emparejadas				T	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desv	Desviación error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
Pre test – post test	4.500	1.549	0.387	-5.326	-3,674	-11.619	16	.000

**Nota:** SSPS

### Análisis e interpretación

De acuerdo a la prueba de T de Student se evidencia que la Sig. es igual a 000, por lo tanto, es menor a 0.05, esto indica, que los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza de la ciudad de Juliaca, por lo tanto, se acepta la H1 y se rechaza la Ho.

## 5.2. Análisis de resultados

**Según el objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.**

Se determinó que los Juegos lúdicos mejoran de manera significativa el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años, según los resultados de la prueba del t de Student donde se evidencia que la Sig. es igual a .000, por lo tanto, es menor a 0.05, por lo tanto, se acepta la H1 y se rechaza la Ho.

Según Gavidia (2022) en sus resultados obtenidos con la aplicación de los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas comparando los resultados de hipótesis del valor  $T = -19.451 < 1.753$ ; Se concluyó que se acepta la hipótesis alterna, la aplicación de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 4 años de la I.E.P. Amauta Excellent Trujillo 2019.

Comparando ambos resultados obtenidos rescatamos que es de mucha importancia la aplicación de los Juegos lúdicos en los niños y en los centros educativos ya que determina favorablemente para el área de matemáticas y sus dimensiones.

En lo teórico según Murillo (1996) nos describe que la actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que le permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas.

El juego lúdico es un importante intermedio de expresión de los pensamientos y emociones del ser humano que en ocasiones no pueden ser salidos directamente que,

al jugar, se manifiesta conflictos internos y restan los efectos de experiencias negativas.

**Objetivos específicos:**

**Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.**

Según los resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 1 se obtuvo 68.8% de niños se ubicaron en un nivel de inicio, en conclusión, estos resultados estadísticos evidencian que los niños de cinco años se encuentran en un nivel bajo académico en cuanto al aprendizaje de matemáticas y sus dimensiones.

Según los resultados de Mata, Ruiz, (2011) en el pre test fue que el 47% de niños alcanzaron un nivel medio y el 53% un nivel bajo en cuanto al desarrollo de las habilidades matemáticas, y luego de la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica el 80% de niños alcanzaron un nivel alto, y el 20% un nivel medio.

Del análisis y comparación de hallazgos se deduce que la propuesta de los Juegos lúdicos, se evidencia que sí lograron desarrollar para el beneficio del aprendizaje del área de matemáticas los niños de nivel inicial, en tal aspecto se repercute esta metodología para el aprendizaje.

Así mismo, se corrobora con la teoría de Groos (1898) el juego no es solamente un ejercicio, sino también es un pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.

**Aplicar los juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.**

Según los resultados obtenidos se evidencian de las 13 sesiones aplicadas, en la sesión 1 se muestra que el 69% de estudiantes se ubicaron en un nivel de inicio, así mismo, a la medida de la aplicación de las sesiones sobre los Juegos lúdicos se estuvo mejorando con los resultados favorables en la última sesión 13 se obtuvo un 75% de niños ubicándose en un nivel de logro previsto, en conclusión, fue de manera satisfactoria las sesiones aplicadas con los niños de cinco años.

Sandoval (2017) en su tesis titulada: La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa Soledad Román De Núñez (sede victoria pautt), 2017 quien concluyo: Primera: Este proyecto de investigación propicio incentivar áreas tales, como la concentración, observación, atención, rapidez mental, etc.) que permitieron al niño el desarrollo de la dimensión cognitiva, el afianzar aprendizajes sin dejar de lado las otras dimensiones como la social y la afectiva entre otras, por medio de actividades lúdicas. Segunda: El uso de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las clases propician la motivación hacia el aprendizaje y que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

Los principios que tomaremos en cuenta serán según (Minedu, 2016). Comience con situaciones importantes, Esto significa formular o elegir diferentes situaciones que satisfagan no solo las necesidades sino también los

diferentes intereses de los estudiantes”, “y en todas estas situaciones se deben sugerir algunas posibles formas de aprendizaje”.

En nuestro punto de vista podemos apreciar que el juego lúdico es muy favorable para el aprendizaje de las matemáticas, es así como corroboramos con estos antecedentes al respecto de los juegos lúdicos, a la vez se pudo lograr el objetivo propuesto satisfactoriamente en el bien de los niños de cinco años.

**Evaluar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un post test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023.**

Según los resultados, en la tabla 8 y figura 3 se observa después de la aplicación de las sesiones de los Juegos lúdicos, se evidencia 81.3% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, en conclusión, a los resultados, la mayor cantidad de los niños de cinco años lograron ubicarse en nivel de proceso en cuanto al aprendizaje de las matemáticas.

Ayala, (2018) en su tesis titulada: Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática quien concluyo. Primera: La investigación demostró que las actividades lúdicas motivan al estudiante hacia el aprendizaje de la matemática, favoreciendo el proceso educativo al crear un ambiente agradable de enseñanza y aprendizaje matemático. Segunda: Con base en los resultados obtenidos en el pre y post cuestionario de motivación hacia la matemática, se evidenció que las actividades lúdicas motivan al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje matemático. Tercera: Se evidenció que, al implementar actividades lúdicas como estrategias educativas, el estudiante despierta su motivación y curiosidad hacia la matemática, su

nivel de concentración aumenta y reduce su nivel de ansiedad, al producir efectos positivos.

Según, Salvador (1996) Ayuda a los alumnos a alcanzar altos calificativos en el área de matemática y en los demás cursos, ayuda a los niños a ser más autónomos, accede al reconocimiento y conocimiento de los objetos y su uso.

Con estos resultados obtenidos se corrobora que los juegos lúdicos juegan un papel importante para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 5 años, como también a más, en su metodología de investigación coincidimos al utilizar el diseño pre experimental.

### **5.3.Limitaciones de estudio**

#### **5.3.1. Las limitaciones atribuidas al investigador**

Las limitaciones que se tuvo fueron el libre acceso a los medios de información en base a nuestra investigación planteada, por otro lado, no se contó con información amplia de libros de metodología en la biblioteca institucional para podernos guiar como investigadoras, así mismo la coyuntura que se ha vivido en mi región de puno limito el acceso al centro educativo como corresponde hacerlo.

#### **5.3.2. Las limitaciones metodológicas**

Las limitaciones encontradas fue la falta de datos confiables para plantear la caracterización de la problemática Internacional, nacional de la investigación, toda información fue limitada para poder realizar la diagnosticación.

Así mismo, otra limitación la falta de estudios previos en el ámbito local, no se han encontrados estudios relacionados con el tema investigación en la localidad de Sihuas y lo ha sido también a nivel regional.

## VI. CONCLUSIONES

Se concluye en relación al objetivo planteados, tenemos como primer objetivo general: determinar que el juego lúdico mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de 5 años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023. Lo importante fue que la hipótesis se hizo por medio de la prueba t de Student para datos paramétricos. Se determina que existe diferencia significativa entre el pretest y postest dado que el valor fue Sig. es igual a .000, con lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, es menor a 0.05, esto indica, que los juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza de la ciudad de Juliaca, por lo tanto, se acepta la H1 y se rechaza la Ho.

Se concluye con el objetivo específico 1, que, al identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas a través de un pre test en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca, Puno – 2023. Al obtener los resultados de Pre test el 68.8 de niños se ubicaron en un nivel de inicio, esto significa que los niños de 5 años presentaron dificultades con el aprendizaje de las matemáticas y sus dimensiones.

Conclusión del objetivo específico 2, en esta investigación se aplicó la propuesta de juegos lúdicos, donde se desarrolló 13 sesiones de aprendizaje, la ejecución de las sesiones se hizo por espacio de cuatro semanas, desarrollando juegos lúdicos, como. : Conociendo las figuras geométricas “los bloques lógicos y vamos a agrupar por su forma.”, “Identifico el lado derecho e izquierdo de mi cuerpo”, “dos siluetas de manos grandes pegadas en un paliglobo: relacionados con el área de matemática, la competencia, resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Las estrategias utilizadas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje fueron, trabajar con materiales lúdicos, la hora pedagógica fue de 45 minutos, la colaboración de los niños y los resultados del aprendizaje son una intervención progresiva y activa. Las evaluaciones son continuas y la lista de cotejo se utilizan después de la sesión. Claramente, el progreso del aprendizaje de las matemáticas ha mejorado.

En relación al objetivo específico 3, se evaluó el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años a través de un Post test, donde se observó en los resultados obtenidos que el 81.3% de niños se ubicaron en un nivel de proceso, esto después de la aplicación de sesiones de Juegos lúdicos, esto significa que en su mayoría los niños no lograron el nivel de Logro previsto. En conclusión a los resultados la mayor cantidad de los niños de cinco años lograron ubicarse en nivel de proceso en cuanto al aprendizaje de las matemáticas, en base a los Juegos lúdicos.

## ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

### Recomendaciones

#### a. Recomendación metodológica

En el aspecto metodológico como investigadora doy las recomendaciones a otros investigadores a que puedan profundizar y aplicar nuevas estrategias para dar a conocer y difundir la importancia del juego lúdico para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los niños. Así mismo también recomiendo para posteriores estudios de los investigadores este tema se aborde y profundice ampliamente.

#### b. Recomendación práctica

Concluimos con esta investigación favorablemente en la institución educativa inicial privada nueva esperanza, Juliaca, Puno – 2023 aquí se recomienda a la plana docente, planificar talleres de juego para mejorar en aprendizaje en matemáticas, sesiones que ayuden a desarrollar las nociones matemáticas utilizar los objetos lúdicos, objetos reciclados y muchas más cosas con lo que el niño pueda favorecerse.

#### c. Recomendación académica

Estandarizo esta investigación para mis colegas y compañeros siguientes que se interesen y aborden sobre este tema del juego lúdico en ya sea en el centro de estudios o en hogares, recomiendo que lo mejoren con más investigaciones corrobore con otros autores porque este tema de investigación es de mucha importancia para los niños de nivel inicial.

Por otro lado, a la universidad ULADECH promover con más talleres eficientes para desarrollar nuestra investigación con nuestra población adquirida, dar

incentivos para dar nuestras capacitaciones y concientizar a los involucrados en esta investigación y poder concluir satisfactoriamente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang N. (2005) *Jugar , aprender y enseñar relaciones que potencian los aprendizajes escolares.* . Buenos Aires: Manantial.
- Ayala (2018) *Efectividad de las actividades lúdicas para la enseñanza de la matemática y su relación con la motivación hacia el aprendizaje de la matemática.*
- Caba. (2004) *De Jugar Con El Arte Al Arte De Jugar - Ensayos universitarios - 7233 Palabras.*
- CADE (2010) *Lo que nos dejó la CADE 2010 | Conexión ESAN.*  
<https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/lo-que-nos-dejo-la-cade-2010>
- Díaz. (2006). *INVESTIGACIÓN: NIVELES DE INVESTIGACIÓN.*  
[http://grsanchez.blogspot.com/2013/06/niveles-de-investigacion\\_28.html](http://grsanchez.blogspot.com/2013/06/niveles-de-investigacion_28.html)
- Duran y Lara. (2021) (PDF) *Aplicación del coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson en una escala para la revisión y prevención de los efectos de las rutinas*  
[https://www.researchgate.net/publication/348316581\\_Aplicacion\\_del\\_coeficiente\\_de\\_confiabilidad\\_de\\_Kuder\\_Richardson\\_en\\_una\\_escala\\_para\\_la\\_revision\\_y\\_prevenccion\\_de\\_los\\_efectos\\_de\\_las\\_rutinas](https://www.researchgate.net/publication/348316581_Aplicacion_del_coeficiente_de_confiabilidad_de_Kuder_Richardson_en_una_escala_para_la_revision_y_prevenccion_de_los_efectos_de_las_rutinas)
- Escale (2017) *Presentación del proceso censal 2017 - minedu resultados del censo educativo 2017: matrícula, docentes, recursos y local educativo resultados del censo de dre y ugel 2017.*
- Garay. (2020). *Metodología de la investigación cuantitativa. EVIN: 300 Módulo # 3: TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.*
- Gallardo (2018) *Teorías del juego como recurso educativo.*
- González, R., & Salazar, F. (2008). Aspectos Básicos Del Estudio De Muestra Y Población Para La Elaboración De Los Proyectos De Investigación. *Universidad De Oriente Núcleo De Sucre Escuela De Administración Curso*

*Especial De Grado, 1-76.*

Hernández Sampieri. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición.  
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

López. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo* .

