

# UNIVERSIDAD DE HUANUCO

## ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUANUCO  
<http://www.udh.edu.pe>

## TESIS

---

**“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS  
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 –  
CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN –  
2019”**

---

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA: Genebrozo Tello, Yasmin Keyla

ASESORA: Pajuelo Garay, Paola Elizabeth

HUÁNUCO – PERÚ

2021

# U

### TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis ( X )
- Trabajo de Suficiencia Profesional ( )
- Trabajo de Investigación ( )
- Trabajo Académico ( )

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:** Mejoramiento de la calidad educativa y desarrollo académico

**AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN** ( 2018-2019 )

### CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

**Área:** Ciencias sociales

**Sub área:** Ciencias de la educación

**Disciplina:** Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

# D

### DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Maestra en ciencias de la educación, con mención en psicología educativa

Código del Programa: P28

Tipo de Financiamiento:

- Propio ( X )
- UDH ( )
- Fondos Concursables ( )

### DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 45759084

### DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 22521771

Grado/Título: Doctora en ciencias de la educación

Código ORCID: 0000-0002-3019-4681

# H

### DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Pumayauri de la Torre, Laddy Dayana	Doctora en ciencias de la educación	41239006	0000-0002-3695-6237
2	Boyanovich Ordoñez, Ana Gabriela	Magister en ciencias de la educación psicología educativa	22520775	0000-0002-2071-1411
3	Talenas Bustamante, Edwin Regino	Maestro en educación investigación e innovación pedagógica	22505103	0000-0002-0146-6908



# UNIVERSIDAD DE HUANUCO

## Escuela de Post Grado



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL GRADO DE MAESTRO (A) EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

En la ciudad de Huánuco, siendo las 09:00 horas del día 03 del mes de julio del año 2021, en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados de Maestrías y Doctorados de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los siguientes docentes:

- (Presidente) Dra. Laddy Dayana Pumayauri de la Torre
- (Secretario (a) Mg. Ana Gabriela Boyanovich Ordoñez
- (Vocal) Mg. Edwin Regino Talenas Bustamante

Nombrados mediante Resolución N° 187-2021-D-EPG-UDH, para evaluar la tesis intitulada “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 – CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN - 2019”, presentada por el/la Bachiller Yasmin Keyla GENEPROZO TELLO para optar el Grado Académico de Maestra (o) en Ciencias de la Educación, con mención en Psicología Educativa.

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) **APROBADA** por **UNANIMIDAD** con el calificativo cuantitativo de **QUINCE (15)** y cualitativo de **BUENO** (Art. 54).

Siendo las 11:00 am horas del día sábado 03 del mes de julio del año 2021, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

.....  
PRESIDENTE

.....  
SECRETARIA

.....  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

A Dios por brindarme buena salud, sabiduría y perseverancia para poder seguir adelante y cumplir mis metas, a mi madre y a mi padre por su constante apoyo.

A mi hija, por ser mi más grande motivación en la vida.

Yasmin Keyla Genebrozo Tello

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad de Huánuco, por haberme acogido en toda mi formación profesional.

A la Dra. Paola Elizabeth Pajuelo Garay, por su asesoría en todo el en todo el proceso de elaboración, aplicación y evaluación de la investigación.

Al Director de la I.E.I N° 357 - "CAYUMBA", Mario Arturo Araujo Torres, por permitirme ingresar a sus aulas para aplicar el trabajo de investigación y por su apoyo incondicional en todo momento.

A los estudiantes de 5 años "Hijos de Dios" y "Niños Innovadores", por permitirme enseñarles y aprender con ellos para ser personas responsables, forjadores de un futuro mejor.

Finalmente, gracias a quienes me brindaron apoyo, tiempo y experiencia durante todo el proceso de investigación.

# ÍNDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO .....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	X
RESÚMEN .....	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN .....	XIII
CAPITULO I.....	15
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.1. Descripción del problema.....	15
1.2.    Formulación del problema .....	17
1.2.1. Problema General.....	17
1.2.2. Problemas Específicos .....	17
1.3. Objetivo General .....	18
1.4. Objetivos Específicos .....	18
1.5. Trascendencia de la investigación .....	18
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO .....	20
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	20
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	20
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	21
2.1.3. Antecedentes regionales. ....	25
2.1.4 Antecedentes Locales.....	27
2.2. Bases Teóricas .....	28
2.2.1. Actividades Lúdicas .....	28

2.2.2. Matemáticas.....	34
2.3. Definiciones conceptuales.....	42
2.4. Sistema de hipótesis.....	44
2.4.1. Hipótesis general .....	44
2.4.2. Hipótesis específicas .....	44
2.5. Sistema de Variables .....	45
2.5.1. Variable Independiente (V.I): Actividades lúdicas.....	45
2.5.2. Variable Dependiente (V.D): Desarrollo de las competencias matemáticas.....	45
2.6. Operacionalización de Variables.....	46
CAPÍTULO III.....	49
MARCO METODOLÓGICO.....	49
3.1. Tipo de investigación.....	49
3.1.1. Enfoques.....	49
3.1.2. Alcance o nivel.....	49
3.1.3. Diseño.....	50
3.2. Población y muestra.....	50
3.2.1. Población .....	50
3.2.2. Muestra.....	51
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	52
3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.....	52
CAPÍTULO IV.....	53
RESULTADOS.....	53
4.1. Relatos y descripción de la realidad observada.....	53
4.1.1. Conjunto de argumentos organizados.....	54
4.1.2. Resultados del Pre test y Post test de las competencias matemáticas en ambos grupos.....	54
4.1.3. Resultados porcentuales de las competencias matemáticas..	69

4.1.4. Resultados inferenciales.....	72
4.1.4.1.Análisis descriptivo.....	72
4.1.4.2.Análisis inferencial .....	75
4.1.4.3Contrastación de hipótesis .....	80
CAPITULO V.....	87
DISCUSIÓN.....	87
5.1. En que consiste la solución de problemas. ....	87
5.2. Sustentación consistente y coherente de su propuesta. ....	87
5.3. Propuesta de nuevas hipótesis .....	89
CONCLUSIONES .....	90
RECOMENDACIONES.....	91
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	92
ANEXO .....	95

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N°1: Distribución de niños de 5 años en la institución de educación inicial n ° 357 Cayumba-2019 MDB. ....	51
TABLA N°2: Distribución de una muestra de niños de 5 años de la institución de educación inicial n ° 357 Cayumba- MDB - 2019.....	51
TABLA N°3: Resultados alcanzados en la prueba de pre - test de la dimensión "Convierte cantidades en una expresión numérica" en los dos grupos de trabajo.....	55
TABLA N°4: Resultados alcanzados en la prueba de post - test de la dimensión "Convierte cantidades en una expresión numérica" de los dos grupos de trabajo. ....	56
TABLA N°5: Resultados alcanzados en la prueba del pre - test de la dimensión "Transmite sus conocimientos de números y operaciones" en los dos grupos de trabajo. ....	58
TABLA N°6: Resultados alcanzados en la prueba del post - test de la dimensión "Transmite sus conocimientos de números y operaciones" en los dos grupos de trabajo. ....	58
TABLA N°7: Resultados alcanzados en la prueba del pre - test de la dimensión "Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación" en los dos grupos de trabajo. ....	60
TABLA N°8: Resultados alcanzados en la prueba del post - test de la dimensión "Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación" en los dos grupos de trabajo.....	60
TABLA N°9: Resultados alcanzados en la prueba del pre - test de la dimensión "Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones" en los dos grupos de trabajo. ....	62
TABLA N°10: Resultados alcanzados en la prueba del post - test de la dimensión "Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones" en los dos grupos de trabajo.....	62
TABLA N°11: Resultados alcanzados en la prueba del pre - test de la dimensión "Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones" en los dos grupos de trabajo.....	64

TABLA N°12: Resultados alcanzados en la prueba del post - test de la dimensión " Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones" en los dos grupos de trabajo.....	65
TABLA N°13: Resultados alcanzados en la prueba del pre - test de la dimensión "Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio" en los dos grupos de trabajo. ....	67
TABLA N°14: Resultados alcanzados en la prueba del post - test de la dimensión "Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio" en los dos grupos de trabajo. ....	67
TABLA N°15: Diferencia de los resultados alcanzados en el g.e en ambas pruebas y en las seis dimensiones .....	69
TABLA N°16: Diferencia de los resultados alcanzados en el g.c en ambas pruebas y en las seis dimensiones .....	71
TABLA N°17: Resultados de los logros obtenidos por estudiante de la competencia resuelve problemas de cantidad de los dos grupos.....	73
TABLA N°18: Resultados de los logros obtenidos por estudiante de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición de los dos grupos.....	74
TABLA N°19: Resultados de los logros obtenidos por estudiante de las competencias matematicas de los dos grupos .....	75
TABLA N°20: Descripción de la competencia resuelve problemas de cantidad de la media y desviación estándar en ambas pruebas de los dos grupos ...	76
TABLA N°21: Descripción de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición de la media y desviación estándar en ambas pruebas de los dos grupos.....	77
TABLA N°22: Descripción de las competencia matemáticas de la media y desviación estándar en ambas pruebas de los dos grupos. ....	79
TABLA N°23: Prueba de la normalidad en el desarrollo de las competencias matemáticas del G.E y G.C .....	80
TABLA N°24: Prueba de hipótesis de las competencias matemáticas del post - test del G.E y G.C.....	81
TABLA N°25: Prueba de la normalidad del nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.....	82

TABLA N°26: Prueba de hipótesis del desarrollo de las competencias matemáticas del g.e en ambas observaciones. ....	82
TABLA N°27: Pruebas de normalidad para los datos del G.C .....	83
TABLA N°28: Prueba de hipótesis de t- student dentro del grupo control ...	83
TABLA N°29: Pruebas de normalidad en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad. ....	84
TABLA N°30: prueba de hipótesis en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.....	84
TABLA N°31: pruebas de normalidad en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición. ....	85
TABLA N°32: prueba de hipótesis en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición.....	86

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N°1: Resultados alcanzados en ambas observaciones de la dimensión "Convierte cantidades en una expresión numérica" en los grupos de trabajo.....	57
GRÁFICO N°2: Resultados obtenidos en ambas pruebas de la dimensión "Transmite sus conocimientos de números y operaciones" en los dos grupos de trabajo.....	59
GRÁFICO N°3: Resultados alcanzados en ambas observaciones de la dimensión "Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación" en los dos grupos de trabajo.....	61
GRÁFICO N°4: Resultados alcanzados en ambas pruebas de la dimensión "Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones" en los dos grupos de trabajo.....	63
GRÁFICO N°5: Resultados alcanzados en ambas observaciones de la dimensión "Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones" en los dos grupos de trabajo.....	66
GRÁFICO N°6: Resultados alcanzados en ambas observaciones de la dimensión "Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio" en los dos grupos de trabajo.....	68
GRÁFICO N°7: Diferencia de los resultados alcanzados en el g.e en ambas observaciones y en las seis dimensiones.....	70
GRÁFICO N°8: Diferencia de los resultados alcanzados en el g.c en ambas pruebas y en las seis dimensiones.....	72
GRÁFICO N°9: Grafica de intervalos de la media en ambos grupos de la competencia resuelve problemas de cantidad en sus tres dimensiones. ....	76
GRÁFICO N°10: Gráfica de intervalos de la media en ambos grupos de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en sus tres dimensiones.....	78
GRÁFICO N°11: Gráfica de intervalos de la media en ambos grupos de las competencias matemáticas en sus seis dimensiones.....	79

## RESÚMEN

La investigación surgió de la pregunta ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años? Para lo cual se proyectó como meta General: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años.

Este trabajo es una investigación aplicada y su método es cuantitativo. El nivel de investigación indica que existe una relación causal que necesita ser controlada, la cual se caracteriza por cumplir con el estándar de relación causal y se ubica en el nivel explicativo; el diseño de investigación es cuasi-experimental, ya que estos grupos se han formado de manera aleatoria.

La población muestral consta de 39 escolares de 5 años de la I.E.I N° 357, de los cuales el grupo experimental fue la sección “Hijos de Dios” con una suma de 21 escolares y el grupo control fue compuesto por la sección “Niños Innovadores”, conformado por 18 escolares tasados en base al análisis en una lista de cotejo.

La formación de la V.D incluye 2 habilidades o competencias, entre ellas, la habilidad para resolver problemas cuantitativos el cual incluye 3 dimensiones y la habilidad para resolver problemas de movimiento y posición también incluye 3 dimensiones.

El procesamiento de datos mostró que la variable independiente llamada actividades lúdicas mejoró efectivamente las competencias matemáticas de los miembros del G.E. Tal como se evidencia en la Tabla N°22, Grafico N°11.

**Palabras Claves:** Actividades lúdicas, competencias matemáticas, problemas de cantidad, problemas de forma, movimiento y posición, expresiones numéricas, formas geométricas.

## ABSTRACT

The research arose from the question: How do recreational activities influence the development of mathematical competencies in 5-year-old schoolchildren? For which the General goal was projected: To determine the influence of recreational activities on the development of mathematical competencies in 5-year-old schoolchildren.

This work is an applied research and its method is quantitative. The research level indicates that there is a causal relationship that needs to be controlled, which is characterized by complying with the standard of causal relationship and is located at the explanatory level; the research design is quasi-experimental, since these groups have been formed randomly.

The sample population consists of 39 5-year-old schoolchildren from IEI No. 357, of which the experimental group was the “Children of God” section with a sum of 21 schoolchildren and the control group was composed of the “Innovative Children” section. , made up of 18 schoolchildren rated based on analysis in a checklist.

The formation of the V.D includes 2 skills or competencies, among them, the ability to solve quantitative problems which includes 3 dimensions and the ability to solve movement and position problems also includes 3 dimensions.

The data processing showed that the independent variable called playful activities effectively improved the mathematical competencies of the members of the G.E. As evidenced in Table N°22, Graph N°11.

**Key Words:** Play activities, mathematical skills, quantity problems, shape, movement and position problems, numerical expressions, geometric shapes.

## INTRODUCCIÓN

En vista que en la Institución Educativa Inicial N°357 del Distrito de Mariano Dámaso Beraún, los estudiantes tienen dificultades para desarrollar las habilidades matemáticas, formando así a escolares que se equivocan al resolver los problemas de número y forma, movimiento y posición; a la larga, les resultará difícil entender y determinar los conflictos de la vida habitual. Esta investigación tomó como problema general: ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias numéricas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019?

El trabajo de investigación actual se basa en la observación, ya que debido a que los niños no pueden comprender los problemas de cantidad y forma, movimiento y posición, ha causado grandes dificultades en el desarrollo de las habilidades matemáticas. Por estas razones, optimizamos el avance de las competencias matemáticas a través de actividades de entretenimiento.

El objetivo del presente trabajo fue determinar la importancia de las acciones de recreación en el progreso de las competencias matemáticas en los escolares de preescolar. De igual forma se evaluó el dominio en las seis dimensiones de la variable dependiente. Debo señalar que se trabajó con miras a mejorar las competencias matemáticas de nuestra población de estudio, el nivel explicativo permitió visualizar la relación de causa – efecto después del desarrollo de actividades de aprendizaje donde los estudiantes participaban activamente.

Las observaciones nos permitieron recopilar pruebas antes y después de las actividades lúdicas mediante el uso de listas de cotejo. Los resultados alcanzados y los resultados analizados estadísticamente muestran que las actividades de juego son de gran importancia para mejorar las competencias numéricas, y han sido evaluadas satisfactoriamente en el grupo experimental.

El trabajo de investigación está compuesto de siete capítulos o secciones en cual se detalla a continuación:

El Capítulo I se refiere al método de describir el problema, el planteamiento del problema, las metas generales y específicas y la importancia de la indagación.

El Capítulo II se relaciona con el marco teórico, antecedentes de investigación, fundamento teórico, definición de conocimientos, sistema de hipótesis, sistema de variables y la operabilidad de las variables.

El Capítulo III se refiere al marco metodológico, que incluye el tipo, diseño de la investigación, método, alcance o nivel, población y muestras, técnicas e instrumentos de recolección de datos, y técnicas de procesamiento y análisis de la información y sus respectivos planes de actividad.

El Capítulo IV relaciona a los resultados dentro de ella a relatos y descripción de la realizada observada, conjunto de argumentos organizados y entrevistas, estadígrafos y estudios de casos.

El capítulo V corresponde a la discusión dentro de ella en que fundamenta la terminación del problema, puntual, firme y razonable de su propuesta, y propuesta de nuevas hipótesis.

El capítulo VI se refiere a conclusiones y recomendaciones basadas en supuestos, objetivos y problemas.

El capítulo VII corresponde a la referencia bibliográfica.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Descripción del problema**

Ser capaz quiere decir comprender la situación a afrontar y calcular las oportunidades que se tiene para solucionarla. De acuerdo con el Currículo Nacional (2017), el aumento de las habilidades de los estudiantes es la disposición continua, consciente y cuidadosa que promueven los docentes e Entidades Educativas.

Según la última evaluación de PISA 2018, el desempeño de Perú en la evaluación (ECE) ha mejorado, ya que ocupa el puesto 64 de un total de 77 países participantes. En matemáticas, obtuvimos 400 puntos, que es 13 puntos más que el resultado de la prueba de Pisa de 2015. (PISA 2018- Perú 21).

Frente a esta evaluación censal podemos decir que es necesario mejorar competencias matemáticas en niños y niñas desde la etapa preescolar para que más adelante en su vida escolar no tengan tantas dificultades como lo tienen hoy en día y así podamos obtener mejores puntuaciones en las evaluaciones de Pisa que se dan cada 3 años y por ende formar estudiantes capaces de afrontar cualquier problema en diferentes ámbitos de su vida.

En las Instituciones Educativas del Perú, se utiliza la metodología tradicional, donde el docente plantea y brinda el conocimiento al niño sin preocuparse por la determinación de los problemas y la relación con el alumno y los materiales educativos; lo cual provocaba desinterés de los estudiantes por aprender las matemáticas.

Según Montessori (1967), los objetos o materiales más importantes del entorno son aquellos que pueden realizar ejercicios sensoriales e intelectuales coordinando sistemáticamente la personalidad psicológica y deportiva del niño, llevándolo a conquistar y poseer un fuerte Y energía poderosa, los fundamentos culturales más exigentes: leer, escribir y contar " (p. 81).

Borges y Gutiérrez (1994) afirmaron: "Los juegos son muy importantes para el desarrollo general de los estudiantes, porque a través del juego, los niños pueden adquirir conocimientos, habilidades y, lo más importante, les da a los demás Oportunidad de reconocer. Él mismo, los demás y el mundo que le rodea ".

En las Instituciones Educativas del Distrito de Mariano Dámaso Beraún; se pudo percibir que los maestros les brindaban las pautas casi ya resueltas para resolver problemas matemáticos; lo cual causaba que los estudiantes no desarrollen competencias numéricas haciéndolos memorísticos, no les permitían equivocarse y del error aprender, ya que los padres y estudiantes consideraban a esta asignatura es tan interesante e indispensable como aburrida y difícil; trayendo como consecuencia estudiantes que no les gusta las matemáticas hasta su adultez.

En la Institución Educativa Inicial N°357 - Cayumba, se observó que los estudiantes tenían dificultades para desarrollar las competencias matemáticas, como resuelve el problema de cantidad donde los niños y niñas no podían realizar el conteo de objetos, agrupaciones, comparaciones de objetos, seriaciones según sus características y no utilizaban las expresiones de muchos, pocos, ninguno, pesa más, pesa poco, también no diferenciaban el tiempo como hoy, mañana y pasado;

dejando así de lado el agregar y quitar en diversas situaciones. Así mismo también tenían dificultades para ubicarse en el espacio como cerca de, lejos de, hacia un lado , hacia el otro lado, no identificaban las formas de los objetos y no podían buscar objetos perdidos en algunos juegos que realizábamos; trayendo como consecuencia la dificultad para resolver problemas matemáticos en diferentes situaciones; dicho problema se daba por diversas causas una de ellas es que muchos de los maestros y maestras del nivel inicial no usaban materiales didácticos para trabajar y solo se basaban en conocimientos tornándose así las clases aburridas y monótonas. Por todo lo mencionado es que se optó por aplicar una serie de actividades lúdicas con el fin de desarrollar competencias matemáticas basadas, donde los educandos participaban de manera activa de los diferentes juegos haciendo uso de los materiales didácticos y de su cuerpo; para lo cual desarrolle un proyecto de investigación titulado: “Actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años del Inicial N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún”.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019?

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019?

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019?

### **1.3. Objetivo General**

Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019.

### **1.4. Objetivos Específicos**

Comparar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

Verificar si las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

Establecer el grado de influencia que poseen las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

### **1.5. Trascendencia de la investigación**

El trabajo de indagación surgió de la necesidad de solucionar el escaso uso de acciones lúdicas para optimizar las habilidades numéricas de los educandos. El motivo de la prueba se confirma a continuación.

#### **Aspecto Teórico**

La investigación propuesta cambió favorablemente la calidad de aprendizajes de los estudiantes de educación inicial el cual mejoró la efectividad del desarrollo de habilidades matemáticas, enfocándose en

la resolución de problemas de conteo, agrupación etc. y forma, movimiento y posición de los objetos, planteados a partir de situaciones cotidianas, lo que permitió interpretar los resultados y contrastar las hipótesis, reflexionando y discutiendo las teorías indicadas con relación a los saberes innegables, llegando a una terminación sobre cómo asimilan los niños y niñas a lograr sus capacidades numéricas.

De esta manera, propone una interesante variable independiente y por ende es una actividad interesante, es un nuevo método alternativo, no solo puede desencadenar el aprendizaje sobre la materia entre los alumnos de 5 años, correspondiente al II Ciclo de la EBR, sino también extender en estudiantes de todas las edades.

### **Aspecto práctico**

Es importante que todos docentes desarrollen actividades de aprendizaje significativas enfocadas a la resolución de problemas, ya que, esta investigación ofrece a los docentes una nueva estrategia que pueden aplicarlo en el aula. Todo ello se justifica para que en el futuro el niño o niña pueda resolver sus problemas en diferentes situaciones cotidianas y bríndales la oportunidad de desarrollar su potencial constructivo y creativo. Asimismo, para que todo docente empiece a planificar actividades de aprendizaje tomando como punto de partida el juego.