Mendiola y Minedu. (2020). *Las matemática en el nivel inicial*.  
<https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/matematica-nivel-inicial.pdf>

Mendoza (2019) *Juegos-motores*.

Minedu (2016a) *Currículo Nacional*.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Minedu (2016b) *EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Programa curricular de Educación Inicial*. 167.

Minerva T. (2007) *El juego como estrategia de aprendizaje en el AULA*.  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego\\_aprendizaje.pdf?sequence=1](http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf?sequence=1)

Montes (2021) *Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación*.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28676/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS\\_MONTES\\_CUADROS\\_JACINTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28676/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS_MONTES_CUADROS_JACINTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Muñoz. (2023). *El juego y la iniciación deportiva en el ámbito escolar - Educación Física - EFDeportes.com | Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital | Sitio Móvil*.

Murillo. (1996). *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal*. 2.

- Neill y Cortez. (2017). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*.  
[http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigación cuantitativa y cualitativa.pdf](http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigación%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf)
- Otzen y Manterola. (2017). *Técnica de Muestreo sobre una Población*.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Quea (2020) *Juegos didácticos y el aprendizaje significativo en área de matemática en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1088 Putina, Puno,2020*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Rojas (2019) *Juego lúdico matemático en el desarrollo de competencias y capacidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. Nª 676 San Martín De Porras-Amay*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ruiz (2011) *APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS*.
- Saiz. (2017). *Metodología*.  
[https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema\\_3\\_metodologia\\_para\\_la\\_evaluacion.pdf;jsessionid=3588A0286974D8A6D35B1DA59E89DCE9?sequence=7](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf;jsessionid=3588A0286974D8A6D35B1DA59E89DCE9?sequence=7)
- Salvador. (1996). *El juego como recurso didáctico en el aula de Matemáticas*.
- Sandoval, R. O. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez (Sede Victoria Pautt) Margelia Sandoval Santana*.
- Smartick (2009) *La clasificación. Primeros pasos hacia el pensamiento lógico-matemático*.
- Solorzano, T. (2010). *Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de la matemática*.
- Ugaz. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar nociones matemáticas en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de Lima*.

## Anexos

## Anexo 1 Instrumentos de recolección de datos

**LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS**

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>			
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
<b>DIMENSIÓN 2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>			
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones gráficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

## Anexo 2 Evidencias de validación de instrumentos

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable. APRENDIZAJE DE MATEMATICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>							
1	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?	X		X		X		
2	¿Identifica las figuras geométricas?	X		X			X	
3	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?	X		X		X		
4	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?	X		X		X		
5	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		X	X		X		
6	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?	X		X		X		
7	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?	X		X		X		
8	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>							
9	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?	X			X		X	

10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?	X		X		X	
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?	X		X		X	
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?	X		X		X	
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		X	X			X
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?	X		X		X	
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: **Lic. Maritza Canaza Condori**        **DNI: 70103039**

**Especialidad del validador:** **Licenciada en educación Inicial**

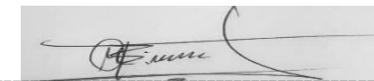
**19 de enero del 2023**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la



**FIRMA DEL EXPERTO DECLARANTE**  
**DNI 70103039**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable. APRENDIZAJE DE MATEMÁTICAS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>							
1	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?	X		X		X		
2	¿Identifica las figuras geométricas?	X		X			X	
3	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?	X		X		X		
4	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?	X		X		X		
5	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?	X		X		X		
6	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?	X		X		X		
7	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?	X		X		X		
8	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>							
9	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?	X			X		X	

10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?	X		X		X	
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?	X		X		X	
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?	X		X		X	
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?	X		X		X	
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?	X		X		X	
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: **Lic. Ruth Noemi Salas Mamani**      **DNI: 71241873**

**Especialidad del validador: Licenciada en educación Inicial**

**23 de enero del 2023**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la

-----  
**FIRMA DEL EXPERTO DECLARANTE**  
**DNI 71241873**

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE la variable. APRENDIZAJE DE MATEMATICAS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>							
1	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?	X		X		X		
2	¿Identifica las figuras geométricas?	X		X			X	
3	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?	X			X	X		
4	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?	X		X		X		
5	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?	X		X		X		
6	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?	X		X		X		
7	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		X	X		X		
8	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
9	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?	X			X		X	
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?	X		X		X		

11	¿Organiza sus movimientos y acciones?	X		X		X	
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?	X		X		X	
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?	X		X		X	
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?	X		X		X	
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		X	X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** \_\_\_\_\_

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador.** Dr/ Mg: Mirian Mireya Arrunategui Salazar      **DNI: 45515566**

**Especialidad del validador:** Licenciada en educación Inicial

24 de enero del 2023

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la



-----  
**FIRMA DEL EXPERTO DECLARANTE**

**DNI: 45515566**



#### 4. Evidencias de trámite de recolección de datos



Carta N° 001- SVA

Sra. Imelda Peñarrieta De Beltrán

Director de la I.E. P NUEVA ESPERANZA

Presente. -

**De mi consideración:**

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, agradecerle por la oportunidad que me brinda en la institución que usted dirige, para presentarme y solicitarle su autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado *Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Privada, Nueva Esperanza, Juliaca, Puno - 2023*

El proyecto en mención será ejecutado por mi persona: **Alejandrina Sánchez Vilca**, con código de matrícula N° **6907151042**, y con DNI N° **43715213**, egresada/o de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en la Escuela Profesional de Educación, Carrera **Profesional de Educación Inicial**.

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, la misma que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente

Firma

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUNO  
NUEVA ESPERANZA  
*Alejandrina Sánchez Vilca*  
Imelda Peñarrieta de Beltrán  
Directora



Apellidos y nombres

DNI N°

## 5. Formatos de consentimiento informado

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022

Investigador (a): Alejandrina Sánchez Vilca

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022 – 2022

Objetivo general, Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El presente proyecto de investigación está encaminada a los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas En los estudiantes de 5 años

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

#### **Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

#### **Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

#### **Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

#### **Derechos del participante:**

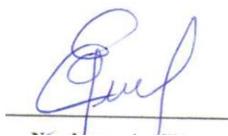
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

#### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Gleny Edith, Mamani Vilca  
***Participante***

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**



---

Alejandrina Sánchez Vilca  
***Investigador***

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN  
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

Título del estudio: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022

Investigador (a): Alejandrina Sánchez Vilca

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022 – 2022

Objetivo general, Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El presente proyecto de investigación está encaminada a los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas En los estudiantes de 5 años

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

**Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Nery Karen Olvea Montes  
*Participante*

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**



---

Alejandrina Sánchez Vilca  
*Investigador*

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN  
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

Título del estudio: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022

Investigador (a): Alejandrina Sánchez Vilca

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza, Puno - 2022 – 2022

Objetivo general, Determinar si los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la institución educativa privada, nueva esperanza Juliaca -Puno – 2023.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El presente proyecto de investigación está encaminada a los Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas En los estudiantes de 5 años

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

**Beneficios:**

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área

**Costos y/ o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico .....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



---

Benigno Chiara Chiara  
*Participante*

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**



---

Alejandrina Sánchez Vilca  
*Investigador*

13/01/2022,  
9:15 am

---

**Fecha y Hora**

## 6. Copiar el Excel de la base de datos

PRE-TEST															JUEGOS LÚDICOS			POST-TEST															PRENDIZAJE DE MATEMÁTICA											
															Dimensiones		General																Dimensiones		General									
Muestra	Genero (M) (V)	Ciclo	Edad	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3		P1 4	P1 5	Resuelve problemas de cantidad	Resuelve de forma movimiento y	Muestra	Genero (M) (V)	Ciclo	Edad	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9		P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	Resuelve problemas de cantidad	Resuelve de forma movimiento y	
1	M	II	5	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	2	3	1	M	II	5	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	4	3	7
2	M	II	5	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	3	1	4	2	M	II	5	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	4	5	9	
3	M	II	5	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	2	4	3	M	II	5	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	3	3	6	
4	V	II	5	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3	1	4	4	V	II	5	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	4	4	8	
5	V	II	5	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	5	2	7	5	V	II	5	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	3	8	
6	M	II	5	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	2	5	6	M	II	5	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	4	5	9	
7	M	II	5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	6	2	8	7	M	II	5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	6	3	9	
8	M	II	5	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	3	8	M	II	5	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	4	4	8	
9	V	II	5	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	2	4	6	9	V	II	5	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	5	2	7	
10	M	II	5	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3	2	5	10	M	II	5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	5	4	9	
11	V	II	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	2	11	V	II	5	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	4	4	8			
12	V	II	5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	5	2	7	12	V	II	5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	5	4	9	
13	V	II	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	13	V	II	5	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	3	5	8		
14	V	II	5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	2	3	14	V	II	5	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	5	3	8	
15	M	II	5	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	6	1	7	15	M	II	5	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	3	9		
16	V	II	5	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	2	4	16	V	II	5	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	4	4	8		

## Anexo 7. (13 Sesiones)

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**Título:** Conociendo las figuras geométricas

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto.	Lista de cotejo

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> </ul>	- Video
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños observan un video de una canción: las figuras geométricas. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc">https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc</a></li> </ul>	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentamos con los niños de que se trata la canción.</li> <li>- ¿Qué figuras geométricas hay en la canción.?</li> </ul>	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos con los niños donde encontramos estas formas</li> <li>- Las podemos reconocer todas.</li> </ul>	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la docente repartirá los bloques lógicos y vamos a agrupar por su forma.</li> <li>- decimos que formas agrupamos.</li> <li>- Que formas encontramos en el aula.</li> <li>- Que formas hay en los objetos de tu casa.</li> <li>- Los niños buscan por grupos traen a su grupo alguna forma que encontró</li> <li>- Expresa que es, su libro tiene forma de rectángulo, el plato tiene la forma de un círculo...y así los niños traen un objeto y lo expone.</li> <li>- Luego colocan los objetos en el centro de la mesa.</li> </ul>	Bloques lógicos  Objetos  Hoja
	Aplicación	<b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño dibuja la forma geométrica que encontró en un objeto.</li> </ul>	ficha

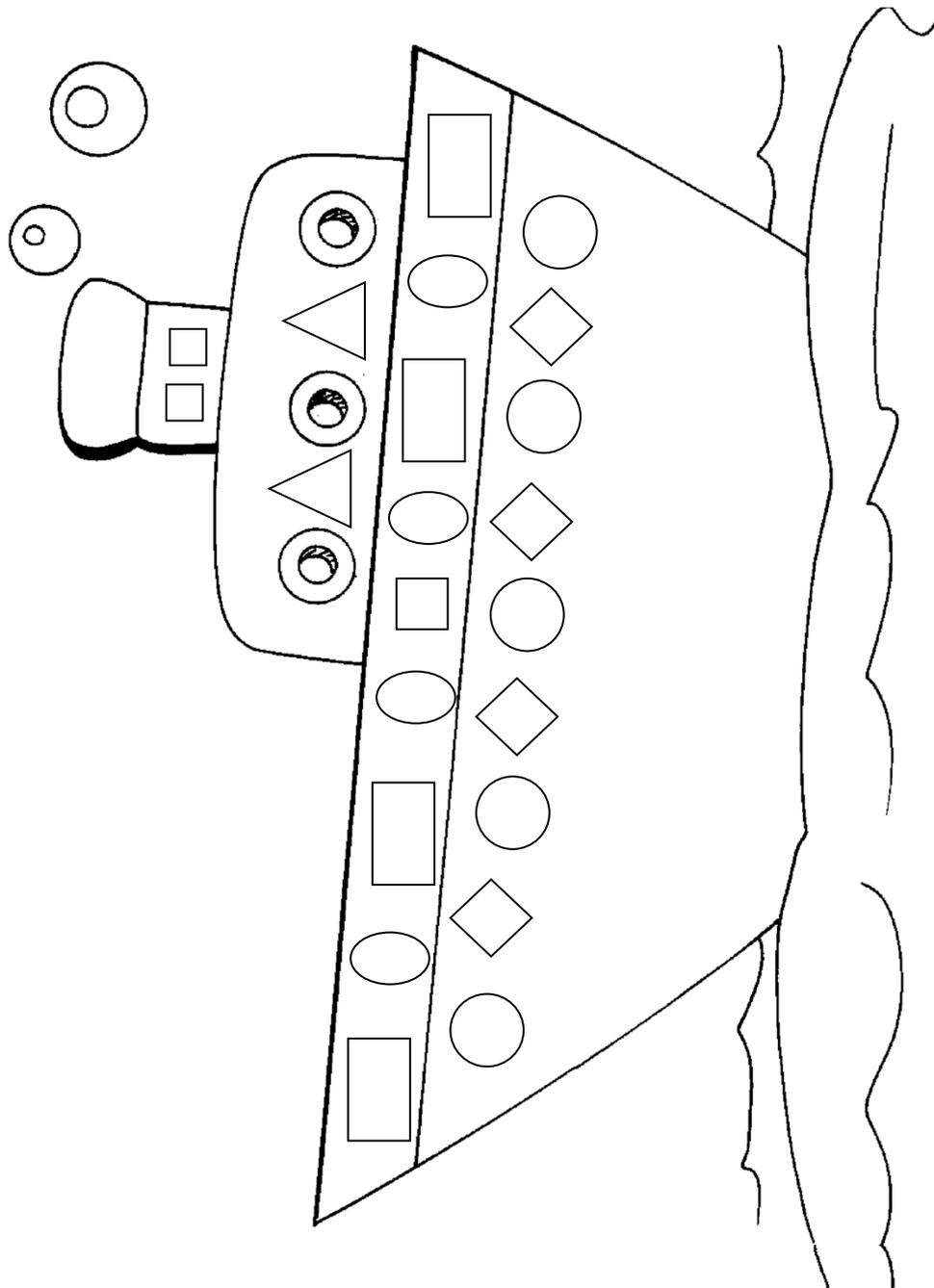
		<p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha reconoce las figuras geométricas.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños expresan los objetos que encontramos y que todas las cosas tienen su forma</li> <li>- Recordamos los objetos que encontramos</li> <li>- Guardan los objetos en su lugar..</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	<b>Reflexión</b>	Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	-

## ¿Cuántas formas geométricas hay?

- Cuenta las figuras geométricas que hay en el barco y escribe el número en el cuadrado respectivo.

Colorea ○ – amarillo / ◌ - Anaranjado / ◻ - celeste / ◻ – azul / △ – verde / ◊ -morado

○	◻	△	◻	◌	◊



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

**Título:** Me ubico en el espacio arriba –abajo, delante detrás,

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado”– que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Lista de cotejo

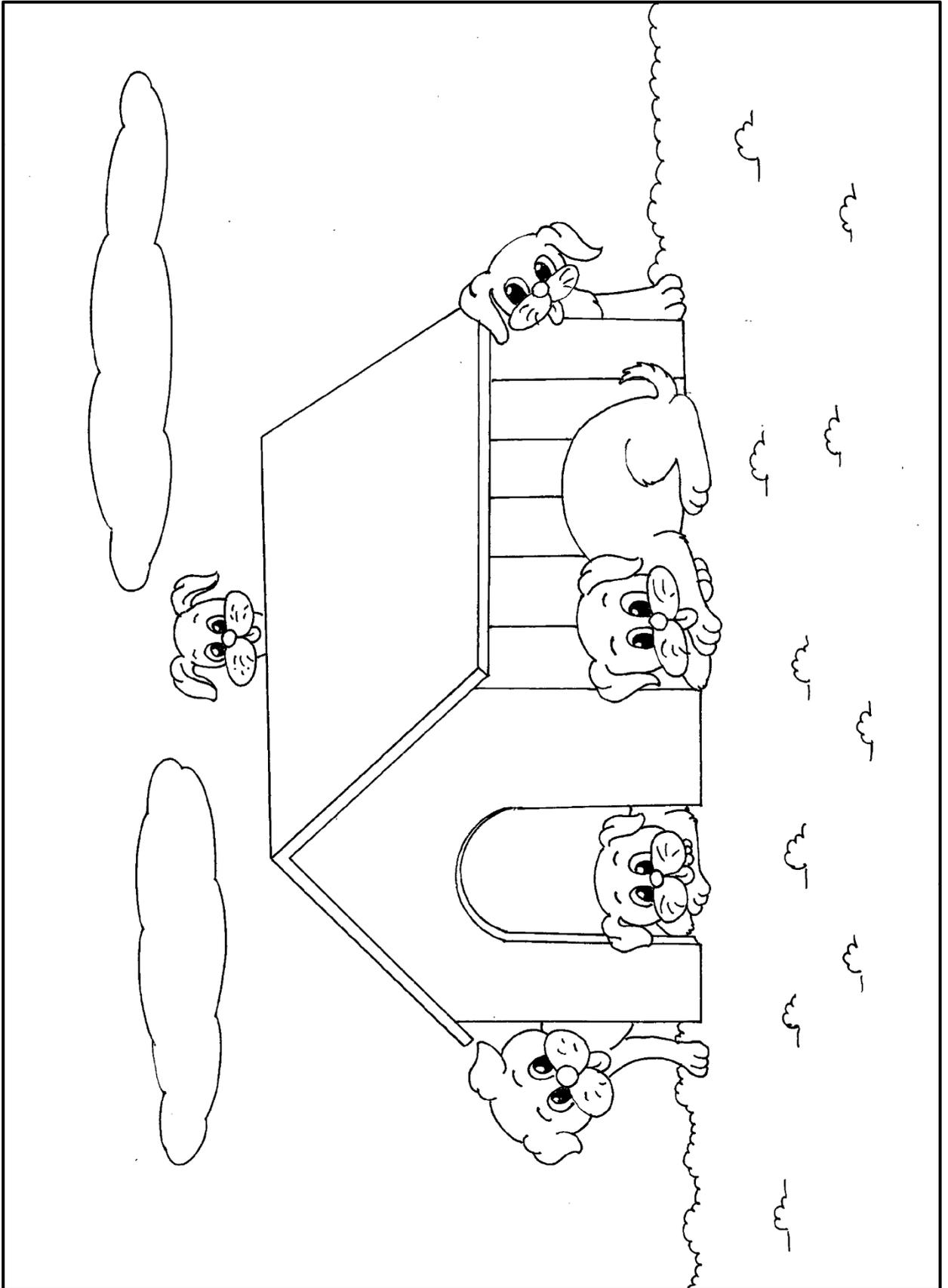
#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> </ul>	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escuchan la canción.</li> </ul> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xBUC9ummmjs">https://www.youtube.com/watch?v=xBUC9ummmjs</a>	Canción
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos acerca de la canción</li> <li>- Que dice, que tenemos arriba y que hay abajo</li> </ul> Ustedes reconocen estas posiciones	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos que paso cuando nuestro amigo se equivocó al colocarse delante o detrás. La docente pregunta a los niños que podemos hacer para que todos reconozcamos estas posiciones	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos tarjetas a cada equipo y luego entre ellos dialogan y comparan sobre si está arriba, abajo delante –detrás.</li> </ul> Los niños manipulan el material reconocen las posiciones <ul style="list-style-type: none"> <li>- y las agrupan.</li> <li>- Las que están arriba, los que están abajo, los que están delante y los que están detrás.</li> <li>- Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo.</li> <li>- Esperamos como lo hizo cada grupo. Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo?</li> </ul> Se puede sugerir, relacionar las tarjetas el gato está arriba y el gato esta abajo ó sea en parejas	tarjetas  papelote Ficha
	Aplicación	<b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja lo que hicieron, como relacionaron sus tarjetas</li> </ul> <b>Formalización</b>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha compara y reconoce las posiciones arriba – abajo, delante-detrás.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Todas las cosas están en diferentes posiciones</li> </ul> <p>Todas las cosas cambian de posición cuando yo me muevo o cambio de lugar.</p>	
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado</li> <li>- La maestra, niños y niñas extraer sus conclusiones de lo realizaron. que podemos diferenciar estas posiciones</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</p>	

## Detrás

- *Colorea a los perros que están detrás de la casa.*



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03****Título:** Me ubico en el espacio encima-debajo, cerca-lejos**Área:** Matemática**Tiempo:** 45 min.**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras –como “encima-debajo, cerca -lejos.	Lista de cotejo