Del mismo modo las actividades lúdicas y los instrumentos validados podrán ser utilizados por otros investigadores en otros contextos.

### **Aspecto Académico**

Al ser lúdico este favorece el aprendizaje de las matemáticas, ya que, para los escolares todo es un juguete. Hoy en día, jugar es de suma importancia para socializar mejor y a la vez dar solución a problemas de cantidad, de forma, movimiento y posición en el campo matemático. El juego por medio de las actividades lúdicas ayuda a los niños y niñas puedan mejorar sus relaciones gracias al objeto y las vivencias que se comparte.

Además, esta estrategia motivó a los demás pedagogos a integrar el juego a sus experiencias educativas durante todo el progreso educativo.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

**Marín Bustamante, A. y Mejía Henao, S. (2015)** publicaron la investigación titulada “Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la Institución Educativa la Piedad, Medellín - 2015”. Para optar el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica.

- Objetivo: Diseñar y construir una propuesta interesante para brindar métodos y estrategias a los docentes de quinto grado para que puedan estimular el desarrollo de las matemáticas.
- Diseño de la Investigación: Cuasi – experimental.
- Población y muestra: En la institución educativa La Piedad hay un total de 45 educandos del quinto grado de la escuela primaria, y la muestra es de 30 estudiantes.
- Instrumentos: Se utilizó la encuesta a estudiantes, encuesta a maestros y análisis del informe de desempeño académico del primer trimestre de 2015.
- Concluyendo que:  
Utilizar, investigar e implementar ejercicios y talleres divertidos promueven la intervención de profesores y alumnos. También

ayuda a los educandos a ver las matemáticas como un tema valioso en la existencia diaria. También debo señalar que la implementación de un método positivo e interesante estimulará la integración de los educandos en el entorno educativo, permitiéndoles actuar en grupo, observar las oposiciones y valores de los estudiantes y determinar sus propias cualidades y limitaciones.

- Esta investigación ha ayudado a que las estrategias y las actividades de juego mejoren interiorización de las matemáticas.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

**Carrasco Aristi, C. y Teccsi Baez, M (2015)** publicó la investigación titulada “La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres”, Lima- Perú 2015”. Para optar el grado de: Magister en Educación.

- **Objetivo:** Con el fin de determinar la efectividad de estas acciones de juego en el estudio matemático de alumnos del V ciclo.
- **Diseño de la Investigación:** El diseño de la investigación es un tipo de experimento cuasi-experimental.
- **Población y muestra:** En este estudio se compondrá la siguiente población: Escolares del V ciclo de educación primaria. El universo, satisface todos los contextos y características de la población, por lo que es lo más pequeño posible sin perder precisión. La muestra consta de 2 aulas de quinto grado de secundaria.
- **Instrumentos:** Las herramientas para la recolección de datos se establecen en base a la tecnología seleccionada. Como herramienta de aplicación, dos conjuntos de listas de verificación, análisis de sesión de aplicación y prueba de conocimiento de aplicación antes y después de la prueba;

uno se llama control y el otro se llama experimento, el propósito es verificar la variación existente en la muestra de investigación.

- Concluyendo que:  
Los juegos son un proceso de enseñanza digital eficaz.  
Con base en los logros conseguidos, muestra en promedio del 70% de los escolares han alcanzado desarrollar las habilidades propuestas en el área curricular.
- Los estudios han demostrado que las actividades lúdicas son eficaces en el desarrollo de la relación y el programa del campo matemático y el logro de la capacidad numérica.

**Montero Gavilán, G (2015)** publicó la investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial, Lima- Perú 2015”. Para optar el grado de Maestro en Educación.

- Objetivo: Plantea una estrategia de enseñanza destinada a promover y mejorar las habilidades numéricas de los estudiantes que acaban de estudiar.
- Diseño de la indagación: La indagación se basa en un método educativo cualitativo diseñado por aplicaciones de proyección, utilizando métodos teóricamente prácticos y detallados.
- Población y muestra: La muestra tuvo un total de 16 educandos y 03 maestros, quienes fueron seleccionados usando técnicas de muestreo de criterio deliberado.
- Instrumentos: La información se recopiló a través de pruebas de evaluación temprana de matemáticas y una encuesta de cuestionario a los maestros, y el resultado fue diagnosticado como estudiante de cinco años.
- Concluyendo que:  
Los resultados básicos se basan en las sugerencias de los juegos tradicionales, es una estrategia eficaz para instruir a

maestros y niños considerando la situación en el proceso de resolución de problemas.

- Esta investigación aporta en que tanto el juego como estrategia didáctica y como las actividades lúdicas desarrollan las competencias matemáticas.

**Arias Tovar. C y García Mendoza, L (2016)** publicó la investigación titulada “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el jardín de Ibagué – 2015, Lima – Perú 2016”. Para optar al grado de: Maestro en educación.

- Objetivo: Determinar cómo las recreaciones educativas afectan el pensamiento lógico - matemático de los niños.
- Diseño de la Investigación: Experimental.
- Población y muestra: La población es de 60 alumnos de inicial de la Institución de Educación Técnica El Jardín de Ibagué.
- Instrumentos: Utilizó ficha de observación diseñado por los investigadores.
- Concluyendo que:

Concluyó que los juegos educativos sí tienen un impacto positivo en la mejora del pensamiento lógico matemático.

- Los estudios han demostrado que la influencia de los juegos de predicción en el pensamiento lógico matemático es tan grande como la influencia de las actividades recreativas en la capacidad matemática.

**Huaracha Ortega, M (2015)** publicó la investigación titulada “Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria de la I.E. Ignacio Merino, Piura 2015”. Para optar el Grado de Maestría en Educación.

- Objetivo: Mejorar la capacidad para resolver problemas de suma mediante la puesta en marcha de los juegos matemáticos.
- Diseño de la Investigación: El diseño de la investigación es experimental.
- Población y muestra: La población está compuesta por 98 estudiantes. Se consideró como objeto de investigación un grupo de escolares compuesto por 23 varones y 11 mujeres.
- Instrumentos: Se han utilizado diversas herramientas para responder a la investigación acción. Por ejemplo, registros de campo y listas.
- Concluyendo que:

Los juegos matemáticos como técnica de enseñanza ayudan a los estudiantes para resolver problemas aditivos. Se enfocan en identificar las dificultades de cambio 1 y 2 en el proceso de aprendizaje, lo cual es comprobado por los alumnos de cuna desde la cuna. El juego sigue a Polly Los pasos de Ya resolvieron el problema. De igual manera, se puede decir que los juegos numéricos estimulan el entusiasmo por la práctica de las matemáticas, porque a través del trabajo en equipo, pueden estimular espontáneamente la creatividad y la imaginación, promoviendo así la comprensión de los planteamientos de problemas.

- Esta investigación contribuye a que los juegos optimizan la capacidad de solucionar problemas que demanden agregar y las actividades recreativas desarrollan habilidades matemáticas.

**Barrios Pantoja, O y Muñoz Ponce, F (2017)** publicó la investigación titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 5 años en la Institución Educativa Sagrada Familia, Concepción – Huancayo

2017". Para optar el Título Profesional de Licenciada en Pedagogía y Humanidades.

- Objetivo: Determinar la influencia de las actividades recreativas en el desarrollo del pensamiento matemático y lógico de los escolares de preescolar.
- Diseño de la Investigación: El diseño cuasi-experimental se utiliza para el G.C y el G.E, cada grupo se prueba antes y después.
- Población y muestra: Está compuesto por 15 estudiantes de las instituciones antes mencionadas, de los cuales 8 estudiantes forman el G.E y 7 estudiantes forman el grupo de control, tanto el sexo como la edad tienen 5 años.
- Instrumentos: En cuanto a la recogida de datos, se utilizan técnicas de observación, checklists y pruebas didácticas para adaptar los indicadores a la situación real de los alumnos, y los resultados se analizan mediante análisis estadístico descriptivo e interpretación cualitativa.
- Concluyendo que:

La ejecución de actividades de juego tiene un impacto eficaz en el desarrollo del pensamiento matemático y lógico de los estudiantes de 5 años del G.E, porque se observan cambios, porque logran resolver diferentes problemas encontrados en la vida diaria, dependiendo del desarrollo.
- Esta investigación ayuda a desarrollar el pensamiento lógico y matemático y las habilidades matemáticas en actividades recreativas.

### **2.1.3. Antecedentes regionales.**

**Cañoli Atencia, I.A (2019)** publicó la investigación titulada "Las actividades lúdicas como estrategia para la resolución de problemas en el conjunto de los números enteros en la Institución Educativa "Pedro Sánchez Gavidia" - Huánuco, 2017". Para optar el grado de Maestra en Ciencias de la Educación.

- Objetivo: Establecer si el estudio de acciones divertidas como táctica de enseñanza puede optimizar la capacidad para resolver problemas de concentración de números enteros en los alumnos.
- Diseño de la Investigación: Diseño de investigación cuasi experimental con pre test y post test al G.E.
- Muestra: Trabajamos con 60 escolares de 1 grado de primaria.
- Instrumentos: Se aplican Fichaje, técnicas de observación y encuestas.
- Concluyendo que:
  - El estudio de las acciones de recreación optimiza la capacidad de comunicación matemática en los escolares. Como el valor de  $t = 6,68$  es mayor que la  $t$  crítica  $1,67$  y el valor de  $p = 0,00$
  - Esta investigación promueve que las acciones lúdicas promueven la mejora de los números enteros, mientras que las actividades recreativas desarrollan las competencias matemáticas.

**Álvarez Aldava, N. G (2016)** publicó la investigación titulada “El ciclo “ERCA” en la resolución de problemas matemáticos en situaciones de cantidad en los estudiantes del III y IV Ciclo de la I. E. N° 32134 – Sacsahuanca – Huánuco – 2016. Para optar el Grado de Maestro en Ciencias de la Educación.

- Objetivo: Fijar si el estudio del ciclo ERCA afianza el logro de las habilidades de resolución de problemas numéricos en contextos cuantitativas, en los escolares.
- Diseño de la Investigación: Diseño de investigación cuasi experimental con pre test y post test al G.E.
- Población y muestra: Trabajamos con 58 niños y niñas de 1°,2°,3° y 4°.
- Instrumentos: Se aplican encuestas, técnicas de observación y listas de verificación o cotejo.

- Concluyendo que:
  - Se estableció que la aplicación de sesiones con el Ciclo ERCA afianza el logro de las capacidades de resolución de problemas numéricos en contextos de cantidad, en los escolares. Tal como se puede verificar en la tabla N° 8, en el G.E se logró el 62.86% de estudiantes en el nivel “satisfactorio”, con un aumento del 42.9% respecto a la pre prueba, y en el G.C el 30,43% en el nivel “satisfactorio”, con un aumento de solo 4.3% respecto a la pre prueba.
  - Esta investigación promueve el hecho promueve la capacidad de desarrollo de problemas matemáticos, mientras que las actividades recreativas desarrollan habilidades matemáticas.

#### **2.1.4 Antecedentes Locales.**

**Zevallos Cajañaupa, L (2018)** publicó la investigación titulada “La aplicación de estrategias lúdicas en la mejora de la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del tercer grado de Educación Primaria de la I.E. Mariano Bonin de Tingo María – Huánuco 2018”. Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Primaria.

- Objetivo: Fijar hasta qué punto el uso de estrategias divertidas puede mejorar la enseñanza de los números de los escolares de tercer grado.
- Diseño de la Investigación: El diseño del estudio es una prueba previa antes del experimento y una prueba posterior con un grupo.
- Población y muestra: La población de estudio estuvo compuesta por 20 escolares.
- Instrumentos: Se empleó el método experimental, que nos permite manejar o procesar una o más variables independientes y verificar si la variable dependiente ha sido modificada o cambiada luego de la aplicación del experimento.

- Concluyendo que:
  - De acuerdo con los datos conseguidos y procesando la prueba de hipótesis T de los estudiantes, se obtiene a una conclusión que la hipótesis general de la indagación es aceptada, y sostiene que las estrategias divertidas, puede promover el progreso de la enseñanza de las matemáticas.
  - Esta investigación contribuye al hecho de que las estrategias lúdicas pueden mejorar la enseñanza de los números y las actividades lúdicas pueden mejorar las habilidades matemáticas.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Actividades Lúdicas**

#### **2.2.1.1. Concepciones de las actividades lúdicas.**

La actividad lúdica ayuda a los niños y niñas a fortalecer su autoconfianza, autonomía y la formación del carácter, por lo que es una de las actividades más divertidas y educativas.

El juego es una actividad de entretenimiento y se utiliza como herramienta educativa. Las actividades divertidas se pueden realizar de muchas formas. ([www.ludotecaweb.wordpress.com](http://www.ludotecaweb.wordpress.com)).

Según MINEDU (Rutas de aprendizaje, 2015, p.19) “Las actividades de juego:

- Son actividades divertidas para que los estudiantes aprendan su destreza y habilidades iniciales.
- Desarrollan procesos de pensamiento porque las actividades divertidas crean problemas y conducen a soluciones.
- Ofrecen retos favoreciendo así los progresos cognoscitivos.

- Incentivan la competitividad saludable y conductas de tolerancia y sociabilidad creando así un clima de educación propicia.
- Benefician la precepción y resolución de problemas matemáticamente.

### **2.2.1.2. Teorías Psicopedagógicas del juego en Educación Infantil**

Este artículo recopila las teorías más importantes que se han utilizado para explicar el valor y la importancia de los juegos infantiles.

#### **a. Perspectiva cognitiva**

(Piaget, 1986) Para Piaget, la adaptación del objeto al medio se da a través de dos procedimientos opuestos pero fundamentales: adaptación y asimilación.

La asimilación implica la integración de nuevas experiencias en acciones de conocimiento previas que el sujeto ya tiene.

La acomodación cuando el niño maneja una información en función al contacto.

El resultado de estos procesos es la adaptabilidad que impulsa el equilibrio ambiental del sujeto.

**Las características de la concepción piagetiana del juego son:**

- Autotelismo: Es un fin en sí mismo.
- Espontaneidad: Consulta gratuita.
- Agradable: oponerse a un comportamiento serio.
- Falta de estructura organizada: opuesta al orden del pensamiento lógico.
- Resolver conflictos personales.

- ✚ Esta teoría nos ayuda a comprender que los niños participarán en acciones de juego durante el progreso de las habilidades matemáticas, y les permitirá adaptarse a diferentes situaciones cotidianas para resolver problemas.

#### **b. Perspectiva sociocultural**

Uno de los principios básicos de esta teoría está relacionado con las características sociales y culturales del desarrollo. El origen está en la interacción, que es el intermediario de la relación entre las personas. Se producirán cambios cualitativos a lo largo del proceso de desarrollo. Uno de los principales comportamientos es el control del comportamiento desde el control externo (a través de la estimulación ambiental) al control interpersonal, y luego al control interno.

**Características de la naturaleza del juego.** Para Vygotsky, los juegos infantiles tienen una serie de características especiales, entre las que se encuentran:

- o Jugar es imprescindible.
- o La clave de interpretación del juego es un símbolo.
- o Todo juego tiene reglas internas que le dan significado.
- o El juego crea una zona de desarrollo potencial (ZPD).
- o Estructura y contenido de símbolos lúdicos.

- ✚ Esta teoría nos ayuda a comprender que el juego simbólico – social, surge a partir de una necesidad no solo placentera sino para resolver un problema cotidiano.

### **c. Perspectiva psicoanalítica**

Los pensamientos de Bertheim sobre el juego son expresiones de emociones y problemas, un sentimiento de que si los niños no los representan en una fantasía lúdica, los ignorarán o abrumarán. Los juegos simbólicos pueden ayudar a los niños a deshacerse de las emociones agresivas.

El punto de vista de Winnicott se expresa más claramente en su libro *Reality and Play* (1986): "Los juegos en sí mismos tienen un valor terapéutico".

En mis propias palabras (Winnicott, 1986, p. 32): "Los objetos y fenómenos de transición pertenecen al reino de las ilusiones, que forman la base de la experiencia inicial. La habilidad especial de la madre le permite adaptarse a las necesidades de su hijo, convirtiéndose así en su primer Esta etapa de desarrollo se hizo posible, lo que le dio a la madre la ilusión de que lo que él creía existía en la realidad" (Revista Digital para Profesionales Docentes, 2011, páginas 1-8)

✚ Esta teoría nos ayuda a entender que los juegos no son solo juegos, sino también como una terapia para los niños, para que los niños o niñas expresen sus emociones a través de juegos.

#### **2.2.1.3. Etapas de las actividades lúdicas.**

Jean Piaget cree que el desarrollo cognitivo de los niños se da en cuatro etapas: etapa sensoriomotora de 0 a 2 años de edad, etapa preoperatoria de 2 a 6 años de edad, etapa operacional específica de 6 a 12 años, etapa formal La etapa quirúrgica es de 12 años o más. (Martínez, 1998, p. 64).

Piaget categoriza los juegos según la etapa de crecimiento del niño:

◆ **Juego sensoriomotor, de movimiento o funcional (0-2 años):**

“Incluye actividades que se repiten felizmente con el propósito de adaptarse” (J. Piaget, citado en Romero y Gómez, 2016, p. 29).

◆ **Juego simbólico (2-6/7 años):**

Esto sucedió en las primeras etapas de las operaciones. “Con el advenimiento del lenguaje y el simbolismo, desde el segundo periodo de vida, los escolares han entrado en un universo caracterizado por la simulación, el drama, la imaginación y la ilusión” (Martínez, 1998). , Pág. 64).

◆ **Juego reglado (6/7-12 años):**

"Se inicia en la última etapa de la etapa preoperatorio, no obstante su máximo desarrollo se da durante el período operatorio. Desde entonces, los niños se introducen en el universo de los juegos de pautas, en los que se establecen una serie de medidas o reglas para manejar otras acciones y participar en "Aumento sustancial en número" (Martínez, 1998, p. 64).

◆ **Juego de construcción (se inicia alrededor del primer año):**

Esta manera de juego se puede precisar como "un conjunto de trabajos ordenadas con un propósito específico -creador de elementos más próximos a la situación - y los materiales empleados tienen especial notalidad". (Romero y Gómez, 2016, p. 34).

✚ Piaget nos dice que el juego se desarrolla de según la edad de los estudiantes, es así que los

niños de 5 años desarrollan en juego simbólico, y en base a ello es que se desarrolló las actividades lúdicas.

#### **2.2.1.4. Momentos pedagógicos de las actividades lúdicas.**

**1. Inicio:** Comprender los pasos o acciones que pueden iniciar la actividad o juego divertido.

**2. Desarrollo:** En este proceso, el desempeño de los estudiantes depende del contenido determinado por las reglas del juego.

**3. Cierre:** Cuando uno o más jugadores logran llegar a la meta según las reglas establecidas, la actividad o juego divertido finaliza.

En estas etapas, es necesario lograr la realización de los objetivos educativos paso a paso, para que los estudiantes se conviertan en los principales autores de su propio aprendizaje y puedan dominar los contenidos.

✚ Estas fases me ayudo a aplicar las actividades lúdicas de una manera ordenada.

#### **2.2.1.5. Estrategias lúdicas**

Para Díaz y Hernández: "Son herramientas para potenciar el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas". El docente planea usarlas dinámicamente para incentivar la participación de los estudiantes" (Díaz y Hernández, 2002, p. 234).

Según García, a través de estas estrategias se invitó a las siguientes personas: "Explorar e investigar en torno a metas, temas y contenido. Introduce elementos interesantes, como imágenes, música, colores, acciones, sonidos, etc. Los estudiantes han creado un ambiente favorable para que se interesen y se sientan motivados por lo que están aprendiendo ". (García, 2004, p. 80)

#### **2.2.1.6. La recreación se utiliza como estrategia para desarrollar la capacidad matemática.**

Dado que el juego es una de las actividades más naturales de los seres humanos, es de gran importancia en la vida de niños y adultos. Según Froebel: "El juego es el nivel más alto de desarrollo para los niños de esta edad, porque es la expresión autónoma y abierta del interior. El interior requiere la actuación del interior según el significado del sonido del juego". El juego es humano. Testimonio testimonial en esta etapa de la vida: suele ser modelo e imagen de la vida ... "(Froebel, 1888, p. 5)

Los niños juegan a juegos para expresar su alegría, miedo y dolor, porque este tipo de juegos pueden proporcionarles un gran placer en la resolución de problemas. Los maestros deben promover el juego no direccional y el tiempo de exploración, es decir, el momento en que los niños pueden elegir libremente qué jugar y con quién. Y acompañarlos a observar y registrar las acciones realizadas por los niños sin afectar su tiempo de juego.

### **2.2.2. Matemáticas**

#### **2.2.2.1. Concepciones sobre las matemáticas.**

Los números, uno de los aprendizajes más valorizados e importantes en las familias actuales, a la vez, uno de los más inalcanzables para los residentes (Gómez, C.1994.)

#### **2.2.2.2. Teorías sobre las Matemáticas**

##### **a. "Jean Piaget y la epistemología genética"**

Esta teoría tiene el carácter de constructivismo, porque los estudiantes promueven la construcción de su conocimiento a través de sus actividades. La base de esta estructura es esencialmente la cognición y esta estructura ocurre en la mente de los estudiantes.

Piaget ha dado dos atributos principales a la mente humana:

**Organización:** La mente está organizada y estructurada en un esquema cognitivo (estructura de conocimiento o modo de pensamiento).

**Adaptación:** La mente puede adaptarse a los estímulos ambientales.

Por lo tanto, al menos dos factores determinan la realización de esta estructura de conocimiento.

1. Uno de ellos es el nivel esperado de los programas cognoscitivos de los escolares. Dividido en cuatro etapas y abstraído gradualmente:

- Etapa sensoriomotora (aprox. de 0 a 2 años): la inteligencia práctica está relacionada con las acciones sensoriales de los objetos.