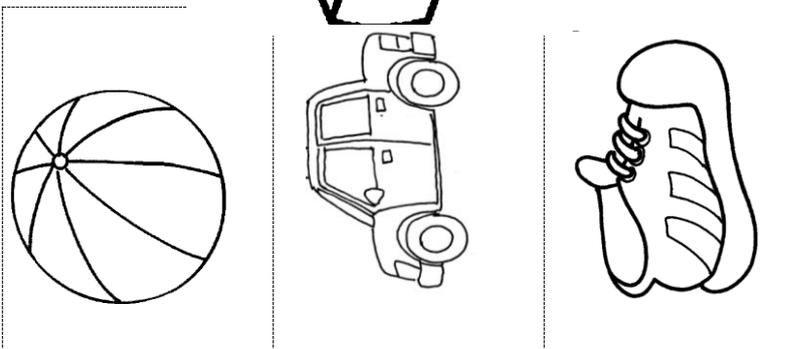
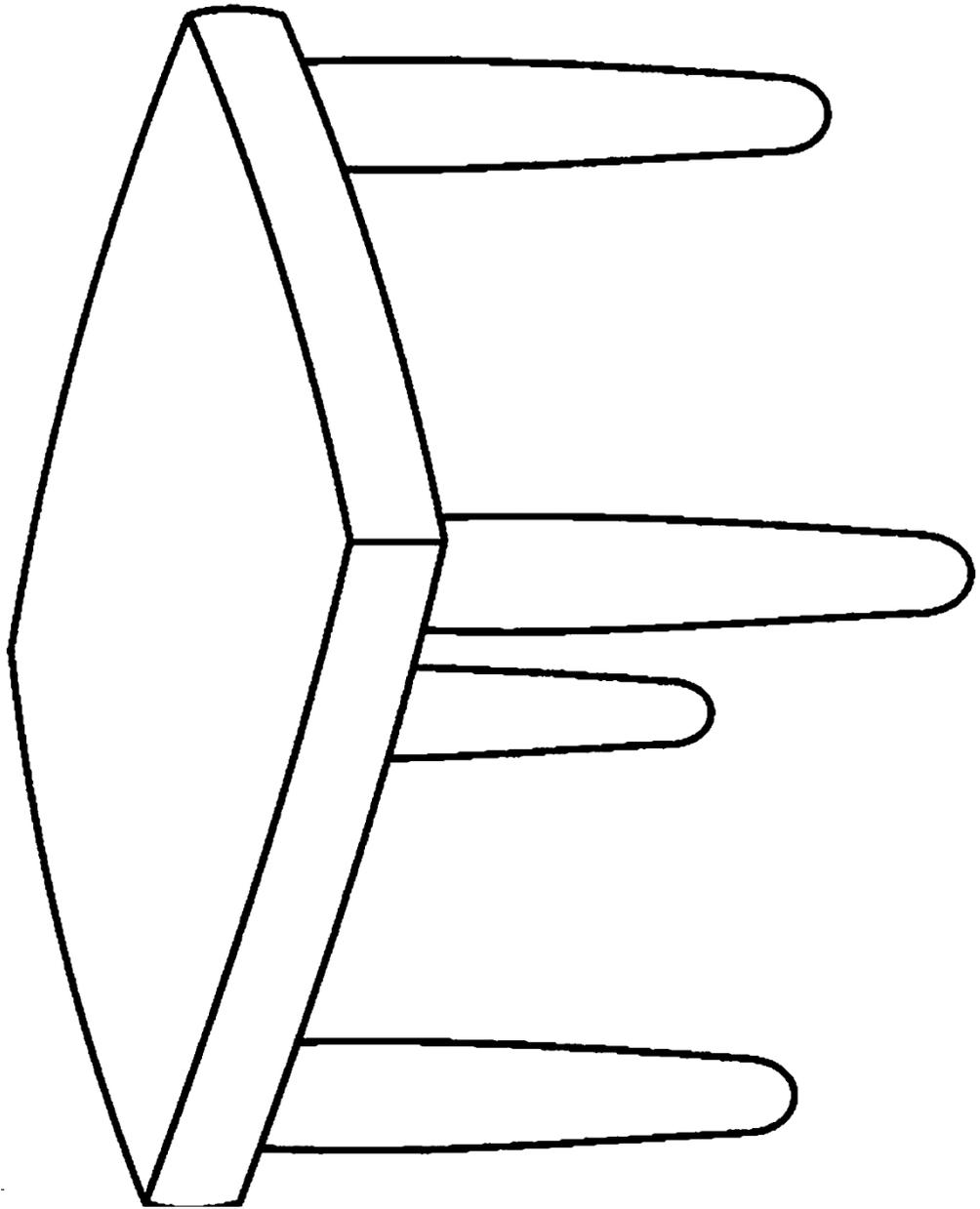
**Desarrollo de las actividades de aprendizaje**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños un video pedimos que la observen, ¿Qué paso con su mensaje del pulpo?</li> <li>¿Cómo pudo encontrar los pedazos de su mensaje?</li> </ul>	Video
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿todos los pedazos estaban en la misma posición?</li> <li>¿ustedes saben diferenciar cerca y lejos?</li> </ul>	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos con los niños del problema que tuvo el pulpo</li> <li>- Ahora yo les tengo unas sorpresas escondí unos tesoros en unas bolsas. (previamente la docente escondió los tesoros).</li> </ul> <p>En el patio y ustedes tienen que encontrar, yo les diré cerca cuando lo están y les diré lejos lejos cuando están muy lejos del tesoro.</p>	Tesoros  Patio niños
<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica que saldremos al patio y por equipos, dialogaran entre ellos a donde irán. cada grupo tiene que estar junto.</li> <li>- La búsqueda de los tesoros lo harán por equipos</li> <li>- Cuando el equipo encuentre su tesoro espera que los demás encuentren el suyo.</li> <li>- Salimos al patio sorteamos que equipo será el primero.</li> <li>- Los niños correrán en diferentes direcciones y la docente dirá cerca lejos muy cerca hasta que los niños puedan encontrar su tesoro.</li> </ul> <p>Luego regresamos al aula y cada grupo saca su tesoro</p>	Ficha

	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan lo que hicieron en el patio.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha diferencia las posiciones encima debajo. cerca-lejos...</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Los niños expresan cual tesoro estuvo más lejos.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora ya puedo reconocer las diferentes posiciones</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>-</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p>Los niño juegan con sus tesoros encontrados</p>	

## Debajo

- Recorta las figuras y pégalas debajo de la mesa.



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

**Título:** Identifico el lado derecho e izquierdo de mi cuerpo

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos a su izquierda, derecha y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

**Desarrollo de las actividades de aprendizaje**

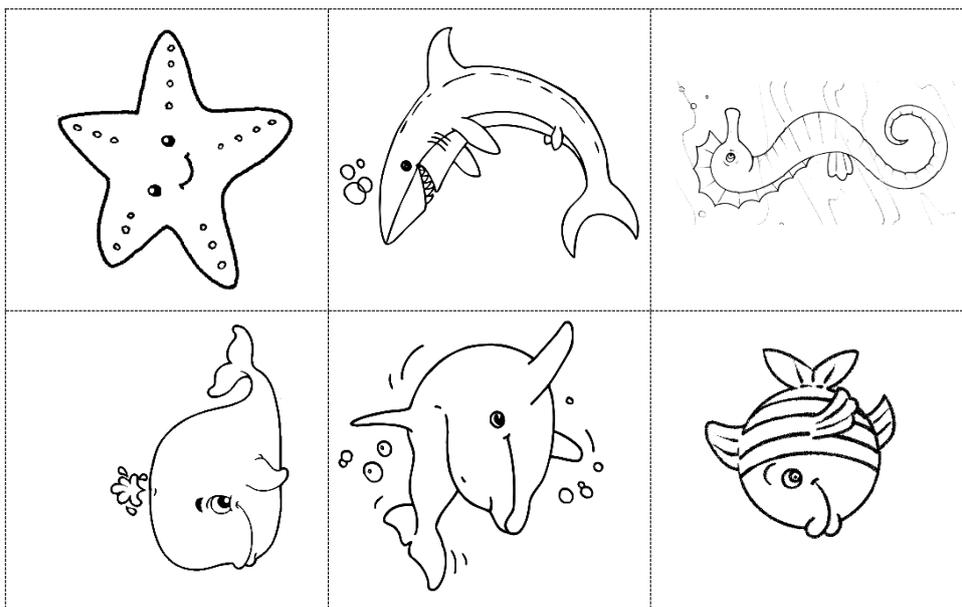
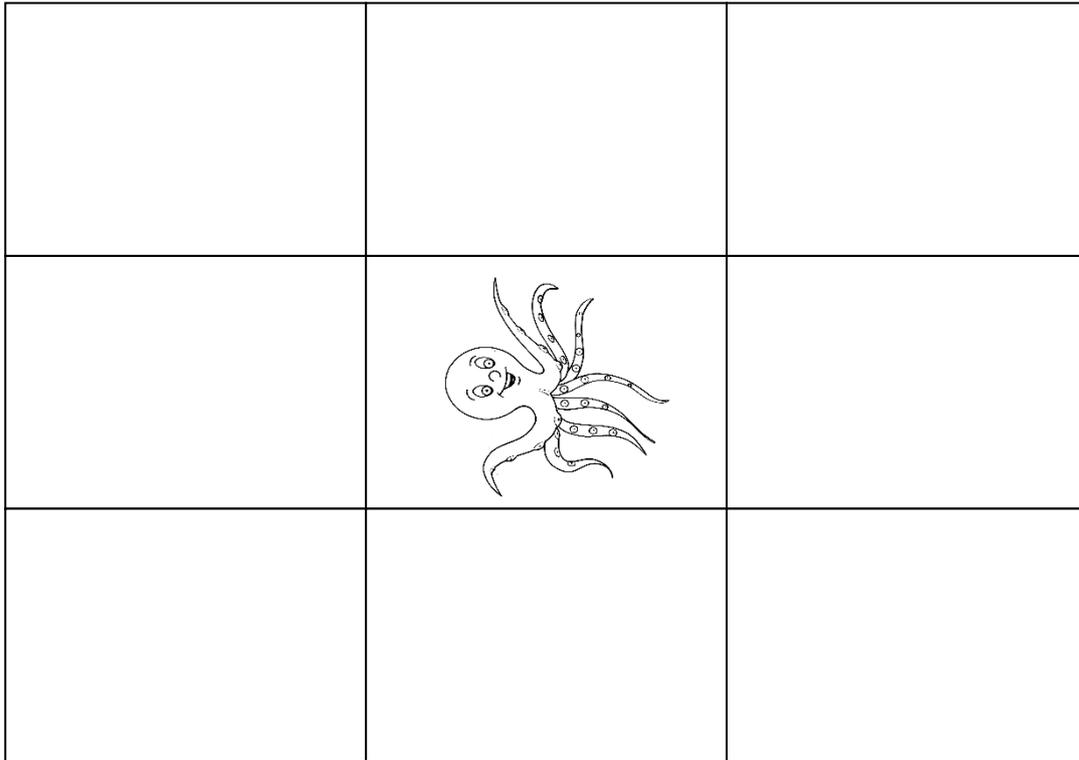
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Actividades permanentes</b>	- Damos la bienvenida a los niños. - Formación. Saludo a Dios	Canción
	<b>Motivación</b>	La docente les muestra dos siluetas de manos grandes pegadas en un paliglobo	Siluetas de manos
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	Le pedimos a los niños que cada una tiene su nombre una se llama derecha y la otra se llama izquierda. Luego les pedimos que todos se coloquen a la izquierda	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	Los niños comentan que no saben a dónde correr porque no saben cuál es el lado derecho y cual es el lado izquierdo.	
<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	- los niños se organizan en los grupos como lo harían poder reconocer el lado derecho y el lado izquierdo. - Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo - Cada grupo expone como lo hizo, como se organizaron. - Exponen que hicieron, unos pintando su mano, otros pegaron una cinta en su mano como el año pasado lo hicieron para recordar y diferenciar su mano derecha. Podemos hacer una pulsera y la colocaremos en la mano derecha.	Papelote  Colores
	<b>Aplicación</b>	<b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b> - Cada grupo dibujan lo que hicieron para reconocer su mano derecha y su mano izquierda <b>Formalización</b> - En una ficha diferencia el lado derecho y el lado izquierdo <b>Reflexión</b> - Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos	ficha

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora si podemos colocarnos en el lado derecho y en el lado izquierdo cuando la docente lo pida.</li> <li>- Transferencia ahora ya puedo reconocer mi mano derecha y mi mano izquierda sin equivocarme</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>		<p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?  ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?  ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

## ¡Qué lindo acuario!

- Recorta y pega: la estrella de mar arriba a la derecha del caballito de mar.

Debajo del pulpo la ballena arriba a la izquierda el pez espada – debajo de la estrella de mar el pez payaso abajo a la izquierda el tiburón abajo a la derecha.



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

**Título:** Me ubico en el espacio hacia la derecha, hacia la izquierda.

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.”.	Lista de cotejo

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños una lámina y les pedimos que la observen, ¿Qué tiene el niño en su lado derecho? ¿Qué tiene en su lado izquierdo el niño?</li> </ul> 	lámina
	Recuperación de saberes previos	Algunos niños dirán lo que creen otros se quedarán callados.	
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos con los niños de que tiene el niño en su lado derecho y en su lado izquierdo.</li> </ul>	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a los niños un estante dibujado en un papelote.</li> <li>- Los niños observan en el primero luego les repartimos siluetas de juguetes para ordenarlos según se nos pida.</li> <li>- Vamos a ordenar los juguetes: coloca el tren arriba ala izquierda, muñeca abajo a la derecha, el cuento arriba a la derecha, carrito al lado izquierdo del cuento, bloques entre el tren y el carrito, la casita abajo a la izquierda, osito al lado derecho dela casita, pelota entre el osito y la muñeca..</li> </ul>	<p>Papelotes</p> <p>Siluetas de juguetes goma</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observamos los juguetes.</li> <li>- Colocan y pegan los juguetes según las indicaciones.</li> </ul> <p>Todos los niños participan y opinan donde pegar.</p>			
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan lo que hicieron como ordenaron los juguetes.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha diferencia quien va a la derecha y quien va a la izquierda</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</li> </ul> <p>En la calle o en la casa pueden reconocer las posiciones derechas izquierda.</p>			Hoja ficha
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>			



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

**Código del estudiante:**

**sexo..... Edad.....**

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

**Título:** Reconozco los ordinales.

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.2. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo	Lista de cotejo

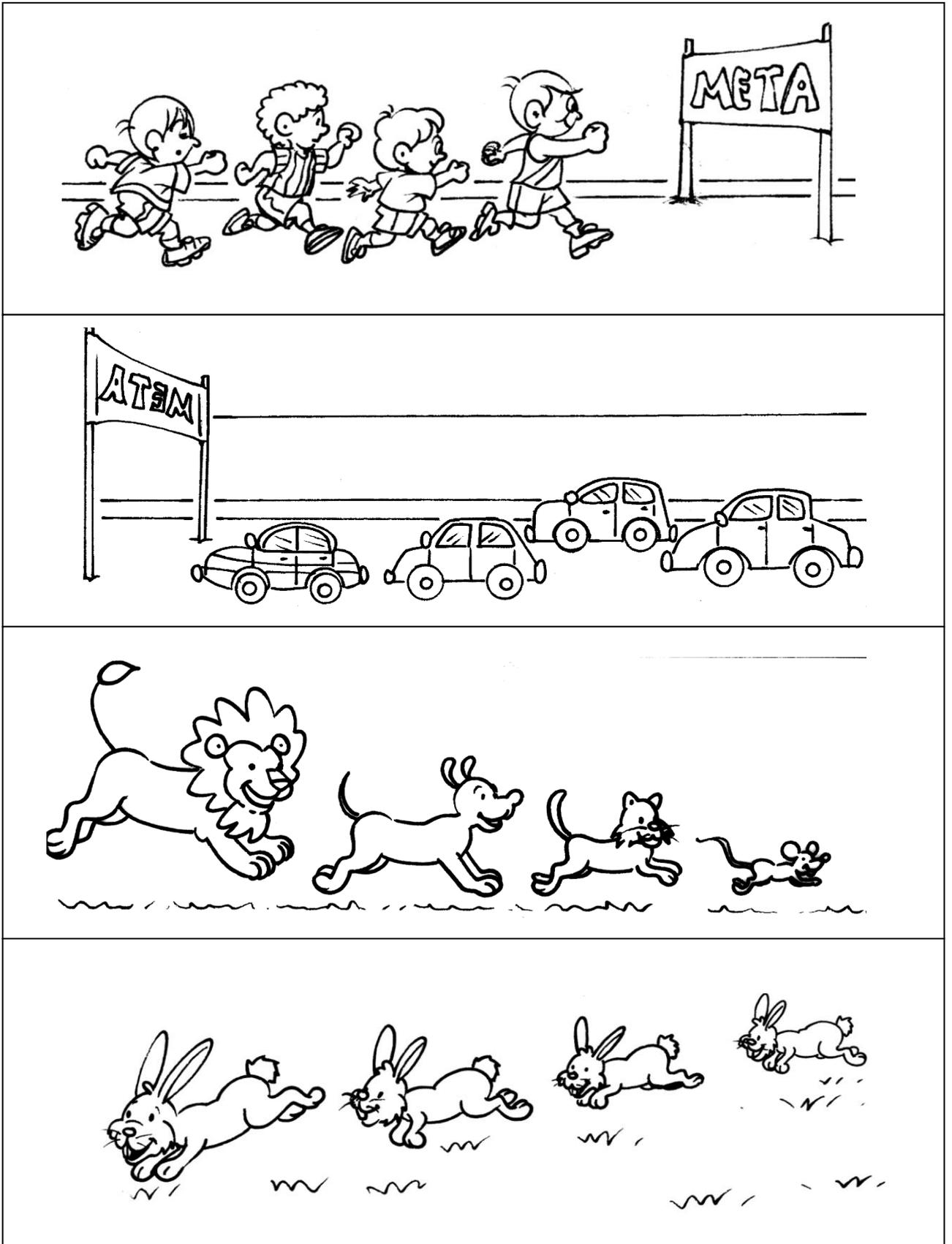
#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> </ul> Saludo a Dios	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños un video de los ordinales. ¿cuáles son los ordinales? ¿tu reconoces los ordinales?</li> </ul> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZrmBypBBH68">https://www.youtube.com/watch?v=ZrmBypBBH68</a>	video
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A ver vamos a recordar quien vino primero al jardín hoy día y quien vino ultimo hoy día.</li> <li>- Les pedimos a los niños que observen la lámina y reconozcan en qué lugar están.</li> </ul> <p>¿Qué lugar ocupa cada uno?</p> 	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que niño esta primero</li> <li>- Que niño esta ultimo</li> <li>- Quien esta segundo</li> <li>- Quien esta tercero</li> <li>- quien está en cuarto lugar</li> </ul> cada niño ocupa un lugar	
PROCESO	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente a cada grupo le da un edificio.</li> <li>- Se les pide a los niños que peguen: el pollito en el tercer piso, el pato en el primer piso, el loro en el quinto piso, el sapo en el segundo piso y la tortuga en el cuarto piso.</li> <li>- Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse y colocar a cada animalito en su piso.</li> <li>- Observamos los trabajos de cada grupo.</li> </ul> Comentamos sobre lo que hicieron	Edificio y siluetas de animalitos goma  Papelote ficha

	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan lo que hicieron.</li> <li>- Se organizan para dibujar y todos participan.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha diferencia los ordinales</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</li> </ul> <p>En la calle o en la casa pueden reconocer el lugar que ocupan las personas, objetos, animales y todo lo que nos rodea</p>	
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité?</p>	

## Primero y último

- Pinta el que va primero y encierra el que va último de cada fila.



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

**Título:** Cuantificadores más que y menos que.

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	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.	Lista de cotejo

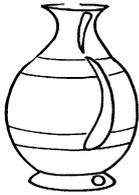
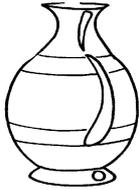
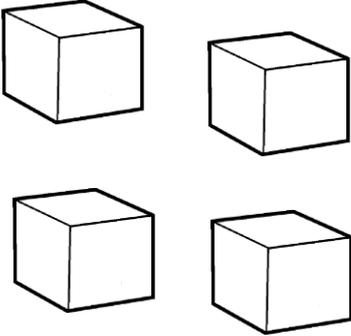
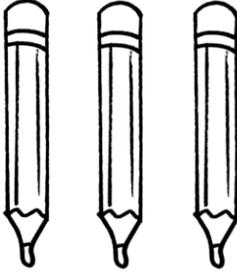
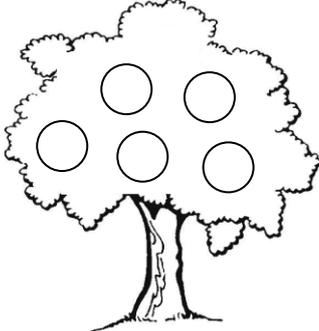
#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bueno hoy vamos a jugar al mercado.</li> <li>- Seremos vendedores de frutas y verduras</li> <li>- Nos dividimos por equipos.</li> </ul>	Canastas frutas y verduras
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego la compradora será la docente.</li> <li>- Todos arreglan sus productos y la maestra ira a un equipo con dos canastas o bolsas transparentes, y pedirá al vendedor. Señor quiero en esta canasta más manzanas que las patas de la mesa, ahora en esta canasta quiero menos manzanas que las patas de la mesa. Los demás niños observan atentos y opinan si está bien o está mal la cantidad que puso en cada canasta.</li> <li>- La maestra saca una tercera canasta y le dice al vendedor quiero menos manzanas que las de esta canasta.</li> <li>- Ahora cada equipo se turnará y uno será el comprador y el otro el vendedor.</li> </ul> <p>La maestra entrega canastas de diferente color: en la roja más y en la amarilla menos.</p>	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	Los niños comentan como lo harán quien será el comprador y que va a comprar y la cantidad que pedirá según el color de la canasta y relacionado a una cantidad como las patas de la mesa, los dedos de las manos, como el número de niñas del aula o simplemente él dice quiero como frutas tiene el árbol (láminas que se pegan en la pizarra para que el niño pueda pedir relacionando con la cantidad de dicha lámina.)	
<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se organizan en sus mesas, arreglan lo que van a vender.</li> <li>- Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a vender y comprar las frutas y verduras en sus respectivas canastas.</li> </ul>	Canastas de colores Láminas

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños proceden a comprar y vender sus productos.</li> <li>- La maestra observa la compra y venta de los productos y también participa comprando a todos los grupos.</li> <li>- Después de realizar las compras invitamos a cada grupo que salga con sus canastas adelante y diga que compro y en qué cantidad lo hizo; más que o menos que relacionando a alguna cantidad determinada.</li> <li>- Al final la docente muestra sus canastas y sale un voluntario a exponer que se compró y en qué cantidad.</li> <li>- Aplaudimos a todos los compradores y vendedores.</li> <li>- Ahora juntamos todas las manzanas, fresas, plátanos, etc. Y descubren que es lo que hay menos y que es lo que hay más.</li> </ul>	
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja lo que compraron y en qué cantidad lo hizo.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha reconoce más que- menos que dibujando en cada lado la cantidad correcta relacionando la cantidad dada.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos como compramos y vendimos en las cantidades más que y menos que</p> <p><b>transferencia</b></p> <p>Ahora observemos que más sillas o mesas en el aula. Hay más o menos niñas o hay más o menos niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul>	Papelote colores ficha
<b>CIERRE</b>		Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto vender o comprar? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	

## ¿DÓNDE HAY MÁS? ¿DÓNDE HAY MENOS?

- Observa la columna central.
- Dibuja en el lado izquierdo menos y en el lado derecho más cantidad de elementos de los que se ve respectivamente.