- Etapa preoperatoria (aprox. de 2 a 7 años): Se caracteriza por el razonamiento intuitivo y el aprendizaje de símbolos y representaciones iniciales (palabras, imágenes mentales de objetos, etc.).

- Etapa de operación específica (aprox. de 7 a 11 años): Según la inferencia del objeto de observación, el objeto específico se caracteriza por el razonamiento lógico.

- La etapa de la acción formal (aprox. De 11-16 años): Se caracteriza por razonamientos deductivos hipotéticos, objetos abstractos y reflexiones sobre objetos conocidos.

2. Otro factor son los estímulos externos e influencias sensoriales, estos estímulos estimularán estos procesos de adaptación en la mente del individuo. Esta teoría tiene importantes componentes cognitivos y autorreguladores para que todos desarrollen conocimientos a través del razonamiento.

- ✚ Esta teoría nos ayuda a conocer sobre las etapas del desarrollo cognitivo y cómo influye en el progreso de las capacidades numéricas.

#### **b. Lev Vygotsky y el constructivismo sociocultural**

En la teoría de Vygotsky, el desarrollo del conocimiento individual es el resultado de la interacción social.

En este desarrollo, el proceso de internalización estimulado por la interrelación social y la mediación sociocultural es crucial. Estos procesos conducen a la apropiación paulatina de la cultura del grupo social, lo que provoca la transformación y reconstrucción interna del sujeto, y por tanto promueve el desarrollo de procesos psicológicos avanzados como el pensamiento, la reflexión, la argumentación o la abstracción.

En estas interacciones, las herramientas de mediación son fundamentales.

En particular, Vygotsky enfatizó el lenguaje como la herramienta principal, estableciendo una conexión entre el pensamiento (desarrollo cognitivo y reflexión) y el lenguaje. El lenguaje es una forma de que las ideas alcancen ideas, expresen y expresen ideas.

Otra idea de la amplia influencia de Vygotski es la zona de desarrollo próxima. Vygotsky cree que el proceso de enseñanza debe ubicarse en esta área de desarrollo próximo.

- ✚ Esta teoría nos ayuda a comprender los conocimientos que los estudiantes han dominado y pueden desarrollar de forma independiente en función de las habilidades matemáticas.

### **c. Jerome Bruner y el aprendizaje por descubrimiento.**

El desarrollo del aprendizaje depende de las actividades de los estudiantes.

Los maestros deben elegir y proporcionar a los estudiantes diversas situaciones, problemas o acertijos, de modo que tengan suficientes oportunidades y curiosidad para participar activamente en las oportunidades de dar solución a los problemas.

Trata de que los educandos afronten determinados procesos de investigación y prácticas de la asignatura para que puedan generar aprendizajes y conocimientos por sí mismos (a su nivel), estimulando así el desarrollo de métodos heurísticos y estrategias metacognitivas.

Por otro lado, basándose en la idea de Vygotsky de la zona de desarrollo próxima, Bruner cree que en muchos casos, este descubrimiento se hará bajo la guía del profesor y los estudiantes enfrentarán mayores dificultades.

- ✚ Esta teoría nos orienta en el papel de los profesores en las actividades de juego que desarrollan habilidades digitales.

### **d. David Ausubel y el aprendizaje significativo**

Para que se considere que un estudiante ha adquirido conocimientos, debe intentar asegurarse de que la nueva información se integre en su conocimiento y cultura anteriores.

Cuantas más conexiones se generen entre los saberes previos y los nuevos conocimientos de los educandos, más significativo es para el aprendizaje de los estudiantes, porque forma parte

de la estructura psicológica y la memoria a largo plazo de los estudiantes.

La aceptación teórica se puede obtener a través de varios métodos y promover un aprendizaje significativo.

Por lo general, es necesario establecer tres condiciones para promover la construcción de un aprendizaje significativo:

-El docente descubre y comprende los conocimientos que cada alumno tiene previamente, ya sean relacionados, parciales, conocimientos más generales o incluso conocimientos erróneos.

-Los estudiantes deben estar dispuestos y dispuestos a asociarlo con el conocimiento y la cultura previos, lo que les permitirá integrar completamente los nuevos conocimientos en sus antecedentes.

-La forma en que el profesor presenta o trata el contenido nuevo maximiza su significado potencial para los estudiantes.

✚ Esta teoría nos ayuda a comprender que el estudiante aprende a partir de sus saberes previos y el nuevo conocimiento para generar un aprendizaje significativo.

### **2.2.2.3. Competencias Matemáticas**

En el nivel inicial se desarrolla dos competencias matemáticas:

-Resolver el problema de la cantidad.

-Resolver el problema de forma, movimiento y posición.

#### **A. COMPETENCIA: Resuelve problemas de cantidad**

“Se da cuando el niño o niña:

- Reconoce en varios objetos, su forma, tono, tamaño, peso, etc.

- Empieza a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, según tus propios intereses.

De igual forma, en niños y niñas, el concepto de tiempo se desarrolla paulatinamente a partir de su vivencia y vivencia diaria, estableciendo la relación entre las acciones que ejecutan y el tiempo.

#### **Estándares de aprendizaje de la competencia**

Los estudiantes podrán desarrollar esta habilidad en las siguientes situaciones:

Para resolver el problema relacionado con el objeto; agrupe, clasifique hasta el quinto lugar, clasifique hasta 5 objetos, compare el número y peso del objeto, agregue y elimine hasta 5 elementos, y use su cuerpo principal, material de concreto o dibujos para la representación. Usa el conteo y otras estrategias para indicar la cantidad de hasta 10 objetos. Usa cuantificadores: "muchos", "pocos", "ninguno" y expresiones: "mayor que", "menor que". Utiliza el concepto de tiempo indica el peso del objeto "pesado", "pesado" y el tiempo.

El estándar de aprendizaje me permitió ver si los niños o niñas lograron desarrollar todos las capacidades y por ende la competencia.

#### **Capacidades de la competencia.**

Esta competencia se da cuando, se armoniza las siguientes habilidades:

- Convierte la cantidad en una expresión numérica.
- Transmite su conocimiento de números y operaciones.
- Utiliza métodos y estrategias y procedimientos de interpretación. " (MINEDU (2016), p. 174)

### **Desempeños de la competencia – edad 5 años**

El niño, realizará las siguientes actuaciones:

- De acuerdo con las características percibidas de los objetos, establecer la relación entre los objetos mediante comparación y agrupamiento, y conservar algunos elementos.
- Se pueden serializar hasta cinco objetos por tamaño, longitud y grosor.
- Correspondencia uno a uno en contextos diarias.
- Utilizar varias expresiones para expresar su comprensión de la cantidad en contextos diarios.
- En situaciones diarias en las que necesita contar, puede usar hasta 10 cuentas con materiales o con su cuerpo.
- Utilice los dígitos de serie "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para determinar la ubicación de un cosa o individuo, utilizando materiales o su propio cuerpo.
- Utilice el recuento en contextos diarios en las que necesite recopilar, aumentar o eliminar hasta cinco cosas (MINEDU (2016), p. 175)

#### **B. COMPETENCIA: Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.**

Se concibe cuando los escolares:

- Construyen relaciones entre sus cuerpos y espacios, objetos y personas.
- Desarrollan el concepto de espacio moviéndose y colocándose en diferentes lugares, moviéndose de un lugar a otro y colocando objetos en un lugar determinado.
- Utilizan expresiones para expresar sus acciones y comprenden las expresiones "adelante", "atrás", "a un lado" y "al otro lado".

-Determina algunas de sus particularidades de percepción, como la forma y el tamaño.

-Reconocen las particularidades de los objetos en relación con la longitud, pueden cotejar entre sí y utilizan palabras como "más largo" y "más corto".

#### **Estándares de aprendizaje de la competencia**

Resolver dificultades asociando cosas de su medio con formas 2D y 3D. Representa la posición de una persona en relación con los objetos "cercaños", "lejanos" y "cercaños" en el espacio, así como la posición del movimiento "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Además también como expresa la similitud de la distancia de dos cosas: "Más largo que", "Más corto que". Al usar materiales para hacer cosas o moverse en el área, use estrategias de resolución de problemas. (MINEDU (2016), p. 179)

#### **Capacidades de la competencia**

El niño, combina las siguientes habilidades:

- Modelado de cosas con formas geométricas y sus innovaciones.
- Transmite su comprensión de las formas geométricas y las relaciones.
- Emplea estrategias y procesos para adaptarte al área". (MINEDU (2016), p. 180)

#### **Desempeños de la competencia – edad 5 años**

El niño o niña, actuará de la siguiente manera:

- Utilizar materiales específicos para establecer la relación entre las formas de las cosas del entorno y las formas geométricas que conocen.
- Establezca relaciones de medición en contextos diarios y use palabras como "más largo" y "más corto".
- Se posiciona y coloca los objetos en el espacio donde se ubica, organiza su movimiento y se mueve hacia adelante y hacia atrás sobre esta base.

- Establecer relaciones espaciales guiando el movimiento y las acciones al mover, posicionar y posicionar objetos en situaciones cotidianas.
- Expresar su experiencia con materiales y dibujos específicos, en los que muestra la relación espacial y de medición entre personas y objetos.
- Pruebe diferentes métodos para resolver situaciones específicas relacionadas con la ubicación, el movimiento espacial y el uso de materiales de hormigón para construir objetos. (MINEDU (2016), p. 181.

#### **2.2.2.4. Condiciones propicias para el desarrollo de las competencias**

Según el MINEDU, las condiciones propicias para el desarrollo de habilidades relacionadas con el campo de las matemáticas son las siguientes:

- Fomente las actividades que despierten el interés de los niños en la resolución de problemas.
- Utilice otros espacios fuera del aula.
- Proporcionar varios materiales para ayudar al desarrollo del pensamiento matemático.
- Pídales que construyan una relación, ayúdelos a reflexionar sobre el proceso seguido para resolver el problema e inspírelos a hallar desconocidas tácticas de resolución”. (MINEDU (2016), p. 183)

### **2.3. Definiciones conceptuales**

- **Actividad Lúdica:** Son actividades que ayudan la noción y proceso de obtención de problemas numéricos.
- **Planificación:** Se refiere a lo que se hace antes de la aplicación de las actividades de juegos, como elegir qué actividades lúdicas se van a usar, que indicadores se va a utilizar para evaluar y diseñar las actividades lúdicas.

- **Aplicación:** Se refiere al momento de llevar a cabo los juegos y se aplica las fichas de evaluación de cada sesión.
- **Evaluación:** Se refiere al trabajo del docente donde va a aplicar ambas pruebas en los dos grupos.
- **Competencias:** Combinación de capacidades a fin de alcanzar un objetivo determinado en un contexto definido.
- **Resolución de problemas de cantidad:** Los educandos necesitan construir y comprender el concepto de cantidad para resolver problemas o proponer problemas nuevos.
- **Convierte la cantidad en una expresión numérica:** Haga preguntas basadas en la situación.
- **Transmite su conocimiento de números y operaciones:** Expresa su conocimiento del pensamiento digital; utilice el lenguaje digital y diversas representaciones; y lea sus representaciones e indagación con contenido digital.
- **Utiliza métodos y estrategias y procedimientos de interpretación:** Seleccione, ajuste, combine o cree diversas estrategias, procedimientos, estimaciones, aproximaciones y mediciones, compare cantidades y utilice varios recursos.
- **Resolver el problema de forma, movimiento y posición:** El alumno localiza y describe en detalle la posición y movimiento de los elementos y de sí mismo en el entorno, imagina, descifra y empareja la particularidad de elementos con características precisas.
- **Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones:** Construir un modelo, en base a las formas geométricas, sus elementos y atributos para reproducir las características del objeto, su posición y movimiento. Posición y transformación en el plano.
- **Transmite su comprensión de las formas geométricas y las relaciones:** Transfiera su conocimiento de las propiedades de las formas geométricas, sus innovaciones y su posición en el marco de referencia.

- **Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio:** Elija, ajuste, mezcle o cree otras estrategias, procesos y materiales para elaborar o construir formas geométricas, rastrear caminos, calcular o valorar espacios y áreas, y convertir formas 2D y 3D.

## **2.4. Sistema de hipótesis.**

### **2.4.1. Hipótesis general**

**Ha:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún - 2019.

### **2.4.2. Hipótesis específicas**

**H1:** Existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B - 2019.

**Ho:** No existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B - 2019.

**H2:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B - 2019.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B - 2019.

**H3:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B- 2019.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición en los escolares de 5 años de la I.E.I N°357 – Cayumba del Distrito de M.D.B - 2019.

## **2.5. Sistema de Variables**

### **2.5.1. Variable Independiente (V.I): Actividades lúdicas.**

Son acciones que se desarrolló con los estudiantes de 5 años en la I.E.I N° 357 – Cayumba del Distrito de M.D.B. Las actividades lúdicas se basaron en una inventiva activa donde las figuras primordiales serán los escolares de 5 años mediante la elaboración de actividades de aprendizaje en el cual se trabajó de forma práctica. A los escolares se les brindó una serie de materiales educativos estructurados y no estructurados.

### **2.5.2. Variable Dependiente (V.D): Desarrollo de las competencias matemáticas.**

El desarrollo de las competencias matemáticas comprende la transmisión y asociación oportuna de capacidades muy múltiples para cambiar una situación y conseguir una determinada intención.

La habilidad matemática se basa en dos habilidades, resolver problemas de cantidad, resolver problemas de forma, movimiento y posición; tiene 6 dimensiones; convierte cantidades en una expresión numérica, transmite su conocimientos de números y operaciones, utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación; y modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones, transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones, y utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio. La

combinación de estas habilidades ayudará a los estudiantes a que puedan resolver problemas diarios en diferentes situaciones.

## 2.6. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
V.I: ACTIVIDADES LÚDICAS	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar la problematización sobre la actividad que se va a realizar.</li> <li>- Dar a conocer el propósito de acuerdo a la actividad del día.</li> <li>- Presentar la motivación de acuerdo a la actividad del día.</li> <li>- Recoger conocimientos previos sobre las actividades a realizar</li> <li>- Realizar preguntas para generar conflicto cognitivo.</li> </ul>	Lista de Cotejo  Pre test – Post test
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar una asamblea para recordar las reglas o acuerdos para jugar.</li> <li>- Realizar una dinámica para formar equipos de juego.</li> <li>- Mostrar los materiales educativos para desarrollar la actividad.</li> <li>- Realizar la explicación del juego con ejemplos.</li> <li>- Designar roles a los que van a jugar en el segundo turno.</li> <li>- Realizar el juego e ir anotando los puntos con ayuda de los estudiantes que no están jugando.</li> <li>- Cambiar el equipo de juego.</li> <li>- Felicitar a los equipos y mencionamos a los ganadores, contando los puntajes.</li> <li>- Recoger y ordenar los materiales educativos utilizados en el juego.</li> <li>- Se les da una ficha de aplicación donde van a expresar lo aprendido.</li> </ul>	
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En base a preguntas como ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue difícil hacer? ¿Para que aprendimos? ¿En qué otras situaciones</li> </ul>	

			podemos hacer lo que aprendimos?		
<b>V.D: DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS</b>	Resuelve problemas de cantidad	Convierte cantidades en una expresión numérica.	Establece la similitud entre animales, personas u objetos comparándolos y agrupándolos y manteniendo algunos elementos en función de las características de los animales, personas u objetos, y luego señala lo que hizo.	Lista de cotejo.	
			Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).		
			Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		
			Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.		
			Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		
		Transmite sus conocimientos de números y operaciones	Utiliza el conteo hasta 10 cuando necesita contar.		
	Resolver el problema de forma, movimiento y posición	Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación		Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	
				Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	
			Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		
		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece la relación entre la forma y la geometría del objeto.		
Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones		Utiliza expresiones como más largo y más corto para establecer relaciones de medición.			
		Se ubica en el espacio, colocando objetos que expresan cerca y lejos.			
		Se ubica en el espacio, y junto a él se colocan algunos objetos expresivos.			

			Se ubica en el espacio y coloca objetos que se expresan hacia adelante y hacia atrás.	
			Se ubica en el espacio, colocando el objeto de expresión de un lado y del otro.	
		Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	
			Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo de investigación**

El trabajo corresponde al tipo aplicada, porque el conocimiento se utiliza para formular estrategias para desarrollar la habilidad matemática; en relación , Sánchez y Reyes señalaron que la investigación aplicada es utilitaria por su naturaleza, y su característica es que utilizaremos los conocimientos teóricos para resolver problemas específicos en la realidad. La investigación aplicada nos ofrece la oportunidad de cambiar la situación en base a las demandas de los nuevos desafíos y la realización de las habilidades educativas actuales. (Sánchez y Reyes, 2017, p. 44 -45)

##### **3.1.1. Enfoques.**

De acuerdo con las características de esta investigación, se utilizaron métodos cuantitativos; al respecto Sánchez y Reyes afirmaron que el propósito de la investigación experimental es realizar experimentos que puedan probar hipótesis explicativas. Funciona por causalidad. (Sánchez y Reyes, 2017, página 51)

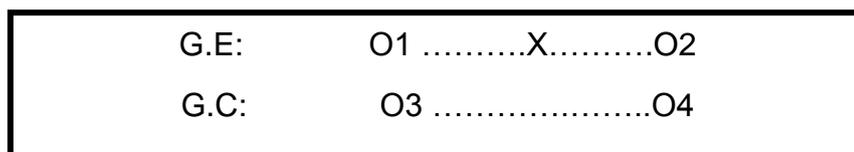
##### **3.1.2. Alcance o nivel**

La investigación corresponde al nivel explicativo de las hipótesis causales; al respecto Sánchez y Reyes nos dicen: Esto es para verificar la hipótesis causal, porque su objetivo es la

investigación orientada a la argumentación científica, y permite predecir ciertas bases principios y características de la formación de leyes. (Sánchez y Reyes, 1996, p.17-18).

### 3.1.3. Diseño

Sánchez y Reyes confirmaron: En el diseño del pre-test es necesario trabajar con dos grupos (G.C y G.E), en este sentido se puede utilizar un diseño denominado grupo control no equivalente. El diseño es que si los dos grupos si ambos están disponibles, se deben evaluar en la variable dependiente, y luego uno de ellos será procesado experimentalmente y el otro continuará realizando las mismas tareas o actividades de rutina. Este diseño tiene el siguiente esquema". (Sánchez y Reyes, 2017, p.135-136)



Donde:

G. E : Grupo experimental

G.C : Grupo Control

O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>: La evaluación de la variable dependiente (PRE TEST) u observación a cada grupo en forma simultánea.

X : Es la aplicación de la variable independiente (experimento).

O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>: Nueva observación (POST TEST) para establecer las comparaciones respectivas.

## 3.2. Población y muestra

### 3.2.1. Población

Esta indagación estuvo conformada por todos los escolares de 5 años de la Entidad de Educación Inicial N° 357 de

Cayumba en la clase de la mañana; fueron 39 niños y niñas en total.

**TABLA N° 1**  
**DISTRIBUCIÓN DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA**  
**INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL N ° 357-**  
**CAYUMBA-2019 MDB.**

EDAD	AULA	SEXO				TOTAL	%
		M	%	H	%		
5 AÑOS	"HIJOS DE DIOS"	8	38%	13	62%	21	100%
5 AÑOS	"NIÑOS INNOVADORES"	8	44%	10	56%	18	100%
<b>TOTAL</b>						39	100%

Fuente : Nominas de Matricula 2019.

Elaboración : Tesista.

### 3.2.2. Muestra

En este sentido, la selección de muestras es de tipo no probabilístico, deliberado o estándar (Sánchez y Reyes, 2017, p. 160-161). El nombre se llama así porque la elección de la muestra es representativa. Opinión o intención específica.

**TABLA N° 2**  
**DISTRIBUCIÓN DE UNA MUESTRA DE NIÑOS DE 5**  
**AÑOS DE LA INSTITUCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL N °**  
**357 CAYUMBA- MDB - 2019.**

EDAD	AULA	SEXO				TOTAL	%
		M	%	H	%		
5 AÑOS	"HIJOS DE DIOS"	8	38%	13	62%	21	100%
5 AÑOS	"NIÑOS INNOVADORES"	8	44%	10	56%	18	100%
<b>TOTAL</b>						39	100%

Fuente : Tabla N° 1

Elaboración : Tesista.

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

Se utilizó técnicas de observación, como una lista de cotejo o verificación para distribuir indicadores sobre las seis dimensiones de la capacidad estudiada y observar en cada niño y niña de la muestra del estudio.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información.**

Después de recopilar los datos, se organizó a través de estadísticas descriptivas, utilizando como instrumentos cuadros bidireccionales de distribución de frecuencia en donde se puede ver los resultados previos y posteriores a la prueba de los grupos de control y experimentales.

En primer lugar, se estableció una tabla estadística descriptiva y un gráfico de barras estadístico, que demuestre que el comportamiento del G.C y el G.E es fundamentado, también se puede utilizar para explicar la diferencia porcentual entre el grupo experimental y el grupo de control. Antes y después de la prueba.

En la segunda parte se estableció una parte de inferencia destinada a comparar hipótesis de investigación.

Finalmente, a cada gráfico estadístico se realizó un análisis e interpretación a partir de resultados observados.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Relatos y descripción de la realidad observada.**

La investigación es de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental; el desarrollo de las actividades lúdicas se llevó a cabo en la I.E.I N° 357 Cayumba, del distrito de MDB, de la región Huánuco.

Participaron como muestra los niños y niñas del II ciclo de la edad de 5 años, el G.E estuvo integrado por 21 niños y niñas, mientras que el G.C estuvo integrado por un total de 18 niños y niñas. A ambos grupos se les realizó observaciones utilizando una lista de cotejo antes y después del tratamiento experimental.

Los niños y niñas tuvieron una a participación activa en las actividades lúdicas programadas, se observó las ganas de aprender las matemáticas en base a juegos.

Para procesar la información recolectada se utilizó estadística descriptiva, se utilizó una tabla de distribución de frecuencias bidireccional y se utilizó una gráfica estadística en las dos pruebas para comparar los porcentajes de G.E y G.C.