 <p data-bbox="252 824 304 875">-</p>		 <p data-bbox="1442 824 1495 875">+</p>
<p data-bbox="252 1227 304 1279">-</p>		<p data-bbox="1442 1227 1495 1279">+</p>
<p data-bbox="252 1628 304 1680">-</p>		<p data-bbox="1442 1628 1495 1680">+</p>
<p data-bbox="252 2029 304 2080">-</p> 		<p data-bbox="1442 2029 1495 2080">+</p> 

### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

**Código del estudiante:**

**sexo..... Edad.....**

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08****Título:** Formando conjuntos por varios criterios: color forma y tamaño.**Área:** Matemática**Tiempo:** 45 min.**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo

**Desarrollo de las actividades de aprendizaje**

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños un video como la niña agrupa</li> </ul> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jo-gQ9AIGKU">https://www.youtube.com/watch?v=jo-gQ9AIGKU</a>	Video
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A ver yo tengo acá unos cubiertos de colores que les parece si los agrupan.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos a cada niño un paquetito de estos cubiertos de colores.</li> <li>- Cada niño agrupa libremente.</li> <li>- La docente observa las agrupaciones que realizan los niños.</li> <li>- Les pregunta porque los agrupo y de que otra manera podría agruparlos.</li> <li>- Guardamos el material.</li> </ul>	Cubiertos de colores
	<b>Conflictos cognitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a cada grupo deferente material.</li> <li>- Les pedimos a los niños que formen conjuntos por color, forma o tamaño.</li> </ul>	
<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños en grupos se organizan y proponen como podrían formar estos conjuntos.</li> <li>- Un grupo formará sus conjuntos con bloques lógicos</li> <li>- Un grupo formará conjuntos con animalitos (material donado por MINEDU).</li> </ul>	Materiales Bloques lógicos Animalitos chapas canchos botones

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Otro grupo formará sus conjuntos con botones de diferente color y tamaño.</li> <li>- Otro grupo formará sus conjuntos con chapas tapa rosca de colores.</li> <li>- Otro grupo formará sus conjuntos con ganchos de ropa de diferentes formas colores y tamaños.</li> <li>- Los niños se organizan solos ,pedimos que todos participen</li> <li>- Cada conjunto que formen lo encerraran con una cuerda.</li> <li>- Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de formar conjuntos.</li> <li>- La docente pasara grupo por grupo a ver los conjuntos que están formando y que todos participen.</li> </ul> <p>Al final invitamos a todos los grupos a observar los conjuntos de otros grupos.</p>	papelote
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja lo que hicieron en un papelote.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha forma conjuntos por color, forma o tamaño.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Los niños expresan sobre los diferentes criterios para formar conjuntos.</li> </ul> <p><b>transferencia</b></p> <p>Ahora formaremos un conjunto de niños por el color del zapato, otro conjunto de loncheras rosadas, grades y pequeñas.</p>	Ficha colores
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?  ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?  ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil.</p>	

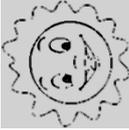
## ¿Cómo clasificarnos por color?

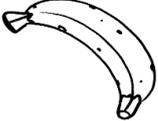
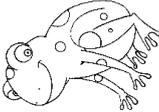
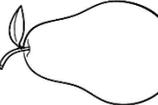
- *Observa y pinta: amarillo y verde.*
- *Recorta y pega agrupando por su color.*

Verde

Amarillo





### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

**Título:** Aprendemos a contar.

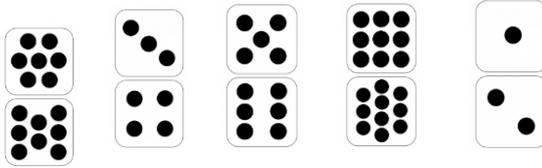
**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeños precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo	Lista de cotejo

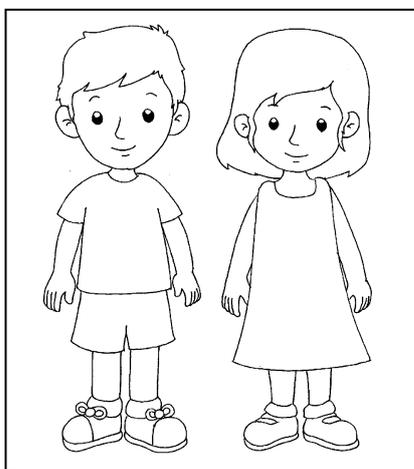
**Desarrollo de las actividades de aprendizaje**

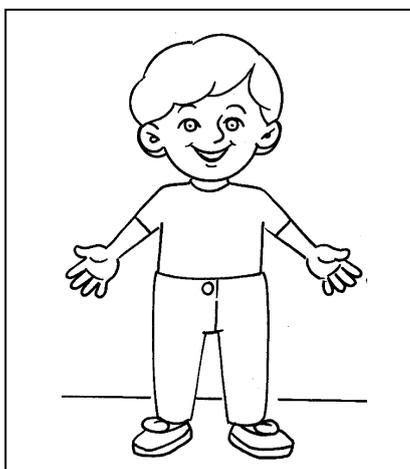
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
<b>INICIO</b>	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les pedimos a los niños que vean un video de una canción bonita. <b>Las Calaveras salen de su tumba.</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YXi2iMq8HDU">https://www.youtube.com/watch?v=YXi2iMq8HDU</a></li> </ul>	video
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿De qué se trata la canción?</li> <li>- ¿Tú conoces los números que hay en el reloj?</li> <li>- ¿Tú sabes contar?</li> </ul>	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la docente saca siluetas de los números y les dice ahora les voy presentar los números.</li> <li>- los saca uno por uno y los pega en pizarra.</li> </ul> <p align="center">  </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- luego de pegar todos los números contamos con los niños 1.2.3.4.4, 5, 6,7.8, 9.</li> <li>- preguntamos para que sirven los números el 1 que nos dice que cantidad representa.</li> <li>- los números representan cantidades como ahora lo veremos.</li> <li>- la docente con ayuda de niños voluntarios pegara las tarjetas y los niños contarán.</li> </ul>	Números  Tarjetas
<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a cada grupo las tarjetas con diferentes cantidades para que las cuenten.</li> </ul> <p align="center">  </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- También les repartimos los números para que los recorten y peguen en la cantidad que representa.</li> </ul>	Tarjetas

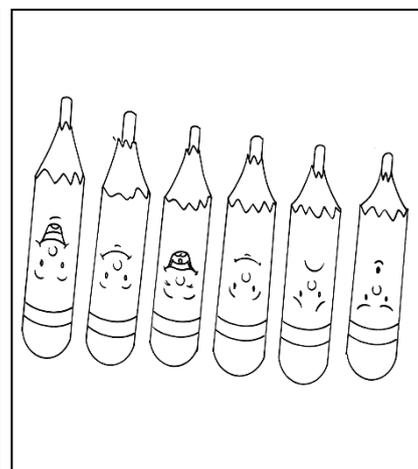
		 <p>Les pedimos a los niños que las pegaran en cada hoja la tarjeta con su número.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se organizan como van a trabajar.</li> <li>- Quien recorta los números, pegar las tarjetas y luego contar para poder pegar el número.</li> <li>- Los niños trabajan sus tarjetas.</li> <li>- La docente se acerca a cada grupo y observa que estén todos trabajando, si que algún grupo le pregunta qué número es, solo en ese caso la docente ayudara y le dirá a los niños del grupo que los números están adelante que solo cuento y descubro el número que quiero, si quiero el numero 6 entonces cuento los números que están adelante 1, 2, 3, 4, 5,6 y así sé que es el seis y pego en la tarjeta que tiene seis puntos.</li> <li>- Esperamos que terminen todos los grupos sus trabajos.</li> <li>- Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien.</li> </ul> <p>Los niños ayudan a contar para ver si se corresponde ese número.</p>	<p>Números</p> <p>Hojas goma tijeras</p> <p>Ficha colores</p>
	<p><b>Aplicación</b></p>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja lo que hicieron</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha cuenta y colorea la cantidad que se te pide.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> </ul> <p><b>transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora que ya sabemos contar, vamos a contar cuantas macetas hay en el patio. cuantos columpios hay cuantas banquitas hay en el patio.</li> <li>- Cuantas profesoras hay en nuestro colegio.</li> <li>- Cuantas aulas hay, cuántos niños no vinieron al jardín.</li> </ul> <p>En casa contaras cuantas mascotas tienes, cuantos hermanos, cuantas camas hay.</p>	
<p><b>CIERRE</b></p>		<p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</p>	

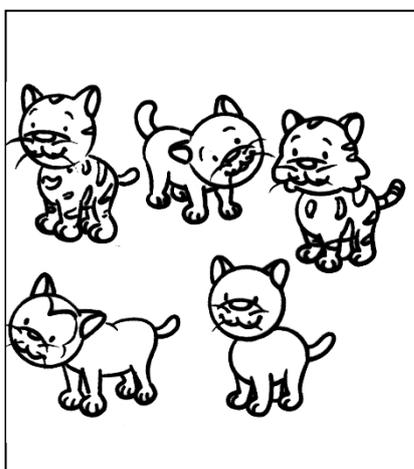
## Contar y simbolizar

- Observa, cuenta y coloca el número en el recuadro.
- Repasa y traza los números.

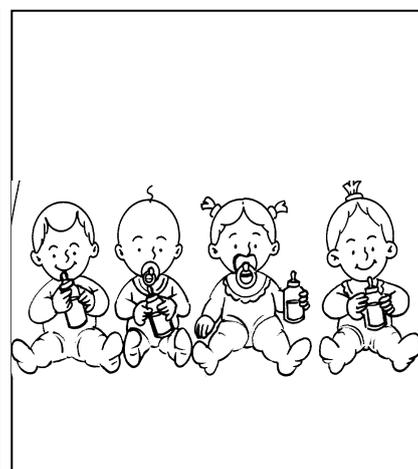


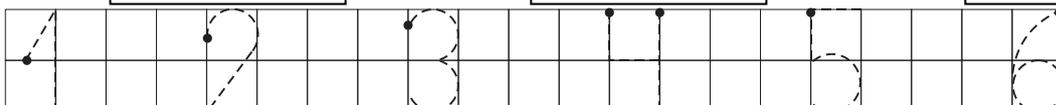












### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>			
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>			
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

**Título:** Formando Seriación por cantidad

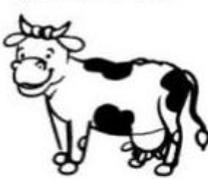
**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.1. Traduce cantidades expresiones numéricas a	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.	Lista de cotejo

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

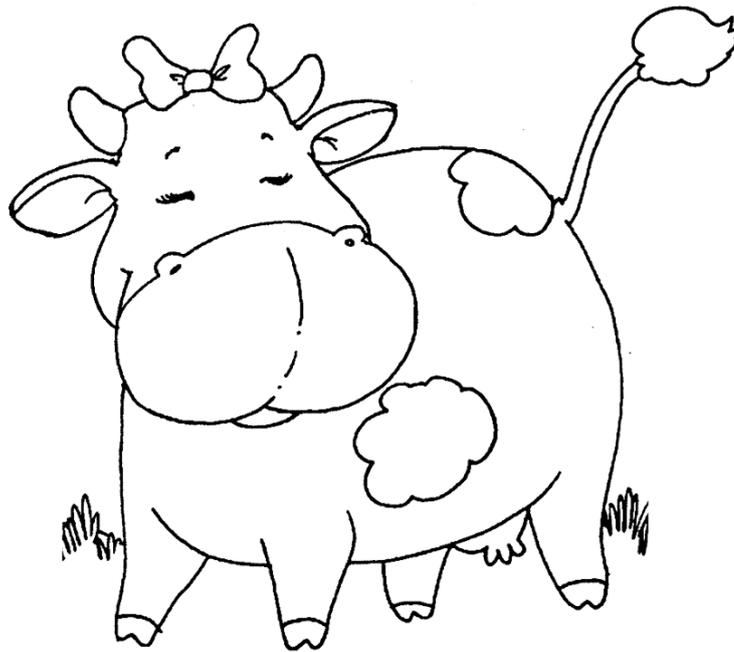
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> </ul> <p>Saludo a Dios</p>	Canción
	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños una imagen de una vaquita la observan, ¿quién es? ¿qué nos da la vaquita?</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos también a los niños los baldes de leche que nos dio la vaquita, pero cada balde tiene diferente cantidad de leche.</li> </ul>	Silueta de vaquita
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenemos que ayudar a la vaquita a ordenar sus baldes de leche en forma creciente ¿Qué balde iría primero el balde vacío o el balde lleno?</li> <li>- Y si queremos ordenar en forma decreciente ¿Qué balde iría primero?</li> </ul> <p>Pedimos algunos niños voluntarios para ordenar estos baldes en forma creciente según la cantidad de leche que tengan.</p>	Silueta de baldes
	<b>Conflictos cognitivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora les repartimos a los niños siluetas de árboles peceras, botellas, canastas, etc., con diferentes cantidades.</li> </ul> <p>En un papelote van a pegar eligiendo un orden por su cantidad ya sea creciente o decreciente.</p>	
PROCESO	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora les pedimos a los niños que observen las cantidades y las comparen</li> <li>- Elijan en qué orden las van a pegarlas.</li> <li>- Luego comparando las cantidades pegaran en el papelote.</li> <li>- Cada grupo se organiza como van a trabajar.</li> </ul>	Siluetas papelote

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- El jefe de grupo será el responsable de que todos participen, se respetará las opiniones y el esfuerzo de todos.</li> <li>- Los grupos que terminen pegarán en la parte de adelante su papelote.</li> <li>- Saldrá un representante voluntario para que exponga en qué orden pegaron según la cantidad y es por eso que va primero esa cantidad.</li> <li>- Observamos si todos los grupos lo hicieron bien.</li> <li>- Reconocemos el orden en que pegaron cada grupo</li> </ul> <p>Aplaudimos a todos los grupos.</p>	
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan el orden que eligieron según la cantidad.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha ordenan según la cantidad.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Los niños expresan las seriaciones por cantidad que se trabajó.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora ya puedo reconocer las seriaciones por cantidad.</li> <li>- puedo ordenar en casa según los zapatos que tengan cada miembro de mi familia.</li> </ul> <p>ordenar mis mascotas según la cantidad de patas que tengan.</p>	Ficha
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?  ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?  ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

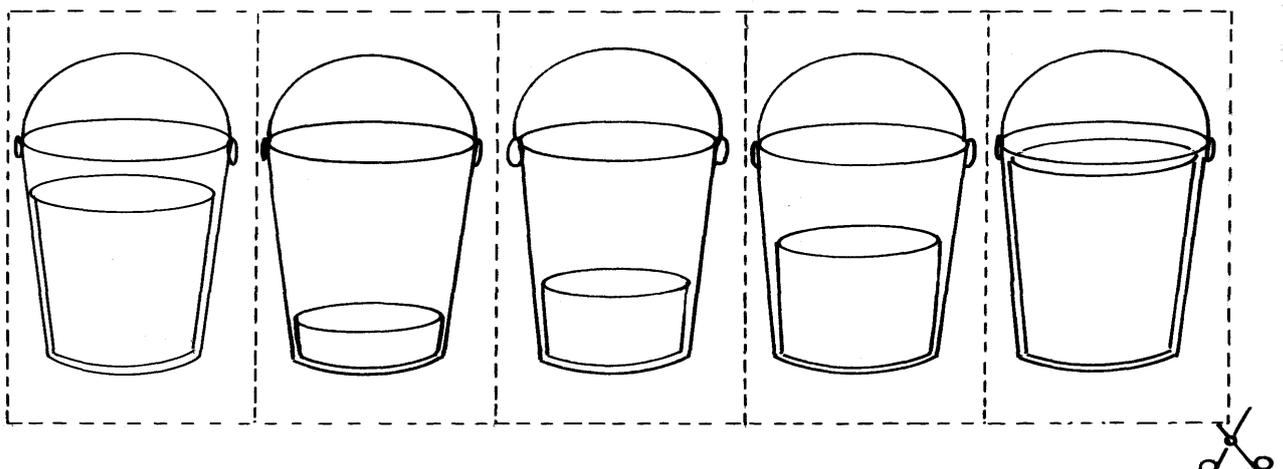
## Seriación por cantidad

### ¡Qué rica leche!

- Colorea, recorta, ordena y pega en el recuadro de arriba los baldes de leche del que tiene más al que tiene menos cantidad.



--	--	--	--	--



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título: Aprendiendo a agregar

Área: Matemática

Tiempo: 45 min.

Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Lista de cotejo

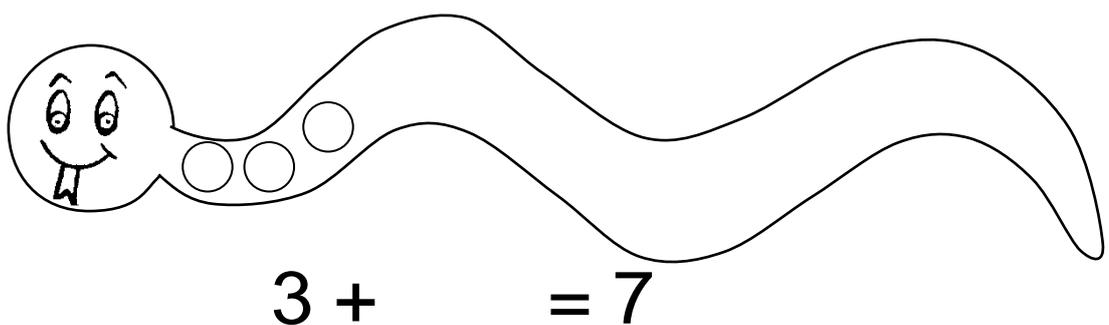
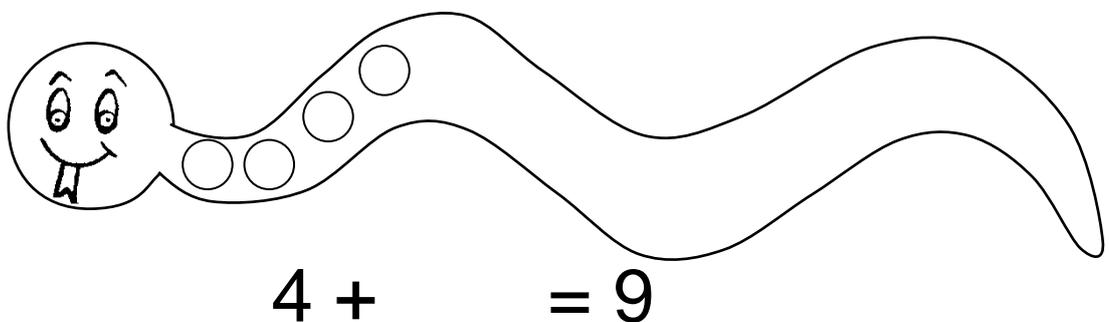
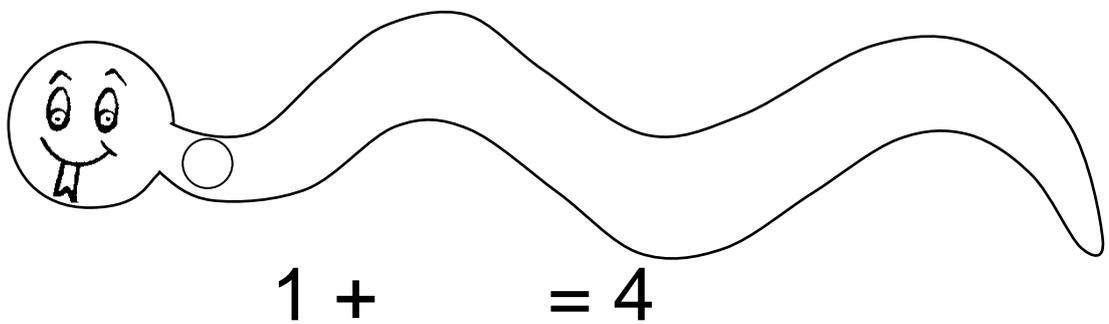
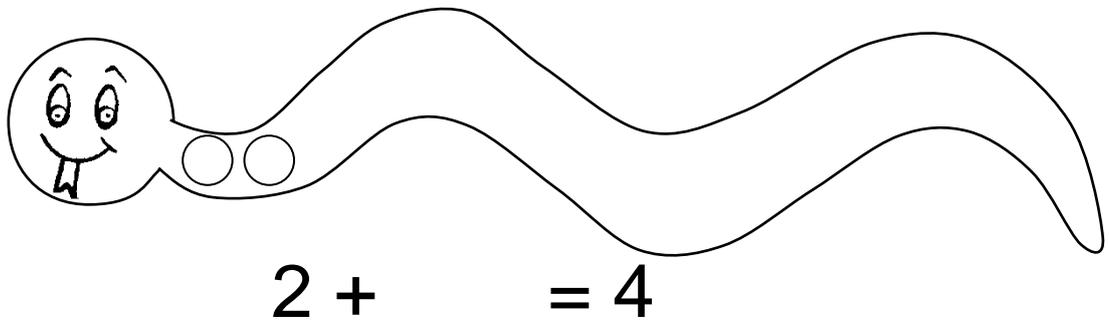
#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuando ustedes querían comprar dos juguetes que tenían que hacer para poder pagar agregar el precio del segundo juguete.</li> <li>- Un juguete costaba 2 soles y quería otro más que costaba 5 soles y cuanta tenía que pagar.</li> <li>- Al juntar los dos precios eso es sumar agregar el precio del segundo juguete.</li> </ul>	
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vamos a observar un video</li> </ul> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=VeVhia7WYEI">https://www.youtube.com/watch?v=VeVhia7WYEI</a></p>	Video
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Que observaron en el video</li> <li>- Que aprendimos con el video</li> <li>- Resolvemos estos problemas de agregar.</li> <li>- Leemos el problema a los niños y solucionamos con ayuda de algunos niños voluntarios.</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Resuelve este problema</p> <p>El pastelero horneó 2 pasteles de frutilla</p>  <p>y luego preparó 7 más de chocolate</p>  <p>¿Cuántos pasteles cocinó en total?</p> <p><input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/></p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Había una vez un cangrejo hambriento que salió a pescar su cena</p> <p>Vio nadando 10 pececitos y logró atrapar 3</p> <p>Grafica los números de esta operación</p>  <p>Tacha los peces que atrapó</p> <p><input type="text"/> - <input type="text"/> = <input type="text"/></p> </div> </div>	
PROCESO	Construcción del aprendizaje-sistematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a cada grupo un papelote con 3 problemas para que lo resuelvan.</li> <li>- Leemos a cada grupo sus problemas.</li> <li>- Los niños observan sus problemas de agregar.</li> <li>- Los niños se organizan como van a resolver estas sumas.</li> </ul>	Papelotes colores

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizan y trabajan en grupo.</li> <li>- La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo.</li> <li>- Pegan sus trabajos en la parte de adelante.</li> <li>- Observamos los papelotes.</li> </ul> <p>Revisamos las sumas</p>	papelote ficha
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja como sumamos las manzanas tirando el dado.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha resuelve problemas de agregar.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</p> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</li> </ul> <p>Reconocemos lo que es sumar, ya puedo sumar y resolver problemas.</p>	
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

## Completando las sumas

- Observa y completa las bolitas de los gusanos y el número que corresponde en el recuadro pequeño.



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título: Aprendemos a quitar.

Área: Matemática

Tiempo: 45 min.