Los gráficos estadísticos nos permiten observar visualmente la diferencia entre el G.C y el G.E luego de que el procesamiento experimental se opera en seis dimensiones, tales como: convertir la cantidad en una expresión numérica, transmitir su conocimiento de la

cantidad y operación, usar suma estimada, Calcular estrategias y procesos, utilizar formas geométricas y transformaciones para modelar objetos, transmitir su comprensión de formas geométricas y relaciones, y Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.

Luego de los cuadros estadísticos bidireccionales, se elaboró los gráficos estadísticos para una mejor visualización de los resultados obtenidos.

Los resultados que expresan porcentajes sirvieron para la interpretación cuantitativa, porque en base a las cantidades obtenidas se realizó los análisis e interpretaciones.

#### **4.1.1. Conjunto de argumentos organizados.**

Los resultados de la prueba previa y posterior de los dos grupos se presentaron en tablas estadísticas, organizadas y sistematizadas para comparar hipótesis, verificar el logro de los objetivos de la indagación y sacar conclusiones de la indagación. Debemos señalar que para poder procesar cuantitativamente los datos ha servido la lista de cotejo. Este procedimiento nos ha permitido representar numéricamente los resultados del G.C y G.E en cada una de las 6 dimensiones.

#### **4.1.2. Resultados del Pre test y Post test de las competencias matemáticas en ambos grupos.**

A continuación, en la presente investigación se procederá a realizar el consolidado de los resultados de los indicadores en cada uno de las dimensiones de las competencias matemáticas.

**TABLA N° 3**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DE PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN "CONVIERTE CANTIDADES EN UNA EXPRESIÓN NUMÉRICA" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE- TEST											
	G. E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Establece la similitud entre animales, personas u objetos comparándolos y agrupándolos y manteniendo algunos elementos en función de las características de los animales, personas u objetos, y luego señala lo que hizo.	0	0.0	21	100	21	100	7	38.9	11	61.1	18	100
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	1	4.8	20	95.2	21	100	2	11.1	16	88.9	18	100
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	3	14.3	18	85.7	21	100	5	27.8	13	72.2	18	100
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	5	23.8	16	76.2	21	100	7	38.9	11	61.1	18	100
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	0	0.0	21	100	21	100	2	11.1	16	88.9	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	9=9%		96 =91%		105=100%		23=26%		67=74%		90=100%	

**FUENTE** : Lista de cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

**TABLA N° 4**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DE POST - TEST DE LA DIMENSIÓN "CONVIERTE CANTIDADES EN UNA EXPRESIÓN NUMÉRICA" DE LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

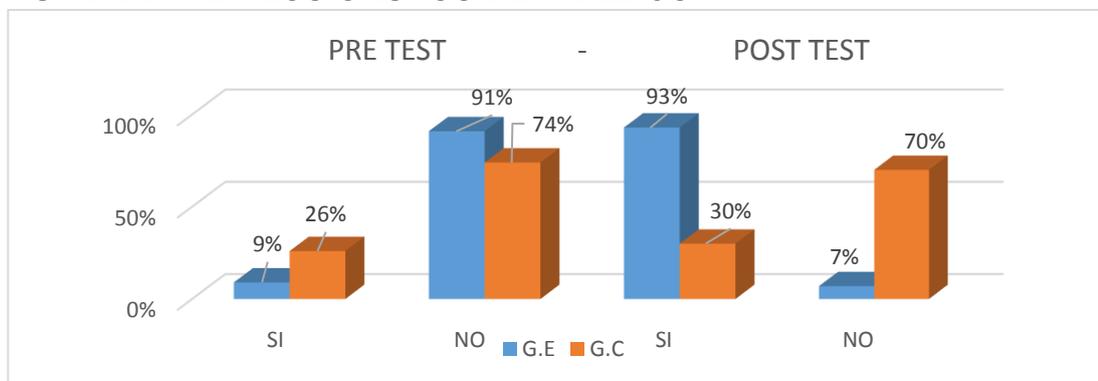
INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Establece la similitud entre animales, personas u objetos comparándolos y agrupándolos y manteniendo algunos elementos en función de las características de los animales, personas u objetos, y luego señala lo que hizo.	19	90.5	2	9.5	21	100	6	33.3	12	66.7	18	100
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	19	90.5	2	9.5	21	100	5	27.8	13	72.2	18	100
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	20	95.2	1	4.8	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	20	95.2	1	4.8	21	100	9	50	9	50	18	100
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	20	95.2	1	4.8	21	100	4	22.2	14	77.8	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	98=93%		7=7%		105=100%		27=30%		63=70%		90=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

## GRÁFICO N° 1

### RESULTADOS ALCANZADOS EN AMBAS OBSERVACIONES DE LA DIMENSIÓN "CONVIERTE CANTIDADES EN UNA EXPRESIÓN NUMÉRICA" EN LOS GRUPOS DE TRABAJO.



FUENTE : Tabla N° 3 y N° 4

ELABORACIÓN : Tesista.

### INTERPRETACIÓN

En las Tablas N°3 y N°4 y su gráfico respectivo, se puede visualizar:

En el Pre test del G.E, en la dimensión "Convierte cantidades en una expresión numérica", los resultados mostraron que el 9% de los escolares lograron los cinco hitos de la dimensión estudiada, mientras que el 91% de los estudiantes no mostró este logro. En G.C, el 26% de estudiantes logró desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 74% de estudiantes no mostró este logro.

En el Post test del G.E, en la dimensión "Convierte cantidades en una expresión numérica", los efectos revelaron que el 93% de los escolares lograron desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 7% no mostró este logro. Y en G.C, el 30% de los estudiantes logró desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 70% de los estudiantes no mostró tal logro.

En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 84% de los escolares que lograron los cinco hitos de la dimensión estudiada.

**TABLA N° 5**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN "TRANSMITE SUS CONOCIMIENTOS DE NÚMEROS Y OPERACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza el conteo hasta 10 cuando necesita contar.	6	28.6	15	71.4	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	6=29%		15=71%		21=100%		3=17%		15=83%		18=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

**TABLA N° 6**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL POST - TEST DE LA DIMENSIÓN "TRANSMITE SUS CONOCIMIENTOS DE NÚMEROS Y OPERACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

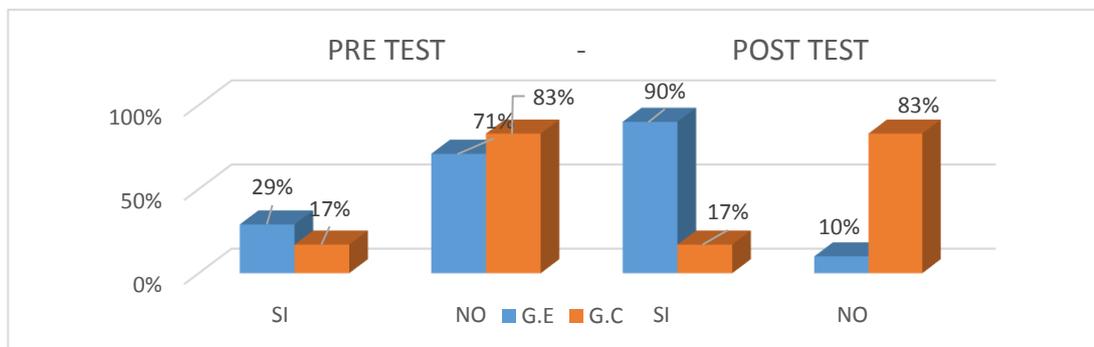
INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza el conteo hasta 10 cuando necesita contar.	19	90.5	2	9.5	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	19=90%		2=10%		21=100%		3=17%		15=83%		18=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

## GRÁFICO N° 2

### RESULTADOS OBTENIDOS EN AMBAS PRUEBAS DE LA DIMENSIÓN “TRANSMITE SUS CONOCIMIENTOS DE NÚMEROS Y OPERACIONES” EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.



FUENTE : Tabla N° 5 y N° 6

ELABORACIÓN : Tesista.

### INTERPRETACIÓN

En las Tablas N°5 y N°6 y su gráfico respectivo, se puede visualizar:

En el Pre test del G.E, en la dimensión “Transmite sus conocimientos de números y operaciones”, los resultados revelaron que el 29% de los escolares lograron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 71% de los estudiantes no mostraron este logro. Y en G.C, el 17% de estudiantes logró desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de estudiantes no mostró este logro.

En el Post test del G.E, en la dimensión “Transmite sus conocimientos de números y operaciones”, los resultados mostraron que el 90% de los escolares lograron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 10% de los estudiantes no mostraron este logro. En el G.C, el 17% de estudiantes logró desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de estudiantes no lo logró.

En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 61% de los estudiantes que lograron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada.

**TABLA N° 7**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN "UTILIZA MÉTODOS, ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE INTERPRETACIÓN" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	7	33.3	14	66.7	21	100	4	22.2	14	77.8	18	100
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	4	19.0	17	66.7	21	100	6	33.3	12	66.7	18	100
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	0	0.0	21	100	21	100	4	22.2	14	77.8	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	11=17%		52=83%		63=100%		14=26%		40=74%		54=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

**TABLA N° 8**

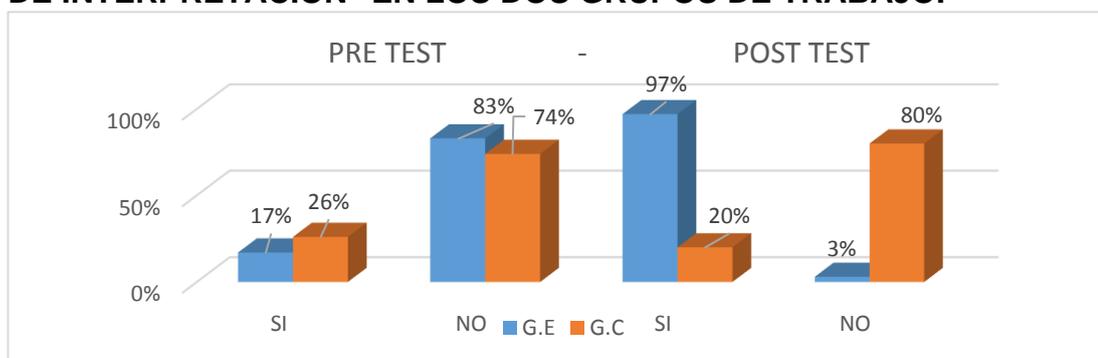
**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL POST - TEST DE LA DIMENSIÓN "UTILIZA MÉTODOS, ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE INTERPRETACIÓN" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	20	95.2	1	4.8	21	100	4	22.2	14	77.8	18	100

Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	21	100	0	0.0	21	100	4	22.2	14	77.8	18	100
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	20	95.2	1	4.8	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	<b>61=97%</b>	<b>2=3%</b>	<b>63=100%</b>	<b>11=20%</b>	<b>43=80%</b>	<b>54=100%</b>						
<b>FUENTE</b>	: Lista de Cotejo.											
<b>ELABORACIÓN</b>	: Tesista											

### GRÁFICO N° 3

#### RESULTADOS ALCANZADOS EN AMBAS OBSERVACIONES DE LA DIMENSIÓN "UTILIZA MÉTODOS, ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE INTERPRETACIÓN" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.



**FUENTE** : Tabla N°7 y N°8  
**ELABORACIÓN** : Tesista.

### INTERPRETACIÓN

En las Tablas N ° 7 y N ° 8 y su gráfico respectivo, se puede visualizar:

En el Pre-test de G.E, en la dimensión “Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación”, el 17% de los escolares logró desarrollar los tres indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de los niños y niñas no lo mostró tal logro. En G.C, el 26% de estudiantes logró desarrollar los tres indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 74% de los estudiantes no mostró esta mejora.

En el G.E. Post test, el 97% de los niños y niñas lograron desarrollar los tres indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 3% de los niños y niñas no mostró este logro. En G.C, el 20% de estudiantes logró desarrollar

los tres indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 80% de niños y niñas no mostró este logro.

En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 80% de los niños y niñas que lograron desarrollar los tres indicadores de la dimensión estudiada.

**TABLA N° 9**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN “MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES” EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Establece la relación entre la forma y la geometría del objeto.	4	19.0	17	81.0	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	4=19%		17=81%		21=100%		3=17%		15=83%		18=100%	

FUENTE : Lista de Cotejo.

ELABORACIÓN : Tesista

**TABLA N° 10**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL POST - TEST DE LA DIMENSIÓN “MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES” EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%

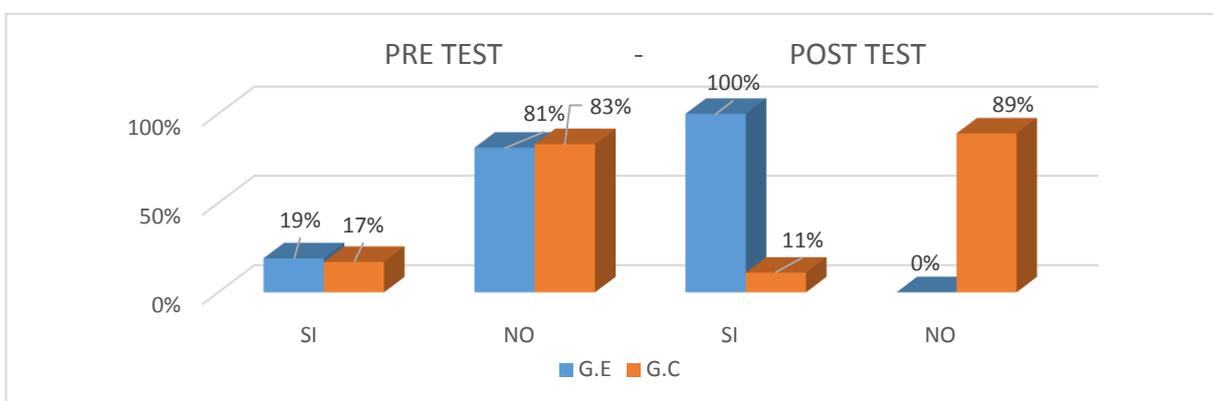
Establece la relación entre la forma y la geometría del objeto.	21	100	0	0.0	21	100	2	11.1	16	88.9	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	21=100%		0=0%		21=100%		2=11%		16=89%		18=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

#### GRÁFICO N° 4

### RESULTADOS ALCANZADOS EN AMBAS PRUEBAS DE LA DIMENSIÓN "MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.



**FUENTE** : Tabla N°9 y N°10

**ELABORACIÓN** : Tesista.

### INTERPRETACIÓN

En las Tablas N ° 9 y 10 y su gráfico respectivo, se puede visualizar:

En el Pre-test de G.E, en la dimensión " Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.", el 19% de los estudiantes lograron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 81% de los estudiantes no mostró este logro. En G.C, el 17% de niños y niñas logró desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de niños y niñas no mostró este avance.

En la prueba G.E Post test, en la dimensión " Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.", los niños y niñas que obtuvieron el 100% lograron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 0% no mostró este logro. En G.C, el 11% de niños y niñas logró

desarrollar el indicador de la dimensión estudiada, mientras que el 89% de niños y niñas no mostró este logro.

En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 81% de los escolares que alcanzaron desarrollar el indicador de la dimensión estudiada.

**TABLA N° 11**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN "TRANSMITE SU COMPRENSIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS Y RELACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza expresiones como más largo y más corto para establecer relaciones de medición.	6	28.6	15	71.4	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
Se ubica en el espacio, colocando objetos que expresan cerca y lejos.	5	23.8	16	76.2	21	100	7	38.9	11	61.1	18	100
Se ubica en el espacio, y junto a él se colocan algunos objetos expresivos.	3	14.3	18	85.7	21	100	5	27.8	13	72.2	18	100
Se ubica en el espacio y coloca objetos que se expresan hacia adelante y hacia atrás.	7	33.3	14	66.7	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
Se ubica en el espacio, colocando el objeto de expresión de un lado y del otro.	11	52.4	10	47.6	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	32=30%		73=70%		21=100%		21=23%		69=77%		18=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

**TABLA N° 12**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL POST - TEST DE LA DIMENSIÓN " TRANSMITE SU COMPRENSIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS Y RELACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

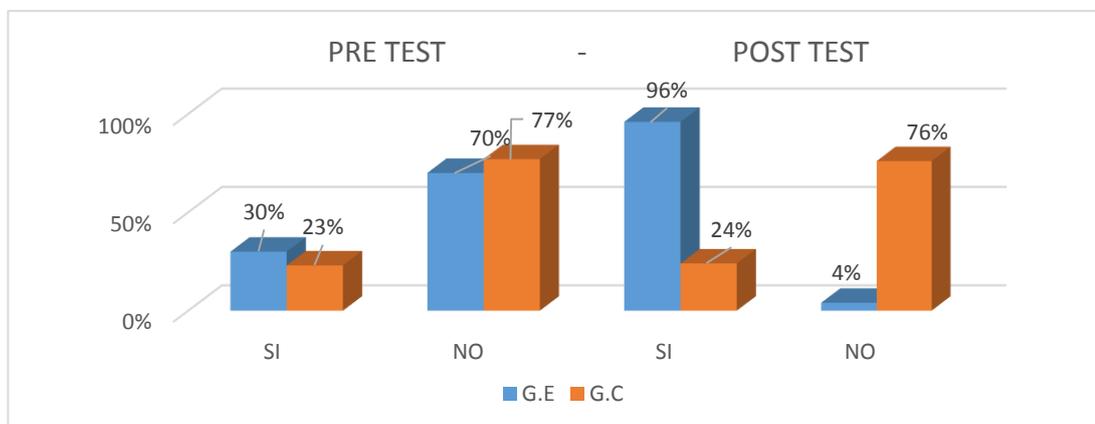
INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Utiliza expresiones como más largo y más corto para establecer relaciones de medición.	20	95.2	1	4.8	21	100	7	38.9	11	61.1	18	100
Se ubica en el espacio, colocando objetos que expresan cerca y lejos.	21	100	0	0.0	21	100	5	27.8	13	72.2	18	100
Se ubica en el espacio, y junto a él se colocan algunos objetos expresivos.	18	85.7	3	14.3	21	100	3	16.7	15	83.3	18	100
Se ubica en el espacio y coloca objetos que se expresan hacia adelante y hacia atrás.	21	100	0	0.0	21	100	2	11.1	16	88.9	18	100
Se ubica en el espacio, colocando el objeto de expresión de un lado y del otro.	21	100	0	0.0	21	100	5	27.8	13	72.2	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	101=96%		4=4%		100%		22=24%		68=76%		100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesista

## GRÁFICO N° 5

### RESULTADOS ALCANZADOS EN AMBAS OBSERVACIONES DE LA DIMENSIÓN "TRANSMITE SU COMPRENSIÓN DE FORMAS GEOMÉTRICAS Y RELACIONES" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.



**FUENTE** : Tabla N°11 y N°12

**ELABORACIÓN** : Tesista.

### INTERPRETACIÓN

En las Tablas N°11 y N°12 y su gráfico respectivo, se puede visualizar:

En el Pre test de G.E, en la dimensión "Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones ", se encontró que el 30% de los niños y niñas lograron desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 70% de los niños y niñas no mostró tal logro. En G.C, el 23% de los estudiantes logró desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 77% de los estudiantes no mostró este logro.

En el G.E Post test, en la dimensión "Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones ", se encontró que el 96% de los estudiantes lograron formular los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 4% de los niños no mostró tal logro. En G.C, el 24% de los estudiantes logró desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 76% de los estudiantes no mostró este logro. En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 66% de los niños y niñas que lograron desarrollar los cinco indicadores de la dimensión estudiada.

**TABLA N° 13**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL PRE - TEST DE LA DIMENSIÓN “UTILIZA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA POSICIONARSE EN EL ESPACIO” EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	PRE - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	1	4.8	20	95.2	21	100	0	0.0	18	100	18	100
Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	3	14.3	18	85.7	21	100	6	33.3	12	66.7	18	100
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	4=10%		38=90%		42=100%		6=17%		30=83%		36=100%	

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesist

**TABLA N° 14**

**RESULTADOS ALCANZADOS EN LA PRUEBA DEL POST - TEST DE LA DIMENSIÓN “UTILIZA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA POSICIONARSE EN EL ESPACIO” EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.**

INDICADORES	POST - TEST											
	G.E						G.C					
	SI		NO		TOTAL		SI		NO		TOTAL	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	16	76.2	5	23.8	21	100	0	0.0	18	100	18	100
Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para	20	95.2	1	4.8	21	100	6	33.3	12	66.7	18	100

lograr su propósito y dice lo que ha realizado.

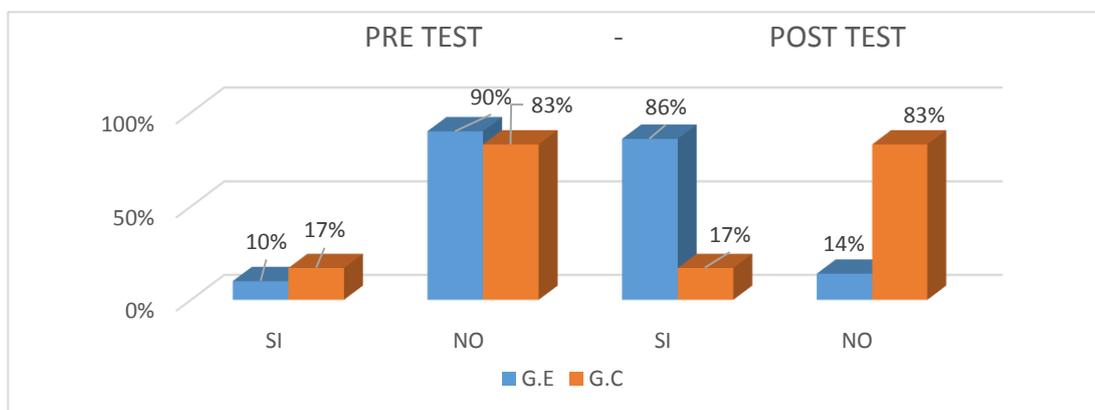
<b>PROMEDIO TOTAL</b>	36=86%	6=14%	42=100%	6=17%	30=83%	36=100%
-----------------------	--------	-------	---------	-------	--------	---------

**FUENTE** : Lista de Cotejo.

**ELABORACIÓN** : Tesita

## GRÁFICO N° 6

### RESULTADOS ALCANZADOS EN AMBAS OBSERVACIONES DE LA DIMENSIÓN "UTILIZA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA POSICIONARSE EN EL ESPACIO" EN LOS DOS GRUPOS DE TRABAJO.



**FUENTE** : Tabla N°13 y N°14

**ELABORACIÓN** : Tesista.

## INTERPRETACIÓN

En las Tablas N° 13 y N ° 14 y su respectivo gráfico, se puede visualizar:

En el Pre test de G.E, en la dimensión de "Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio", el 10% de los niños y niñas lograron desarrollar los dos indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 90% de los estudiantes no mostró este logro. En G.C, el 17% de niños y niñas logró desarrollar los dos indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de niños y niñas no mostró este logro.

En el G.E Post test, en la dimensión “Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio”, se encontró que el 86% de los escolares procesar los dos indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 14% de los estudiantes no lo mostró. Un logro. En G.C, el 17% de niños y niñas logró desarrollar los dos indicadores de la dimensión estudiada, mientras que el 83% de niños y niñas no mostró este logro.

En ambas observaciones en el G.E existe una diferencia de un 76% de los niños y niñas que lograron desarrollar los 5 indicadores de la dimensión estudiada.

#### **4.1.3. Resultados porcentuales de las competencias matemáticas.**

A continuación, en la presente indagación se procederá a realizar el consolidado de los resultados de cada uno de los grupos en cada una de las dimensiones en ambas observaciones.

**TABLA N° 15**

#### **DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS EN EL G.E EN AMBAS PRUEBAS Y EN LAS SEIS DIMENSIONES**

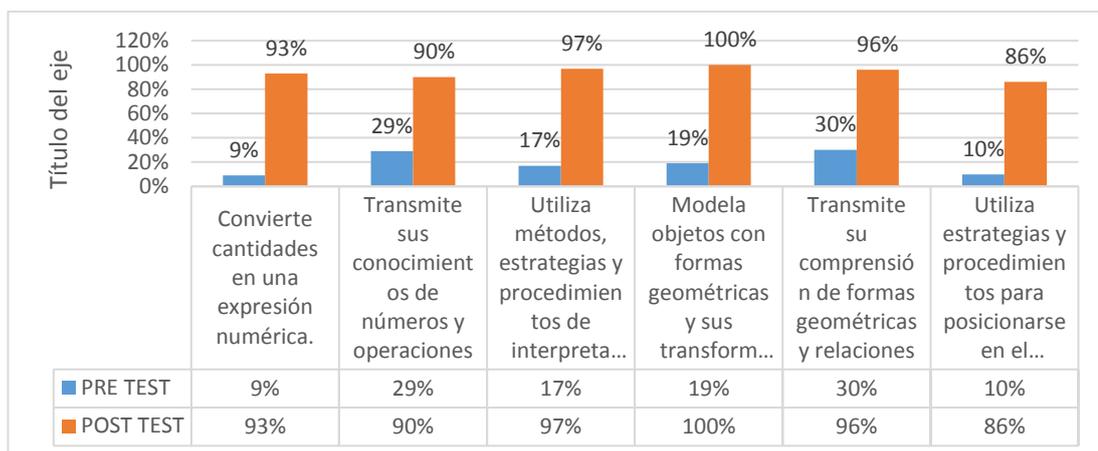
<b>DIMENSIONES</b>	<b>PRE - TEST Puntaje por dimensiones</b>	<b>PRE - TEST % DE LOGRO</b>	<b>POST TEST Puntaje por dimensiones</b>	<b>POST - TEST % DE LOGRO</b>
Convierte cantidades en una expresión numérica.	9	9%	98	93%
Transmite sus conocimientos de números y operaciones	6	29%	19	90%
Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación	11	17%	61	97%
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	4	19%	21	100%

Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones	32	30%	101	96%
Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio.	4	10%	36	86%

**FUENTE** : Pre test y Post test  
**ELABORACIÓN** : Tesista

### GRÁFICO N° 7

#### DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS EN EL G.E EN AMBAS OBSERVACIONES Y EN LAS SEIS DIMENSIONES



**FUENTE** : Tabla N° 15  
**ELABORACIÓN** : Tesista

### INTERPRETACIÓN

Los datos registrados en la decimoquinta tabla y su respectivo gráfico hace referencia a los resultados obtenidos en G.E, y se notan estos resultados en cada dimensión estudiada, de los resultados de observación y variables dependientes. Esta tabla nos admite demostrar la garantía del procedimiento aplicado en cada una de las dimensiones; es resaltante la seguridad de este tratamiento en la dimensión “Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio” y “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones”, donde se logran ascendentes puntajes y ascendentes progresos al cotejar ambas pruebas.

**TABLA N° 16**

**DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS EN EL G.C EN AMBAS PRUEBAS Y EN LAS SEIS DIMENSIONES**

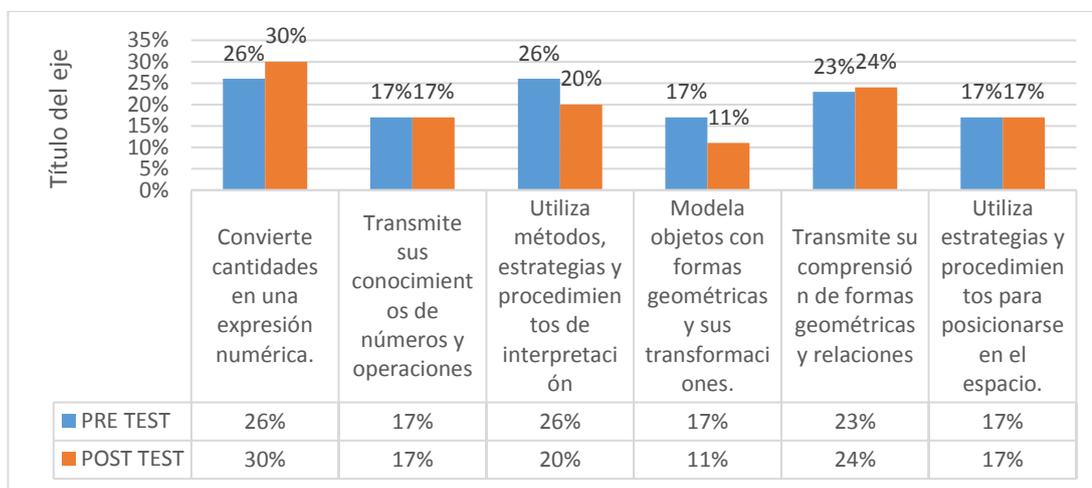
<b>DIMENSIONES</b>	<b>PRE - TEST Puntaje por dimensiones.</b>	<b>PRE - TEST % DE LOGRO</b>	<b>POST - TEST Puntaje por dimensiones.</b>	<b>POST - TEST % DE LOGRO</b>
Convierte cantidades en una expresión numérica.	23	26%	27	30%
Transmite sus conocimientos de números y operaciones	3	17%	3	17%
Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación	14	26%	11	20%
Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	3	17%	2	11%
Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones	21	23%	22	24%
Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio.	6	17%	6	17%

**FUENTE** : Pre test y Post test

**ELABORACIÓN** : Tesista

## GRÁFICO N° 8:

### DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS ALCANZADOS EN EL G.C EN AMBAS PRUEBAS Y EN LAS SEIS DIMENSIONES



**FUENTE** : Tabla N° 16

**ELABORACIÓN** : Tesista

## INTERPRETACIÓN

Los datos registrados en la decimosexta tabla y reflejados en su gráfico correspondiente se refieren a los cambios verificados en los valores observados y diversas dimensiones entre los estudiantes de G.C. Estos resultados indican que hay pocos cambios en la prueba indicada, y no se excede la evaluación porcentual del 30% en ninguna observación. Estos resultados muestra la noción de que se necesita una estrategia apropiada y segura, como la utilizada en los estudiantes de G.E, para lograr el adecuado desarrollo de la habilidad matemática en la etapa inicial.

### 4.1.4. Resultados inferenciales

#### 4.1.4.1. Análisis descriptivo

Mostramos los resultados obtenidos en los dos conjuntos y dos observaciones, organizados y sistematizados en la tabla estadística, para ayudarnos a formular explicaciones para contrastar con nuestras hipótesis y verificar si cumplen con los objetivos de la investigación. También ayudan a formar conclusiones de investigación.

La variable independiente tiene seis dimensiones e indicadores y ha sido evaluada a través de la lista de verificación.

**TABLA N° 17**

**RESULTADOS DE LOS LOGROS OBTENIDOS POR ESTUDIANTE DE LA  
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DE LOS DOS  
GRUPOS**

ALUMNO(A)	G.E		G.C	
	PRE - TEST	POST - TEST	PRE - TEST	POST - TEST
1	1	5	4	3
2	0	9	3	1
3	0	9	3	1
4	1	8	4	4
5	2	8	2	3
6	3	8	5	4
7	1	9	2	3
8	0	9	4	2
9	2	8	0	0
10	1	7	2	3
11	0	9	3	3
12	1	9	1	3
13	0	9	1	2
14	0	9	0	0
15	3	9	1	1
16	1	8	2	4
17	1	9	3	4
18	1	9	0	0
19	4	9		
20	3	9		
21	1	9		
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>178</b>	<b>40</b>	<b>41</b>

FUENTE: Lista de Cotejo

ELABORACIÓN: Tesista

**TABLA N° 18**

**RESULTADOS DE LOS LOGROS OBTENIDOS POR ESTUDIANTE DE LA  
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y  
POSICIÓN DE LOS DOS GRUPOS**

ALUMNO(A)	G.E		GRUPO CONTROL	
	PRE - TEST	POST - TEST	PRE - TEST	POST - TEST
1	1	6	2	3
2	2	8	2	0
3	3	6	0	1
4	3	8	2	1
5	5	7	2	2
6	4	7	1	1
7	0	8	2	2
8	2	8	2	4
9	2	8	0	0
10	0	8	1	4
11	1	7	1	0
12	2	6	2	1
13	0	8	2	3
14	3	8	0	0
15	2	8	3	1
16	0	7	3	3
17	1	8	5	2
18	2	8	0	2
19	4	8		
20	2	8		
21	1	8		
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>158</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

FUENTE: Lista de Cotejo

ELABORACIÓN: Tesista

**TABLA N° 19**

**RESULTADOS DE LOS LOGROS OBTENIDOS POR ESTUDIANTE DE LAS  
COMPETENCIAS MATEMATICAS DE LOS DOS GRUPOS**

ALUMNO(A)	G.E		G.C	
	PRE - TEST	POST - TEST	PRE - TEST	POST - TEST
1	2	11	6	6
2	2	17	5	1
3	3	15	3	2
4	4	16	6	5
5	7	15	4	5
6	7	15	6	5
7	1	17	4	5
8	2	17	6	6
9	4	16	0	0
10	1	15	3	7
11	1	16	4	3
12	3	15	3	4
13	0	17	3	5
14	3	17	0	0
15	5	17	4	2
16	1	15	5	7
17	2	17	8	6
18	3	17	0	2
19	8	17		
20	5	17		
21	2	17		
<b>TOTAL</b>	66	336	70	71

FUENTE: Lista de Cotejo

ELABORACIÓN: Tesista

**4.1.4.2. Análisis inferencial**

A continuación, presento la descripción de los resultados alcanzados en las dos habilidades matemáticas.

**TABLA N° 20**

**DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DE LA MEDIA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR EN AMBAS PRUEBAS DE LOS DOS GRUPOS**

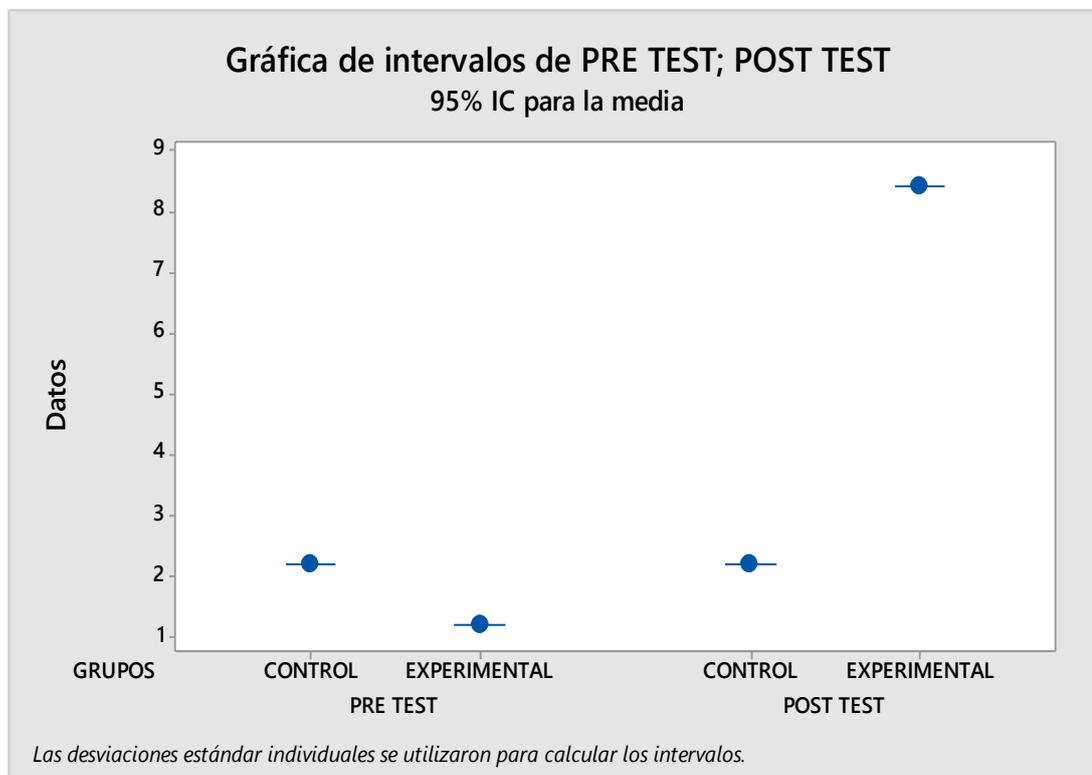
COMP. 1	PRE - TEST	POST - TEST
Grupo Experimental (n=21)		
Media	1.2	8.4
$\sigma$	1.1	0.9
Grupo Control (n=18)		
Media	2.2	2.2
$\sigma$	1.5	1.4

FUENTE: Tabla N° 17

ELABORACIÓN: Tesista

**GRÁFICO N° 9**

**GRAFICA DE INTERVALOS DE LA MEDIA EN AMBOS GRUPOS DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN SUS TRES DIMENSIONES.**



FUENTE: Tabla N° 20

ELABORACIÓN: Tesista

## INTERPRETACIÓN

En lo que concierne a la Competencia resuelve problemas de forma movimiento y posición en sus tres dimensiones, “Convierte cantidades en una expresión numérica”, “Transmite sus conocimientos de números y operaciones” y “Utiliza métodos, estrategias y procedimientos de interpretación”. Antes de la intervención, los valores medios del G.E 1, 2 y del G.C 2, 2 eran menores. Sin embargo, después de la intervención, el promedio de las tres dimensiones de 8,4 en el G.E fue superior a 2,2 en el G.C.

**TABLA N° 21**

### **DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN DE LA MEDIA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR EN AMBAS PRUEBAS DE LOS DOS GRUPOS**

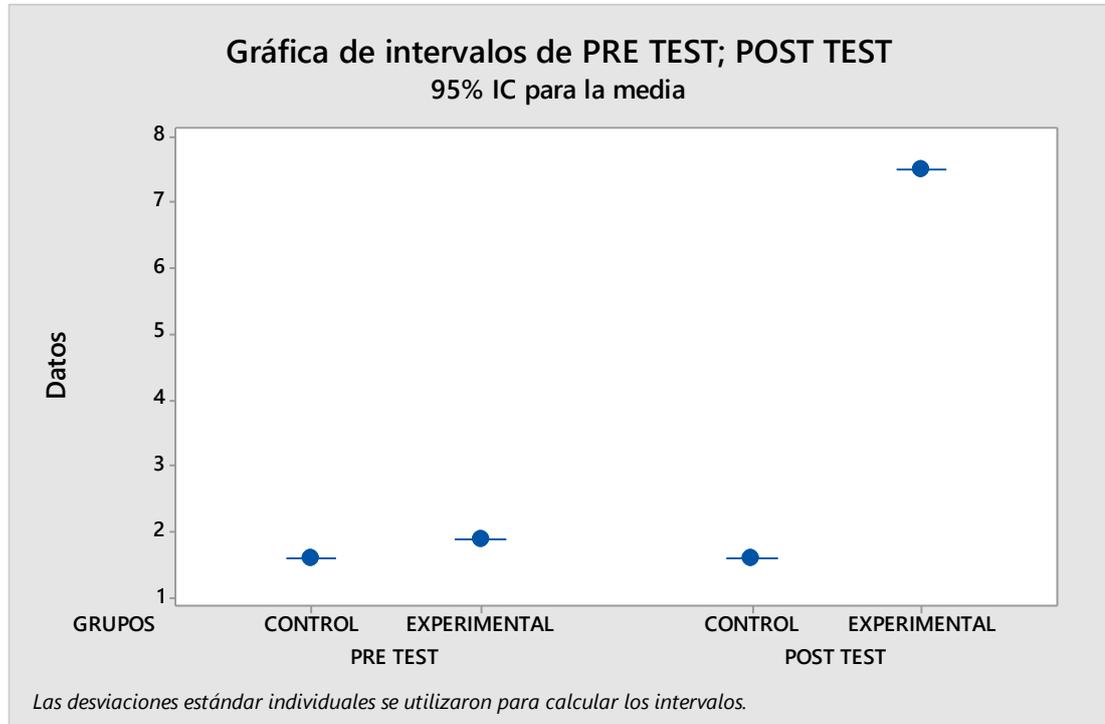
<b>COMP. 2</b>	<b>PRE - TEST</b>	<b>POST - TEST</b>
	Grupo Experimental (n=21)	
Media	1.9	7.5
$\sigma$	1.4	0.7
	Grupo Control (n=18)	
Media	1.6	1.6
$\sigma$	1.2	1.3

FUENTE: Tabla N° 18

ELABORACIÓN: Tesista

## GRÁFICO N° 10

### GRÁFICA DE INTERVALOS DE LA MEDIA EN AMBOS GRUPOS DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN SUS TRES DIMENSIONES



FUENTE: Tabla N° 21

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

En lo que concierne a la Competencia resuelve problemas de forma movimiento y posición en sus tres dimensiones, “Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones” “Transmite su comprensión de formas geométricas y relaciones” y “Utiliza estrategias y procedimientos para posicionarse en el espacio”. Antes de la intervención, la media de 1,9 en el G.E y 1,6 en el G.C era menor. Sin embargo, después de la intervención, el valor medio de las tres dimensiones en el G.E 7,5 fue superior al del G.C 1,6.

**TABLA N° 22**

**DESCRIPCIÓN DE LAS COMPETENCIA MATEMÁTICAS DE LA MEDIA Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR EN AMBAS PRUEBAS DE LOS DOS GRUPOS.**

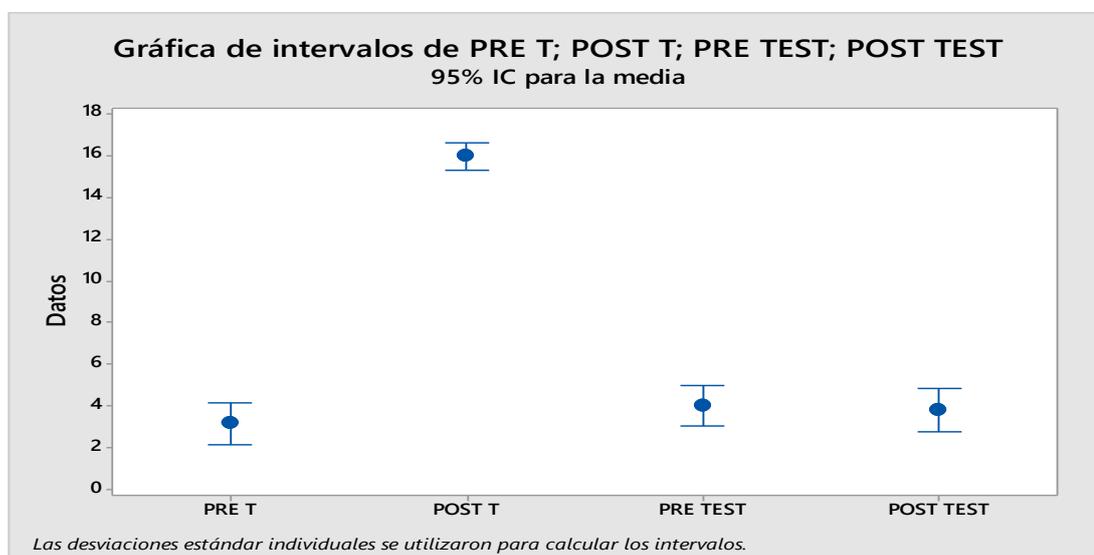
COMPETENCIAS MATEMÁTICAS	PRE - TEST	POST - TEST
Grupo Experimental (n=21)		
Media	3.1	16.0
$\sigma$	2.1	1.4
Grupo Control (n=18)		
Media	3.8	3.9
$\sigma$	2.2	2.2

FUENTE: Tabla N° 19

ELABORACIÓN: Tesista

**GRÁFICO N° 11**

**GRÁFICA DE INTERVALOS DE LA MEDIA EN AMBOS GRUPOS DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS EN SUS SEIS DIMENSIONES.**



FUENTE: Tabla N° 22

ELABORACIÓN: Tesista

**INTERPRETACIÓN**

En cuanto a la a las competencias y sus seis dimensiones antes del experimento existió valores promedios inferiores en el G.E 3,1; y en el G.C

3,8. Sin embargo, después de la intervención, el promedio de las seis dimensiones de 16.0 en el G.E fue mayor que el promedio de las seis dimensiones de 3.9 en el G.C.

#### 4.1.4.3. Contrastación de hipótesis

A continuación se realiza la contrastación de hipótesis con los resultados de la lista de cotejo en ambas observaciones y en ambos grupos, los cuales fueron procesados con el programa SPSS.

##### a. HIPÓTESIS GENERAL

**Ha:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

**TABLA N° 23**

### PRUEBA DE LA NORMALIDAD EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DEL G.E Y G.C

Pruebas de normalidad	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
POSTGE- POSTGC	0,277	39	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , rechazamos la  $H_0$  y afirmamos que los datos no proceden de una distribución uniforme.

**TABLA N° 24**

**PRUEBA DE HIPÓTESIS DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DEL  
POST - TEST DEL G.E Y G.C**

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	POSTGE- POSTGC
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	171,000
Z	-5,402
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: GRUPOS

b. No corregido para empates.

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

**INTERPRETACIÓN**

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se rechaza la  $H_0$  y se llega a la conclusión de que las acciones de juego afectarán el progreso de las habilidades numéricas en los infantes de 5 años IEI N ° 357- Cayumba en el distrito de Mariano Dámaso Beraún-2019.

**b. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

**Hipótesis específica 1**

**Ha:** Existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

**Ho:** No existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas.

## ANÁLISIS DENTRO DEL GRUPO EXPERIMENTAL

TABLA N° 25

### PRUEBA DE LA NORMALIDAD DEL NIVEL DE DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS.

Pruebas de normalidad para los datos del grupo experimental

Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
0,907	21	0,047

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , rechazamos la  $H_0$  y afirmamos que los datos no proceden de una distribución uniforme.

TABLA N° 26

### PRUEBA DE HIPÓTESIS DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DEL G.E EN AMBAS OBSERVACIONES.

Estadísticos de prueba<sup>a</sup> dentro del grupo experimental.

	POST - PRE
Z	-4,035 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la  $H_0$  y la conclusión de que existe una diferencia en el nivel de progreso de las habilidades matemáticas antes y después de la aplicación de las habilidades matemáticas se concluye en la acción del juego.

## ANÁLISIS DENTRO DEL GRUPO CONTROL

TABLA N° 27

### PRUEBAS DE NORMALIDAD PARA LOS DATOS DEL G.C

Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
0,979	18	0,935

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

Ya que el valor p es 0.935 y mayor que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , acepte la  $H_0$  y ultima que los datos provienen de una distribución uniforme.

Por lo tanto, al usar estadísticas de parámetros, se usa la t de Student para muestras relevantes.

TABLA N° 28

### PRUEBA DE HIPÓTESIS DE T- STUDENT DENTRO DEL GRUPO CONTROL

t	gl	Sig. (bilateral)
0,117	17	0,908

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

### INTERPRETACIÓN

Ya que el valor p = 0.908 es mayor que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se acepta la  $H_0$  y el desenlace es que no existe diferencia en el nivel de progreso de la habilidad matemática antes y después del estudio de la acción del juego.

### Hipótesis específica 2

**Ha:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad.

**TABLA N° 29**

**PRUEBAS DE NORMALIDAD EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
POST-E	POST-C	0,249	39	0,000
COMP 1				

a. Corrección de significación de Lilliefors

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

**INTERPRETACIÓN**

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , negamos la  $H_0$  y ultimamos que los datos no proceden de una distribución uniforme.

**TABLA N° 30**

**PRUEBA DE HIPÓTESIS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.**

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	COMP1
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	171,000
Z	-5,473
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: GRUPOS

b. No corregido para empates.

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

## INTERPRETACIÓN

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la  $H_0$  y se llega a la conclusión de que el desarrollo de la capacidad de influir en las actividades de entretenimiento resuelve el problema cuantitativo.

### Hipótesis específica 3

**Ha:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

TABLA N° 31

## PRUEBAS DE NORMALIDAD EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN.

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
POST-E	POST-C	0,216	39	0,000
COMP 2				

a. Corrección de significación de Lilliefors

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

## INTERPRETACIÓN

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , negamos la  $H_0$  y ultimamos que los datos no proceden de una distribución uniforme.

**TABLA N° 32**

**PRUEBA DE HIPÓTESIS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA  
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN.**

Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	COMP 2
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	171,000
Z	-5,469
Sig. asintótica(bilateral)	,000
Significación exacta [2*(sig. unilateral)]	,000 <sup>b</sup>

a. Variable de agrupación: GRUPOS

b. No corregido para empates.

FUENTE: Matriz de datos.

ELABORACIÓN: Tesista

**INTERPRETACIÓN**

Puesto que valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la  $H_0$  y se extrae la conclusión de que el desarrollo de la capacidad de influir en las actividades recreativas resuelve los problemas de forma, movimiento, y posición.

## **CAPITULO V**

### **DISCUSIÓN**

#### **5.1. En que consiste la solución de problemas.**

Respecto a los resultados de investigación obtenidos de la recolección de datos de niños de nivel inicial de 5 años de la I.E.I Cayumba 357, se puede llegar a la siguiente conclusión que: El rendimiento académico de los niños y niñas antes del experimento eran muy bajos, con una puntuación media de 3,1 puntos, que equivale a 3 puntos; y luego de utilizar los juegos como una forma de mejorar las competencias matemáticas se obtuvo una media de 16,0, lo que equivale a una media de 16 puntos. Por tanto, se puede entender que la aplicación de actividades lúdicas puede mejorar las habilidades matemáticas, de modo que los educandos desarrollen la capacidad para resolver problemas numéricos.

#### **5.2. Sustentación consistente y coherente de su propuesta.**

En cuanto los resultados logrados, hallamos que luego de la intervención la media del G.E fue de 16,0 y del G.C de 3,9; fue indiscutible que los estudiantes del G.E alcanzaron excelentes puntos en las seis dimensiones de las habilidades numéricas que los del G.C. De igual forma a los resultados ejecutamos un proceso de contraste con el sistema de hipótesis señalado para este estudio.

Para el progreso de la siguiente indagación se ha determinado la siguiente hipótesis General:

**Hi:** “Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los escolares de 5 años.

De la misma manera, se formuló la siguiente Ho:

**Ho:** “Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los escolares de 5 años.

Con base en los resultados vistos en el capítulo anterior, podemos comparar con los supuestos anteriores, y establecer de acuerdo a los resultados, dado que el valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la Ho y se llega a la conclusión de que las acciones de juego afectarán el progreso de las habilidades matemáticas de los niños de 5 años IEI N ° 357-Cayumba en el distrito de MDB -2019.

La presente indagación ha señalado tres hipótesis específicas con sus respectivos Ho, y son las siguientes:

**H1:** Existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de 5 años.

**Ho:** No existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en los escolares de 5 años.

En cuanto a la competencia matemática, dado que el valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la Ho y la conclusión de que existe una diferencia en el nivel de progreso de las habilidades matemáticas antes y después de la aplicación de las habilidades matemáticas se concluye en la acción del juego.

**H2:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los escolares de 5 años.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en los escolares de 5 años.

Frente a esta hipótesis, podemos darnos cuenta que el valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la Ho y se llega a la conclusión de que el desarrollo de la capacidad de influir en las actividades de entretenimiento resuelve el problema cuantitativo.

**H3:** Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición en los escolares de 5 años.

**Ho:** Las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición en los escolares de 5 años.

La aplicación de actividades recreativas tiene un impacto positivo en el desarrollo de la capacidad de los estudiantes para resolver problemas de forma, movimiento y posición; esto se demuestra dado que el valor  $p = 0$ , que es mínimo que el nivel de  $\alpha = 0.05$ , se niega la  $H_0$  y se extrae la conclusión de que el desarrollo de la capacidad de influir en las actividades recreativas resuelve los problemas de forma, movimiento, y posición.

### **5.3. Propuesta de nuevas hipótesis**

Basándonos en los resultados obtenidos durante la indagación, surge la necesidad de plantear nuevas hipótesis que puedan dar mayor claridad, la propuesta sería la siguiente:

- “Situaciones lúdicas para mejorar el desarrollo de la expresión artística en los estudiantes del Nivel Inicial”
- “Situaciones lúdicas en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes del Nivel Inicial”, ya que toda investigación tiene un propósito basado en la solución de un problema.

## CONCLUSIONES

Después de la intervención mostramos las conclusiones del trabajo de indagación con relación a las acciones de juego para el progreso de las habilidades numéricas, a partir de los objetivos.

Con respecto al objetivo general:

- Se puede observar que las actividades lúdicas influye en el desarrollo de las habilidades matemáticas donde se logró una media de 16,0 puntos en las seis dimensiones y sus 17 indicadores.

Con respecto a los objetivos específicos:

- Se puede observar y verificar que el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas antes y después de la aplicación de las acciones de juego en los escolares de 5 años sin duda ha mejorado, como se visualiza en la Tabla N ° 22 y Gráfico N ° 11, el grupo de investigación antes se obtuvo el valor medio de 3,1 y después de la experimentación se obtuvo el valor medio de 16,0 respectivamente.
- Se puede verificar que el impacto significativo de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad de los escolares de 5 años, como se observa en la tabla N ° 20 N° 09, que ha obtenido el valor medio del grupo experimental preprueba de 1.2 y el valor medio de la prueba posterior es 8.4.
- De igual forma se comprobó la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y posición de los alumnos de 5 años, como se visualiza en la Tabla N ° 21 y grafico N° 10, el valor medio del grupo experimental fue 1.9 antes de la prueba y el valor medio después de la prueba fue de 7.5.

## **RECOMENDACIONES**

### **A la Institución Educativa**

Implementar y aplicar las acciones lúdicas en los estudiantes de 5 años para que desarrollen la resolución de problemas de cantidad; de forma, movimiento y posición ya que pudimos evidenciar el resultado en un aprendizaje significativo por ende siendo efectivo en la educación de los estudiantes.

### **A los docentes.**

Organizar y aplicar juegos para desarrollar habilidades matemáticas. Incluye actividades divertidas establecidas en la solución de problemas y la promoción de un aprendizaje significativo a través de la práctica en el aula.

### **A los padres de familia**

Animar a los estudiantes a resolver problemas a través de la experiencia en la vida diaria, aumentando así las actividades de juego de manera positiva para optimizar el desarrollo de la capacidad matemática de los estudiantes, fortaleciendo así el aprendizaje significativo de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (Enero N° 12, 2011) Teorías psicopedagógicas del juego en educación infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza.
2. García, P. (2004). Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico. Madrid, España: Mc Graw Hill.
3. González A, Weinstein E. Gómez, C. (1994 Las matemáticas en primera persona - Cuadernos de Pedagogía N.º 221. Barcelona.
4. Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro, S.L.
5. Ministerio De Educación - UMC (2018). Cómo mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes en matemática (Informe para el docente de los resultados de la Evaluación Censal a Estudiantes-2018). Lima: Autor.
6. Ministerio De Educación (2015). ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Rutas de aprendizaje versión 2015. Lima – Perú.
7. Ministerio De Educación (2016). Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima: Autor.
8. Montessori, M. (1967) Manual práctico del método. (2ª Ed) Barcelona, España: Casa Editorial Araluce.
9. PIAGET, J. (1978). La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata
10. Sánchez Carlessi H. y Reyes Meza C. (2017). Metodología y Diseños de la Investigación Científica. (5ª ed). Lima: Business Support Aneth.

### Tesis

ÁLVAREZ ALDAVA, N (2016) “El ciclo “ERCA” en la resolución de problemas matemáticos en situaciones de cantidad en los estudiantes del III y IV Ciclo de la I. E. N° 32134 – Sacsahuanca – Huánuco – 2016”. Universidad de Huánuco.

CAÑOLI ATENCIA, I (2017) “Las actividades lúdicas como estrategia para la resolución de problemas en el conjunto de los números enteros en la

Institución Educativa “Pedro Sánchez Gavidia” - Huánuco, 2017”. Universidad de Huánuco.

CARRASCO ARISTI, C. y TECCSI BAEZ, M (2015). “La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015” – Lima.Perú. Universidad de Cesar Vallejo.

MONTERO GAVILÁN, G (2015). “El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial - Lima”. Universidad de San Ignacio de Loyola

ARIAS TOVAR. C y GARCIA MENDOZA, L (2015). “Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa el jardín de Ibagué – 2015”. Universidad Privada Norbert Wiener

HUARACHA ORTEGA, M (2015). “Aplicación de juegos matemáticos para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos en estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria de la I.E. Ignacio Merino – Piura”. Universidad de Piura.

ZEVALLOS CAJAÑAUPA, L (2018) “La aplicación de estrategias ludicas en la mejora de la enseñanza de las matemáticas en los alumnos del tercer grado de Educacion Primaria de la I.E. Mariano Bonin de Tingo Maria – Huánuco 2018”. Universidad de Huánuco.

### **Recursos Web**

Cárdenas, Evelyn. (18 de abril de 2012). Cuento Fig Geometricas 2 [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com>

Castillo S., Arrieta L., & Rodríguez M. (2006). Epistemología y Método en educación matemática. COPÉRNICO Revista Arbitrada Interdisciplinaria, 4 (4), p. 51-58. Recuperado de [http://copernico.uneg.edu.ve/numeros/c04/c04\\_07.pdf](http://copernico.uneg.edu.ve/numeros/c04/c04_07.pdf)

Hernández, Elisa. (20 de mayo del 2012). Lógica-matemática en Educación Infantil: cuadrícula y creación de listas [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com>

Suarez, Juliana. (06 de febrero del 2014). Crisantemo [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com>

Borges y Gutierrez (05-2011), "la actividad lúdica como estrategia". Recuperado de: <http://gren-yarit-miblogcreativo.blogspot.p>

# **ANEXO**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**Título del proyecto de investigación:** “Actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019.

TÍTULO	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	NIVEL Y DISEÑO	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
“Actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357 – Cayumba del Distrito de Mariano Dámaso Beraún – 2019”	<p><b>Problema General</b> ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357 – Cayumba del Distrito de MDB – 2019?</p> <p><b>Problemas Específicos</b> ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas? ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad? ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357 – Cayumba del Distrito de MDB – 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Comparar el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. Verificar si las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad. Establecer el grado de influencia que poseen las actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p><b>Hipótesis General</b> Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de las competencias matemáticas en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357 – Cayumba del Distrito de MDB – 2019.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> Existe diferencia entre el nivel de desarrollo de las competencias matemáticas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas. Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad. Las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de forma, movimiento y localización.</p>	<p><b>Variable Independiente (V.I):</b> Actividades Lúdicas.</p> <p><b>Variable Dependiente (V.D):</b> Desarrollo de las competencias matemáticas.</p> <p><b>Variables Intervinientes (V.IT):</b> Sexo Edad Nivel socioeconómico</p>	<p>Inicio. Desarrollo. Cierre.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad. Capacidades: • Convierte cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.</p> <p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. Capacidades: • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para adaptarse en el espacio.</p>	<p>Explicativo Cuasi – Experimental.</p>	<p>Técnicas. Observación. Instrumentos. Lista de cotejo. Pruebas. Sesiones de aprendizaje.</p>	<p><b>Población</b> Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°357 – Cayumba, del distrito de Mariano Dámaso Beraún 5 años= 21 niños y niñas. 5 años= 18 niños y niñas.</p> <p><b>Muestra</b> G.E: 5 años “Hijos de Dios” = 21 niños y niñas. G.C: 5 años “Niños Innovadores” = 18 niños y niñas.</p>

N°	DIA Y FECHA	ACTIVIDAD LÚDICA	MATERIALES	INDICADORES	DURACIÓN
1	LUNES 25-11-19	El ula ula	Prendas de vestir, Objetos del aula.	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	45"
2	MARTES 26-11-19	Busquemos colores.	Eslabones, Dos cordones de color rojo, dos de color azul, Silbato, Dos cordones de color amarillo y verde.	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	45"
3	MIERCOLES 27-11-19	El loto	Cartillas de 6 divisiones, Tarjetas.	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	45"
4	JUEVES 28-11-19	Cada cosa en su lugar	Caja de cartón, Objetos de diferentes formas, tamaños y colores, Carteles para cajas.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.  Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	45"
5	VIERNES 29-11-19	Tren de colores	Playgos.	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).  Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	45"
6	LUNES 02-12-19	¿Dónde va?	Imágenes diversas, Cordones, Pandereta.	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	45"
7	MARTES 03-12-19	Balanzas humanas	Equipo de sonido, Globos. Pelotas de trapo.	Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	45"
8	MIERCOLES 04-12-19	Yo soy crisantemo	Cuento, Letras móviles. Plumones, colores, Cinta de embalaje, Bloques.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	45"
9	JUEVES 05-12-19	La carrera con obstáculos	Conos, Ula ula.	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	45"
10	VIERNES 06-12-19	Visitando la casa del 5	Casitas, Bolsas con estampado de números, Objetos del aula, Petates.	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	45"
11	LUNES 09-12-19	¡búscalo búscalo!	Octogonitos, Cajas de cartón de diferentes colores.	Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	45"

12	MARTES 10-12-19	El país de las formas	Cuento "por cuatro esquinitas de nada", Plastilina.	Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	45"
13	MIÉRCOLES 11-12-19	¿Cuánto caminé?	Bolitas de colores primarios. Pandereta.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	45"
14	JUEVES 12-12-19	Una casa para osos	Cuento "ricitos de oro, Peluches de tres tamaños, Cajas de cartón, Tapas de botellas.	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	45"
15	VIERNES 13-12-19	Gallinita Ciega	Pañuelo, Huevos de plástico. Cajas.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.  Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	45"
16	LUNES 16-12-19	¡A saltar!	Ula ula, Cajas vacías. Silbato o panderetas.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.  Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	45"
17	MARTES 17-12-19	Pasito a pasito	Silbato, Latas de colores.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	45"
18	MIÉRCOLES 18-12-19	Sembrando palitos.	Plantado, Palitos, Ramitas, Tronquitos, Arcilla o barro.	Realiza seriaciones por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).	45"
19	JUEVES 19-12-19	¡Meta!	Niños y niñas, Pelotas	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	45"



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**ESCUELA DE POST GRADO**  
 Unidad de pos grado de la Facultad de  
**Educación.**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:**

“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 – CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN – 2019”.

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : *Calixto Doza, Mariá Idida.*  
 Cargo o Institución donde labora : *I. E PUEBLO LIBRE. INTI-ALTO*  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Lista de cotejo PRE y post TEST*  
 Teléfono : *986414228*  
 Lugar y fecha : *Tingo María, 18 de octubre del 2019.*  
 Autor del Instrumento : *Genebrozo Tello Yasmin Keyla*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	

Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

.....  
 .....  
 .....

**IV. RECOMENDACIONES**

.....  
 .....  
 .....

Huánuco, 18 de Octubre de 2019



.....  
 Firma del experto  
 DNI: 22467010.



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

ESCUELA DE POST GRADO

Unidad de pos grado de la Facultad de Educación.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Título de la Investigación:

“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 – CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN – 2019”.

### I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : MURGA VELASQUEZ EDGAR  
 Cargo o Institución donde labora : ESPECIALISTA - UBEL - LP  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : LISTA DE COTEJO.  
 Teléfono : 934004712  
 Lugar y fecha : TUNGO MARIA 16 OCTUBRE 2019.  
 Autor del Instrumento : Genebrozo Tello Yasmin Keyla

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	

Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

.....  
 .....  
 .....

**IV. RECOMENDACIONES**

.....  
 .....  
 .....

Huánuco, 16 de OCTUBRE de 2019



Firma del experto

DNI: 19703107



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**ESCUELA DE POST GRADO**  
 Unidad de pos grado de la Facultad de  
 Educación.

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

**Título de la Investigación:**

“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 – CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN – 2019”.

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : *Relgado Silva Rosaura Amelica*  
 Cargo o Institución donde labora : *Especialista del Nivel Inicial - UGEL-LA*  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : *Lista de cotejo.*  
 Teléfono : *99 35 24 623*  
 Lugar y fecha : *19 de Octubre del 2019.*  
 Autor del Instrumento : *Genebrozo Tello Yasmin Keyla*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	

Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación		
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado		

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

.....  
 .....  
 .....

**IV. RECOMENDACIONES**

.....  
 .....  
 .....

Huánuco, 19 de Octubre de 2019



GOBIERNO REGIONAL HUÁNUCO  
 D.E. DE EDUCACIÓN LEONCIO PRADO  
*Rosaura A. De Caceres Silva*  
 Lic. Educ. ROSAURA A. DE CACERES SILVA  
 ESP EDUCACIÓN INICIAL

.....  
 Firma del experto  
 DNI:



**UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO**  
**ESCUELA DE POST GRADO**  
 Unidad de pos grado de la Facultad de  
 Educación.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**Título de la Investigación:**

“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 – CAYUMBA, DEL DISTRITO DE MARIANO DÁMASO BERAÚN – 2019”.

**I. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR**

Apellidos y Nombres : Martin Calixto Madelyn  
 Cargo o Institución donde labora : I.E.I N° 627  
 Nombre del Instrumento de Evaluación : Lista de Cotejo PRE y POST TEST  
 Teléfono : 930235781  
 Lugar y fecha : Tingo María 17 de Octubre del 20  
 Autor del Instrumento : Genébrozo Tello Yasmin Keyla

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:**

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	X	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	X	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	X	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	X	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	X	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	X	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	X	

Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	X	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	X	

**III. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

**IV. RECOMENDACIONES**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Huánuco, 17 de Octubre de 2019



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - HCO  
 UGEL - LEONCIO PRADO  
 .....  
 Mg. Madelyn Martín Calixto  
 DIRECTORA

Firma del experto  
 DNI: 46183027

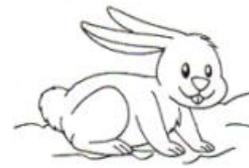
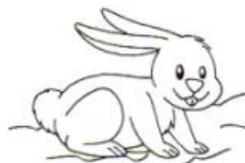
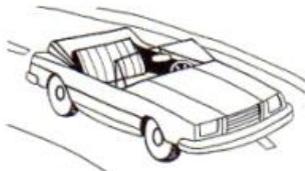
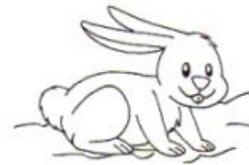
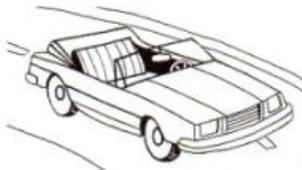
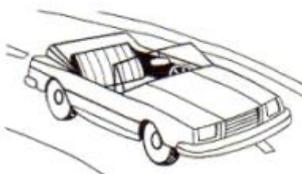
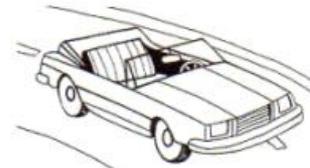
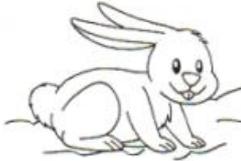
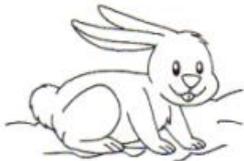
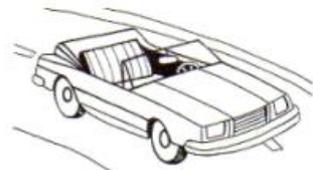
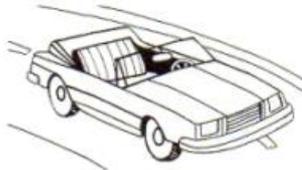
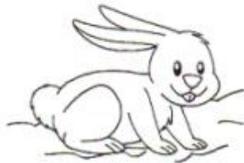
**PRUEBA DE ENTRADA - PRE TEST**

Mi Nombre: \_\_\_\_\_

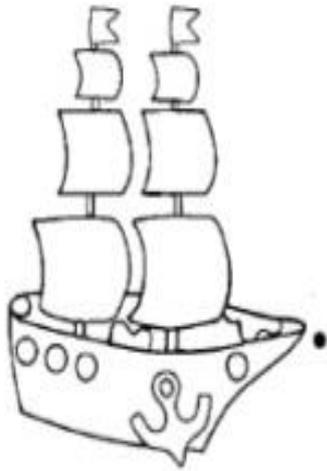
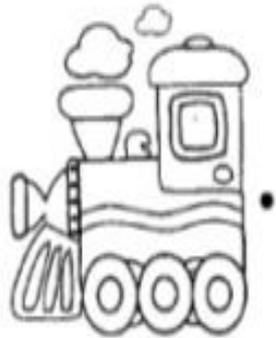
Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

Escucha con atención y responde las siguientes preguntas:

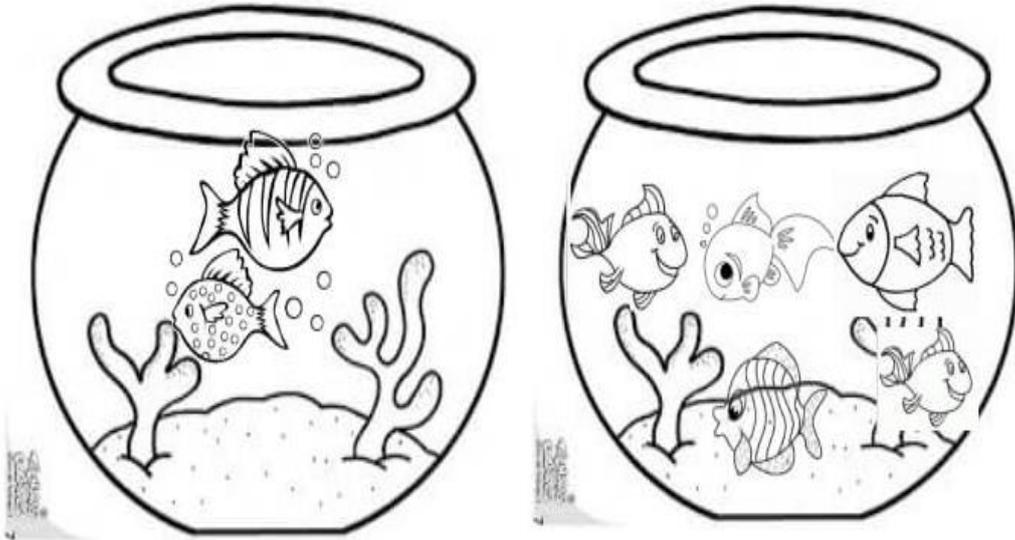
1. Observa, compara y agrupa los elementos iguales en grupos de 3. Luego, menciona lo que has realizado. También puedes pintar las imágenes.



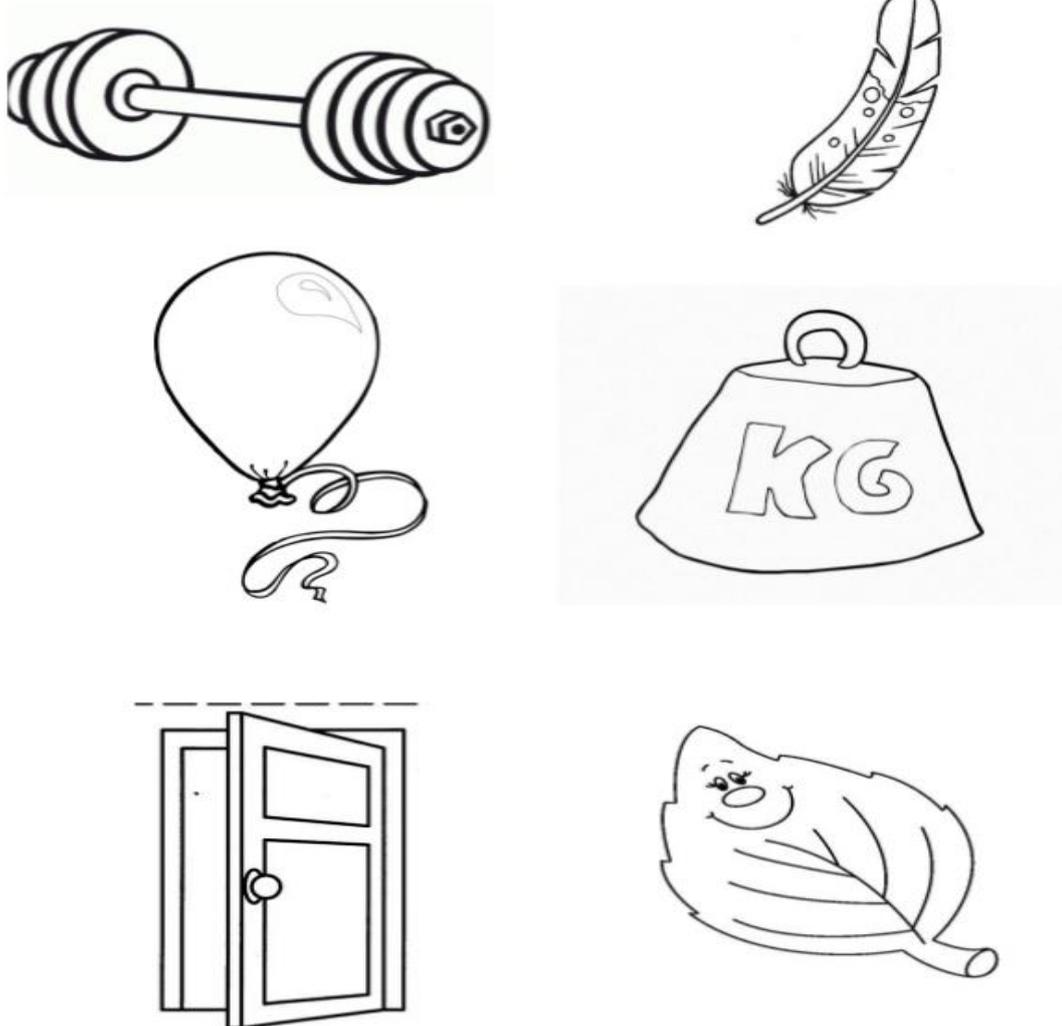
2. Une con una línea a los medios de transporte con el lugar por donde transita según que corresponde.



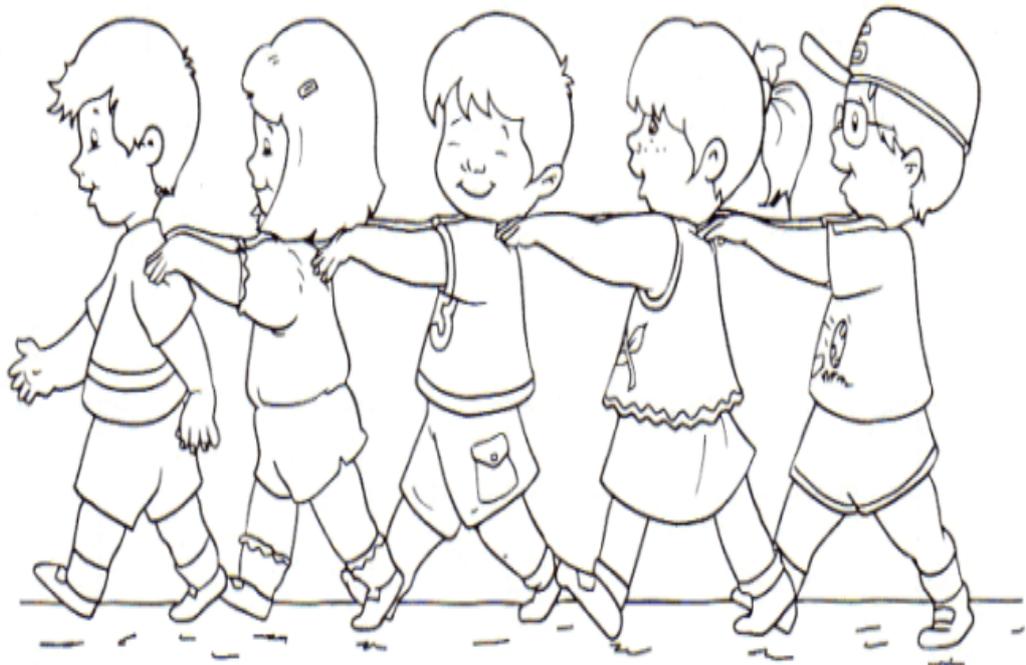
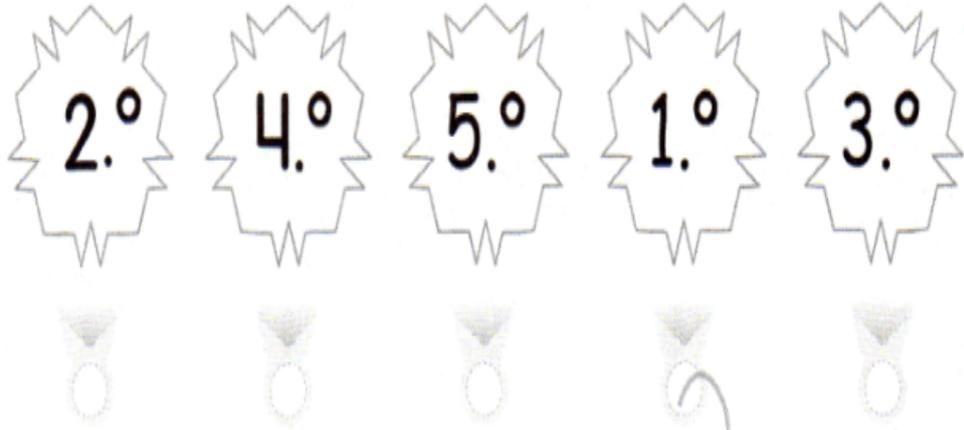
3. Observa y colorea la pecera en la que hay pocos peces.



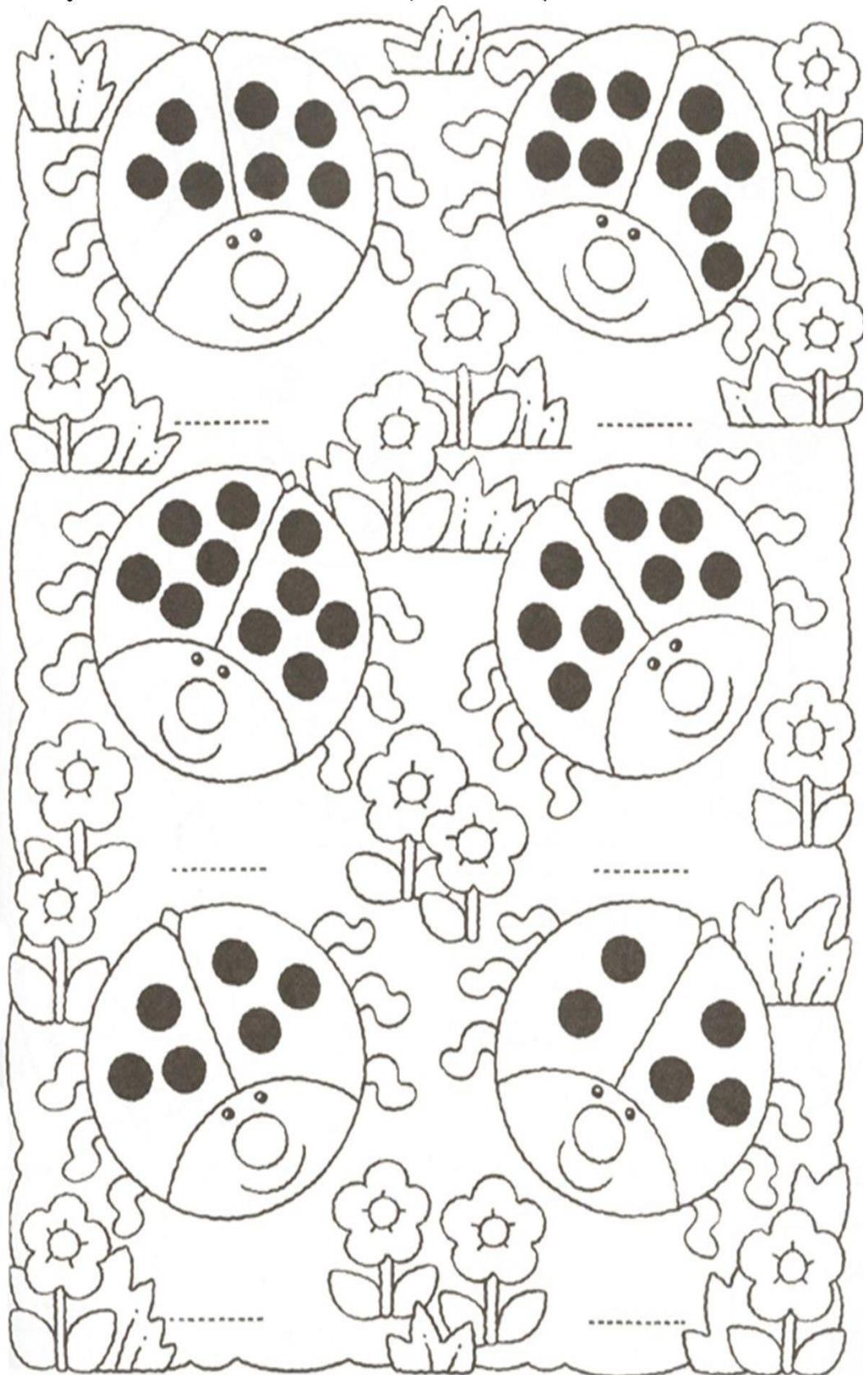
4. Observa y colorea los objetos que pesan más y marca con una X los objetos que pesan menos.



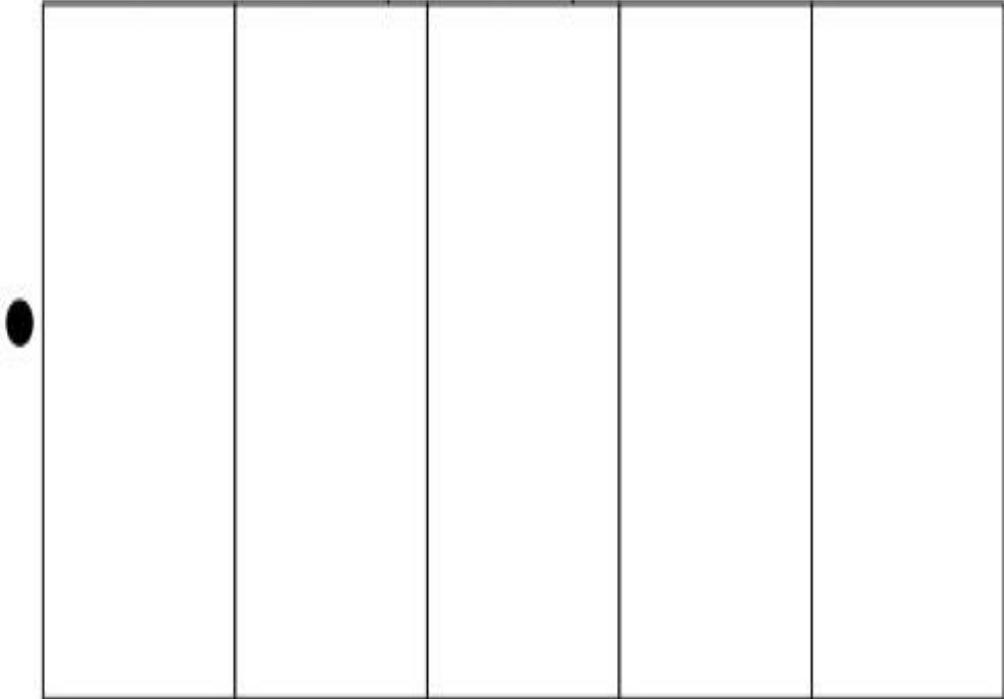
5. Relaciona a cada niño en el lugar que le corresponde. Luego coloréalos.



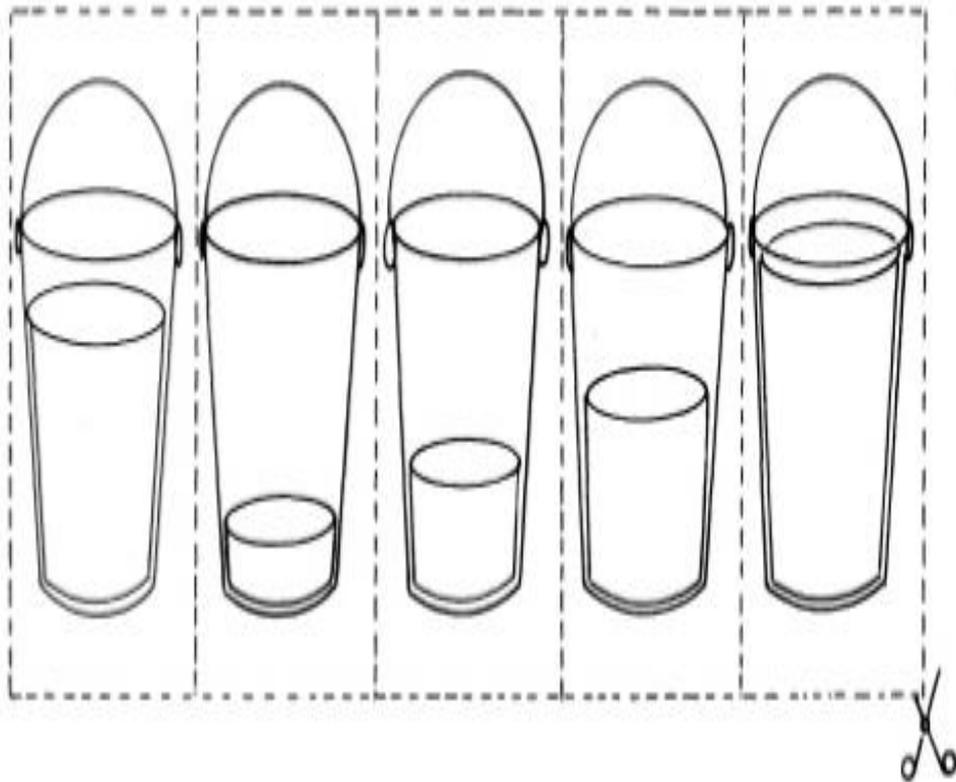
6. Cuantos lunares tiene cada mariquita. Cuenta y escribe debajo de cada una el número que corresponde.



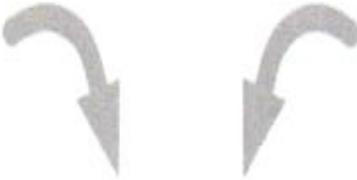
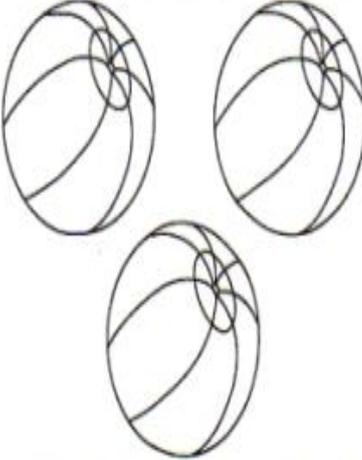
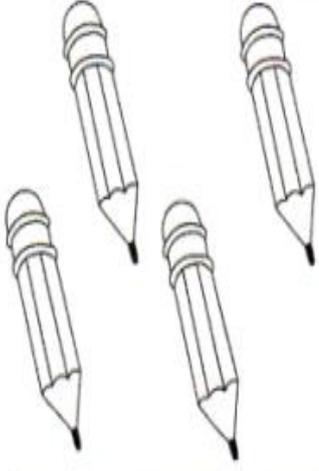
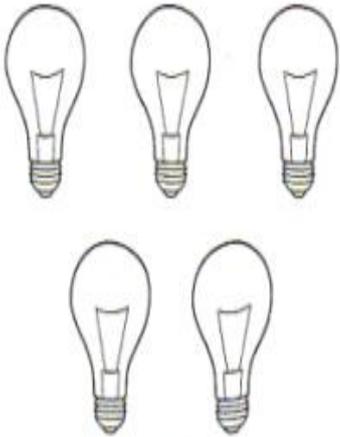
7. Ordena los baldes de leche según su tamaño, del que tiene menos al que tiene más cantidad.



- Colorea, recorta, ordena y pega en el recuadro de arriba.



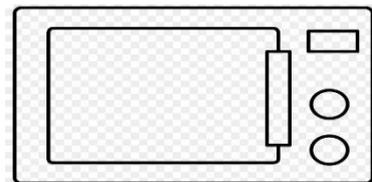
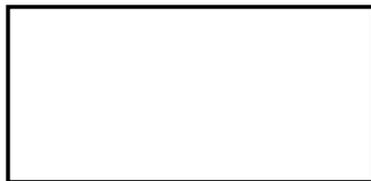
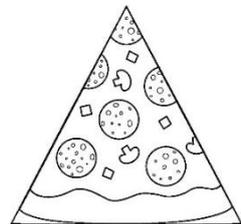
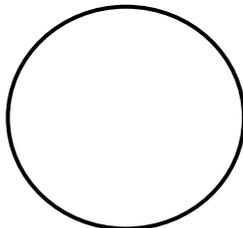
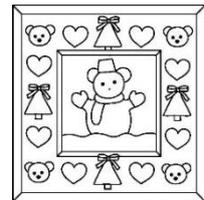
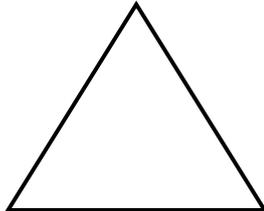
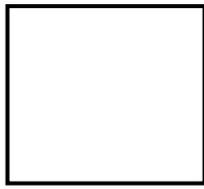
8. Observa las imágenes del medio y dibuja un objeto menos a la izquierda, y uno más, a la derecha.

Menos que (-) Uno (-)		Más que (+) Uno (+)
		
		
		

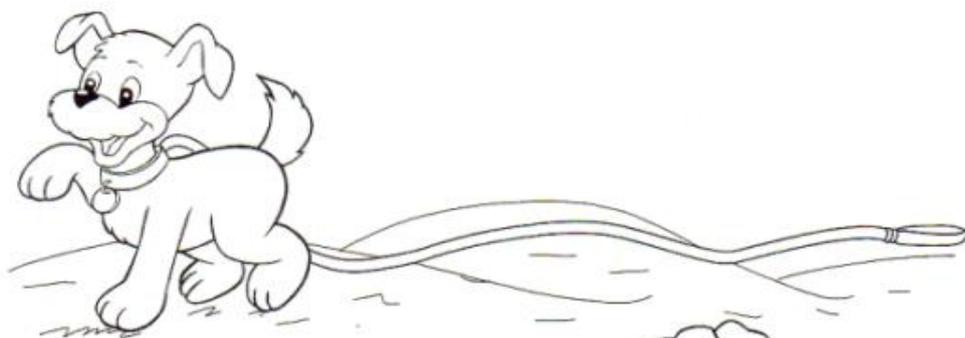
9. Ayer fui al parque con mi hermano. Hoy estoy en clases con mis compañeros.
- Mañana iremos de paseo con nuestra maestra.
  - Pinta el cuadro que representa lo que haremos mañana.



10. Relaciona las figuras geométricas con los objetos que tienen la misma forma.



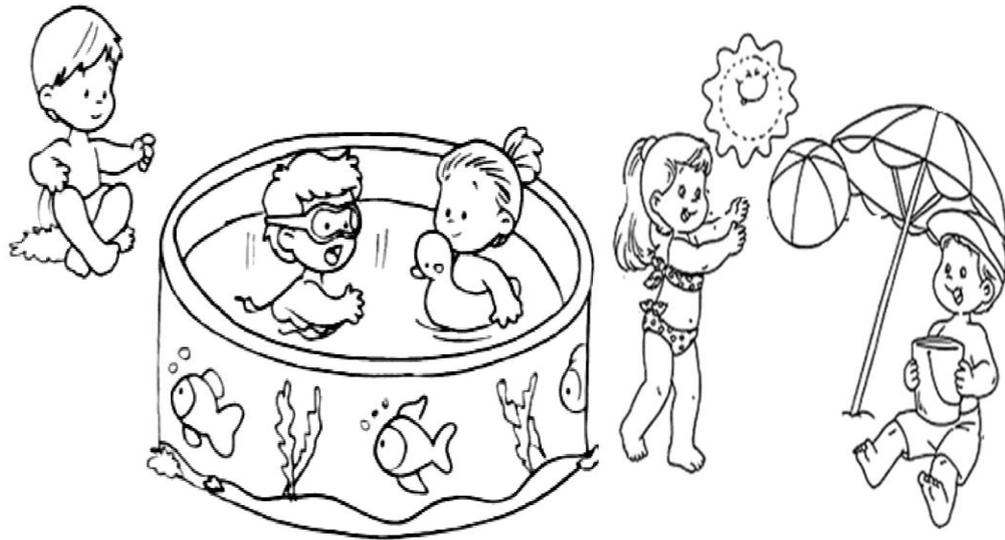
11. Colorea el perro que tiene la correa más larga y encierra, el que tiene la correa más corta.



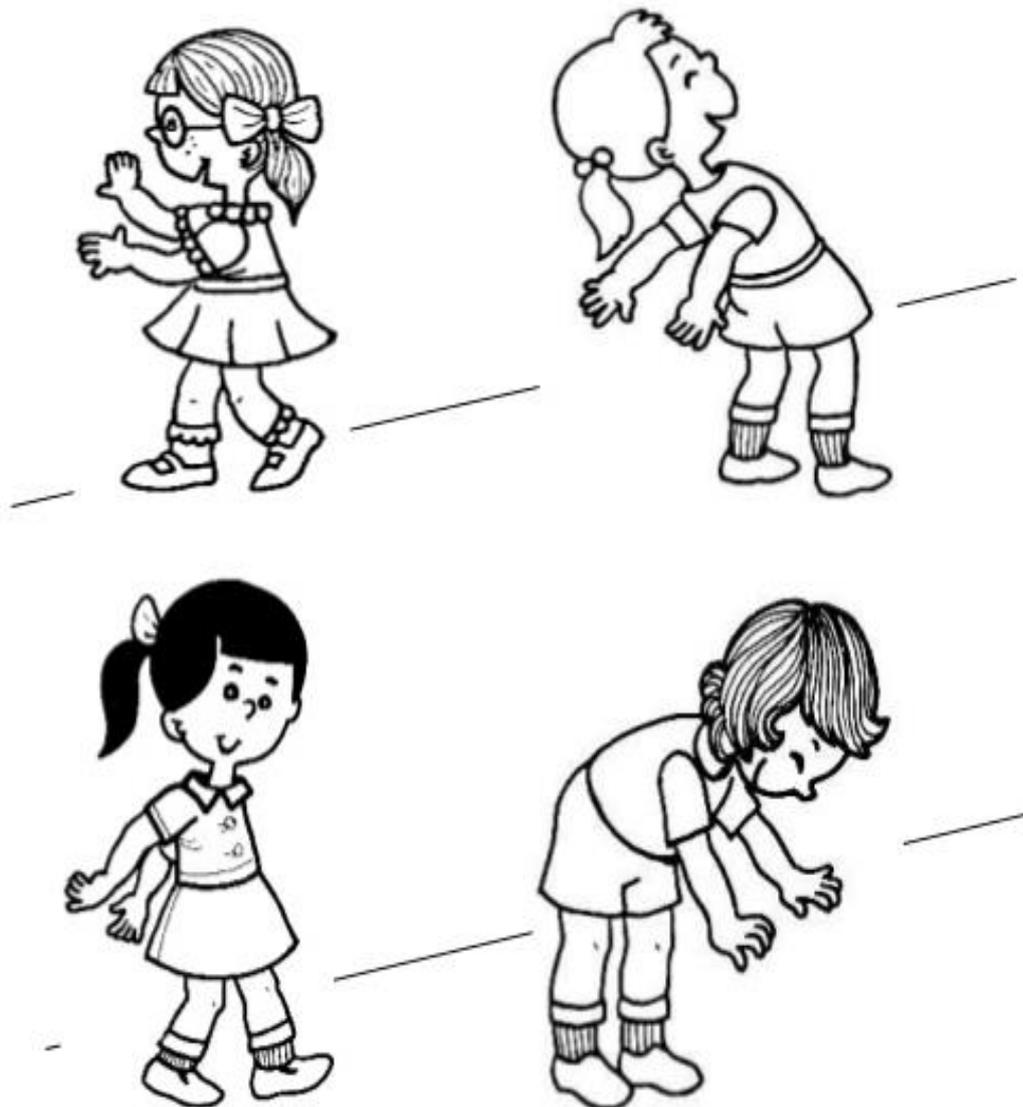
12. Colorea de marrón la nuez que está cerca de la ardilla, y de amarillo la que se encuentra lejos.



13. Colorea a la niña que está al lado del niño con visores.



14. Colorea a las niñas que están con los brazos hacia adelante y encierra en un círculo a las niñas que están con los brazos hacia atrás.



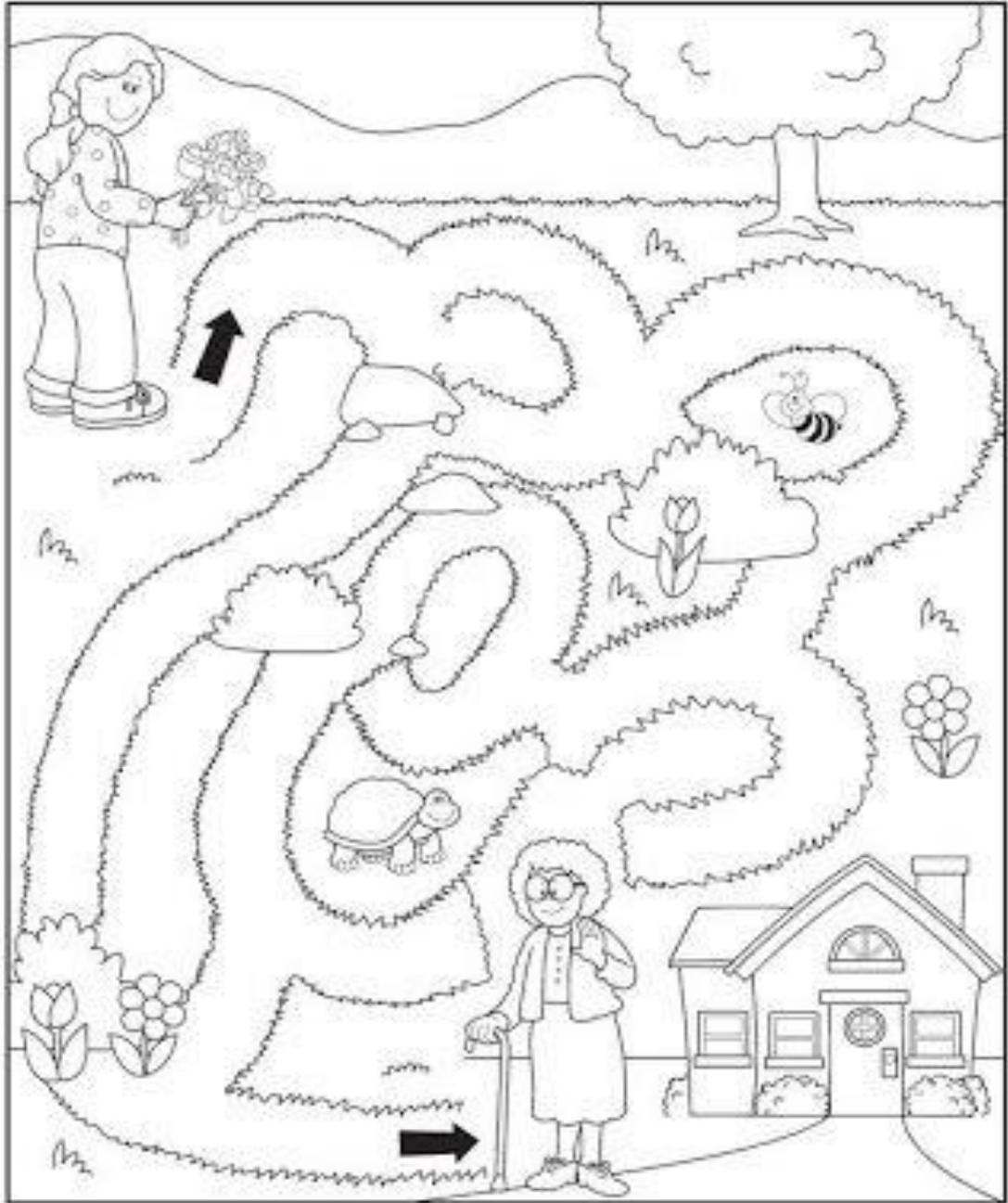
15. Dibuja una pelota hacia un lado del niño y hacia el otro lado un carro.



16. Dibújate en el lugar donde te encuentras.



17. Ayudemos a María a llegar a la casa de su abuelita.



**¡Muchas gracias por su participación!**



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

Escuela de Postgrado



**LISTA DE COTEJO – PRE TEST**

NOMBRE: Lantaro Fernández, Nicolás EDAD: 5 años  
GRUPO: Experimental

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		✓
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).		✓
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		✓
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.		✓
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.		✓
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	✓	
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		✓
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>13</b>



LISTA DE COTEJO – PRE TEST

NOMBRE: Zorner Mejia Edith EDAD: 5 años  
 GRUPO: Experimental

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		✓
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).		✓
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	✓	
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRESIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.		✓
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRESIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.		✓
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		✓
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>12</b>



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



Escuela de Postgrado

LISTA DE COTEJO – PRE TEST

NOMBRE: Ramirez Ambicho, Dayro EDAD: 5 años  
GRUPO: Control

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	✓	
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).		✓
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		✓
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.		✓
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRESIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.		✓
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.		✓
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRESIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.		✓
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		✓
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>14</b>



**UDH**  
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO



Escuela de Postgrado

LISTA DE COTEJO – PRE TEST

NOMBRE: Villanueva Alminco, Josue EDAD: 5 años  
GRUPO: Control

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		✓
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).		✓
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		✓
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.		✓
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.		✓
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.		✓
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.		✓
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		✓
<b>TOTAL</b>	0	17

PRUEBA DE SALIDA - POST TEST

Mi Nombre: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

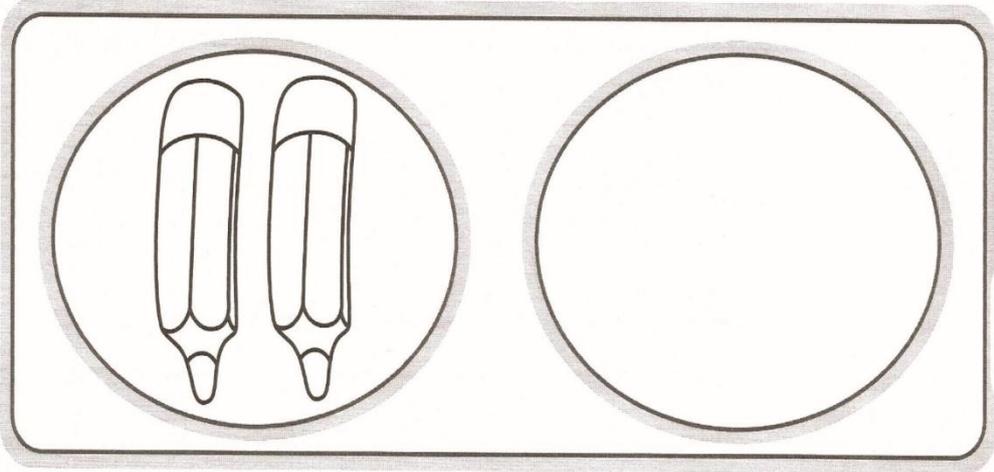
Escucha con atención y responde las siguientes preguntas:

1. Observa, compara y agrupa a los animales en grupos de 3. Luego, menciona lo que has realizado. También puedes pintarlo.

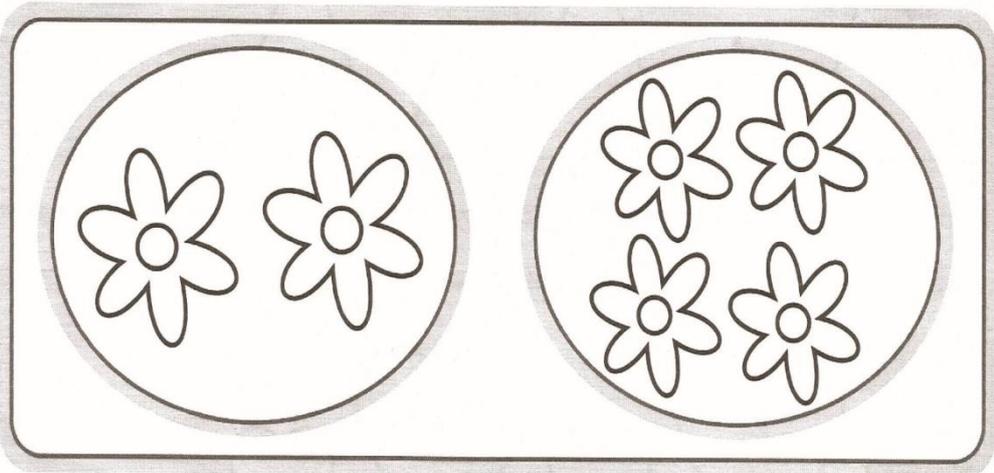


2. Une a cada animalito con su vivienda según corresponda, luego colorea.

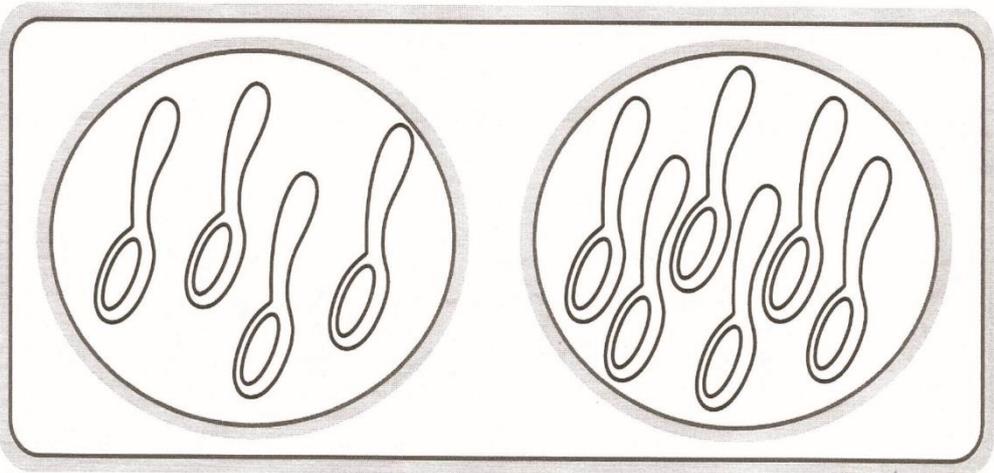
1 **MARCA** el conjunto que tiene **NINGUNA** unidad:



2 **COLOREA** el conjunto que tiene **POCOS** elementos:



3 **COLOREA** el conjunto que tiene **MUCHOS** elementos:



3. Observa y responde.

4. Observa y responde:

• Rodea lo que pesa más

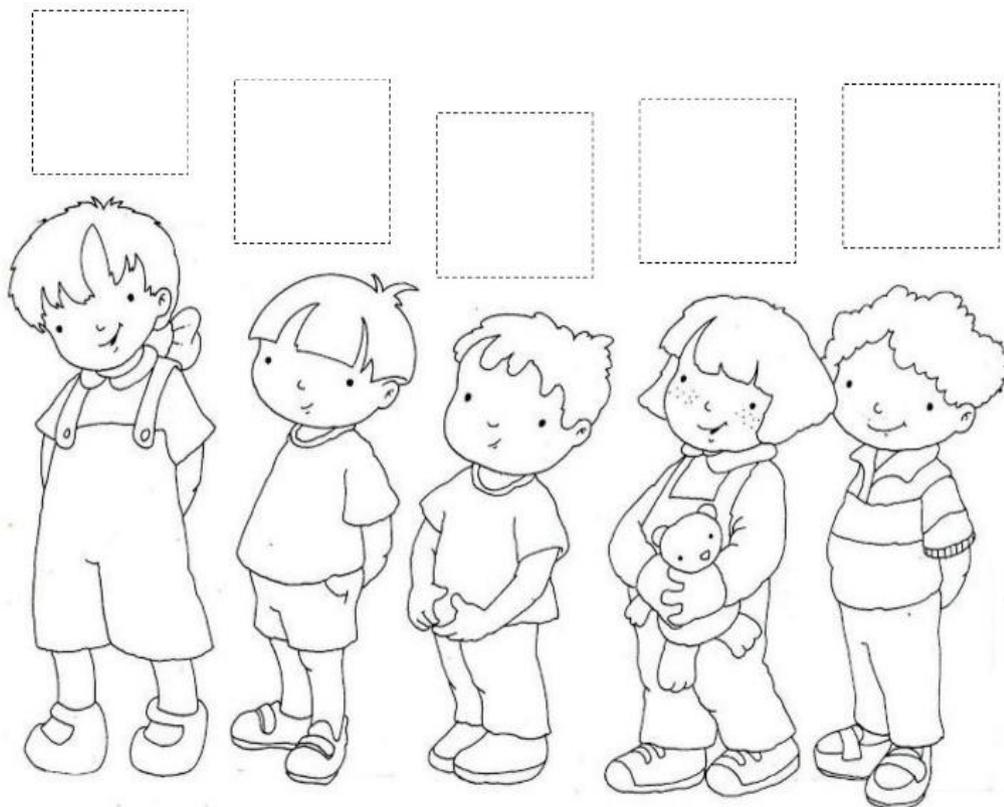


• Colorea lo que pesa menos