Propósitos de aprendizaje

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
Resuelve problemas de cantidad.	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Lista de cotejo

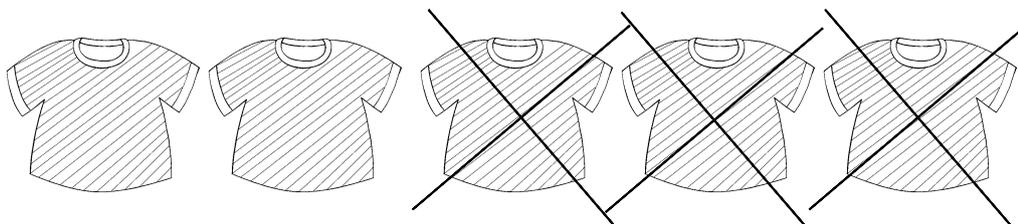
#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se acuerdan que hicimos ayer.</li> <li>- Jugaron con su máquina sumadora.</li> <li>- Se acuerdan cuando Compramos el juguete y se llevó dos juguetes uno que costaba 2 soles y el otro costaba 5 soles y el comprador pago con un billete de 10 soles. Para saber el vuelto teníamos que restar ,10 menos 8 cuanto queda y ese era el vuelto.</li> <li>- Ahora vamos a ver un video en el cual observaremos como se quita.</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=phXvrLiAVI4">https://www.youtube.com/watch?v=phXvrLiAVI4</a></li> <li>- Que observaron en el video</li> <li>- Que aprendimos con el video</li> </ul>	Video
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leemos el problema a los niños y solucionamos con ayuda de algunos niños voluntarios.</li> </ul>	Problemas
	Conflictos cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego la docente le muestra unas tarjetas para aprender a restar</li> <li>- Pegamos las tarjetas en la parte de adelante una por una.</li> <li>- Pegamos la primera tarjeta y pedimos un niño voluntario para que realice la resta tachando lo que va a restar.</li> </ul>	Tarjetas

<b>PROCESO</b>	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les repartimos a cada grupo un papelote con 3 problemas para que lo resuelvan.</li> <li>Leemos a cada grupo sus problemas de quitar.</li> <li>- Los niños observan sus problemas de quitar.</li> <li>- Los niños se organizan como van a resolver estas restas.</li> <li>- Se organizan y trabajan en grupo.</li> <li>- La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo.</li> <li>- Pegan sus trabajos en la parte de adelante.</li> <li>- Observamos los papelotes.</li> <li>- Revisamos las restas.</li> <li>- La docente ira de grupo en grupo y observara como están trabajando.</li> <li>- Exponen sus juegos terminados</li> </ul> <p>Comentamos sobre lo que hicieron</p>	papelotes
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja como restamos con las tarjetas</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha resuelve problemas de quitar.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente preguntara a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy</li> </ul> <p>En casa vamos a jugar a quitar con la familia usando sus semillas</p>	
<b>CIERRE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> </ul> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p>	

## ¡A restar!

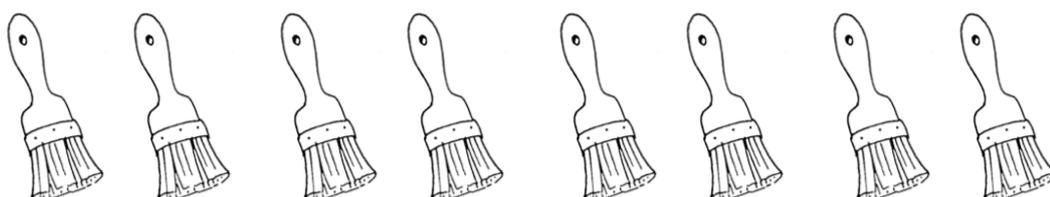
- Observa y describe las imágenes.
- Realiza las restas y escribe el resultado en los recuadros correspondientes.
- Tacha la cantidad de elementos que se indica en cada caso.



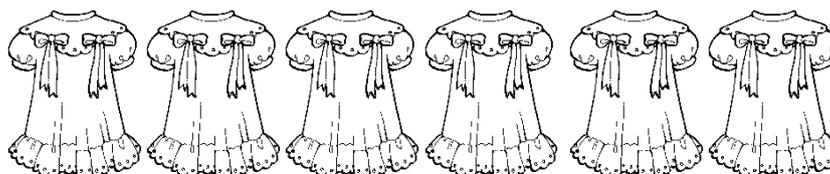
$$\boxed{5} \cdot \boxed{3} = \boxed{2}$$



$$\boxed{4} \cdot \boxed{1} = \boxed{\phantom{0}}$$



$$\boxed{8} \cdot \boxed{2} = \boxed{\phantom{0}}$$



$$\boxed{6} \cdot \boxed{4} = \boxed{\phantom{0}}$$

### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

Código del estudiante:

sexo..... Edad.....

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

**Título:** Jugamos a comprar y vender juguetes

**Área:** Matemática

**Tiempo:** 45 min.

**Propósitos de aprendizaje**

Competencia	Capacidad	Desempeño precisados	Instrumento de evaluación
1. Resuelve problemas de cantidad	1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Lista de cotejo

#### Desarrollo de las actividades de aprendizaje

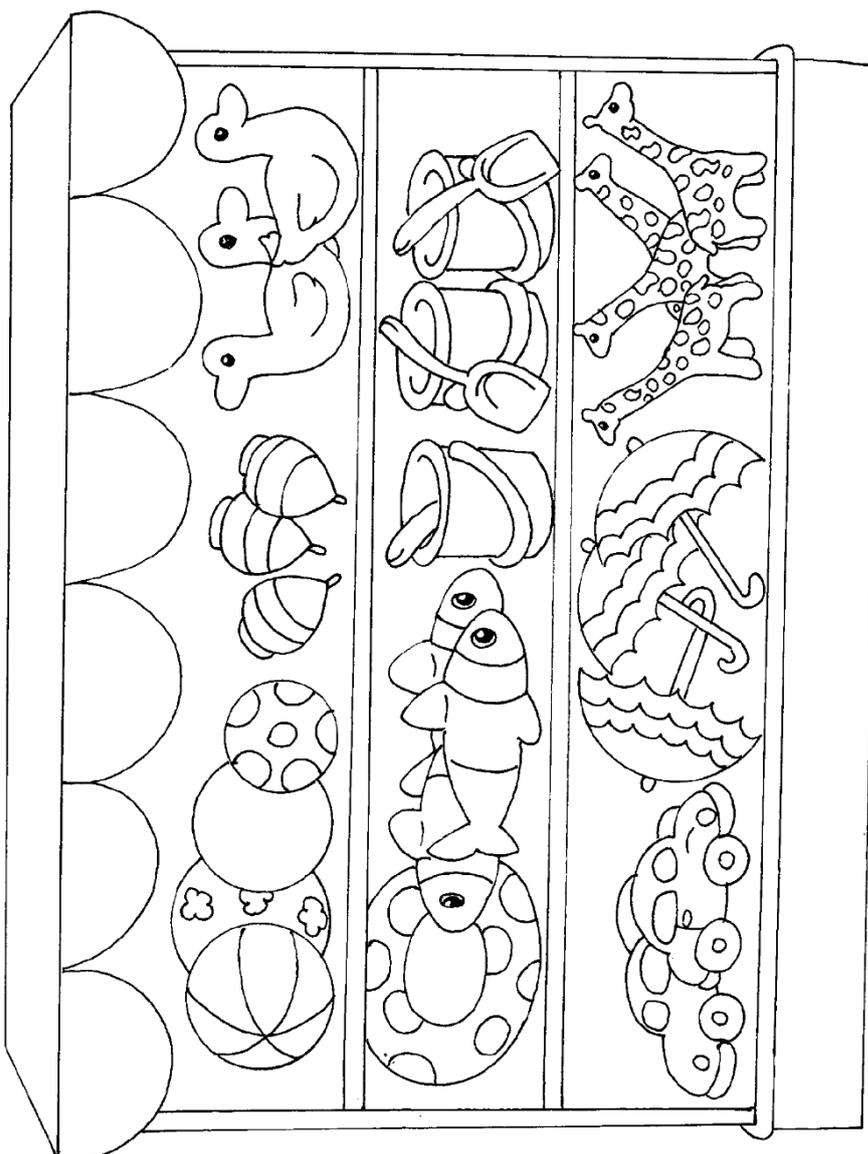
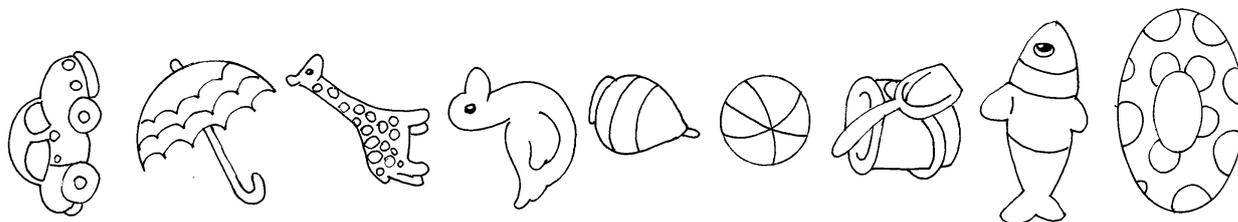
MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<b>Actividades permanentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>Saludo a Dios</li> </ul>	Canción
	<b>Motivación</b>	- Luego los invitamos a jugar en su tienda y organizarse para que uno de ellos sea vendedor y los otros compradores. El resto de los niños serán observadores y también, participar en las compras como lo hacen los niños ver si le da bien su vuelto o no le está pagando correctamente.	
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	- Cada niño cumple con su rol tendrá que pagar lo que vale cada juguete, relacionado la moneda o monedas correctas y en otros casos el uso del billete	
	<b>Conflictos cognitivos</b>	La docente dialoga con los niños y les propone turnarse por grupos no todos podemos comprar al mismo tiempo	
PROCESO	<b>Construcción del aprendizaje-sistematización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escogen el juguete que va a comparar</li> <li>- Hace la cola en la caja para poder pagar el costo del juguete. elementos que nos indica el número.</li> <li>- El cajero cuenta el dinero, da vuelto si es el caso.</li> <li>- Luego la docente comenta su compañero compró un carrito y su costo es de 18 soles y paga con una moneda de 20 soles ¿Cuánto de vuelto tienen que darle?</li> <li>- La docente aprovechara las compras para que los niños relacionen las monedas los números, aprendan a quitar y a aumentar.</li> </ul> <p>Cada grupo expone realizará sus compras y los demás atentos para saber si el cajero se equivoca</p>	tienda
	<b>Aplicación</b>	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibuja la actividad realizada</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha dibuja el juguete que compraste y con qué moneda pagaste.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>-Qué importante es reconocer los números para relacionarlos con las monedas y saber cuánto pago y cuanto me debe de vuelto. Es aumentar y quitar monedas.</li> </ul> <p><b>transferencia</b></p>	

		ahora me llevo mi monedero con mis monedas y billetes y voy a jugar a la tienda con mi familia y seré el vendedor y daré vueltos.	
<b>CIERRE</b>		- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	

## Como organizar nuestra tienda de juguetes

- Observa la tienda de juguetes.
- Cuenta los juguetes y coloca el número en el recuadro al lado de cada juguete, colorea.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



### Lista De Cotejo sobre el Aprendizaje de matemáticas

**Código del estudiante:**

**sexo..... Edad.....**

Ítems	Variable 2 APRENDIZAJE DE MATEMATICAS	VALORACIÓN	
		SI	NO
	<b>DIMENSIÓN 1: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
01	¿Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto?		
02	¿Identifica las figuras geométricas?		
03	¿Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada?		
04	¿Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor?		
05	¿Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas?		
06	¿Representa la totalidad de cantidades de pocos muchos?		
07	¿Realiza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta 5 objetos?		
08	¿Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en la que requiere contar empleando el material concreto?		
	<b>DIMENSIÓN2: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACION</b>		
09	¿Ubica objetos en el espacio de su entorno?		
10	¿Describe las formas mediante número de lados, usando representaciones graficas?		
11	¿Organiza sus movimientos y acciones?		
12	¿Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos?		
13	¿Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno?		
14	¿Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra?		
15	¿Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación y desplazamiento?		

# Juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños de cinco años de la Institución Educativa Privada, Nueva Esperanza Juliaca -Puno – 2023.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

6%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo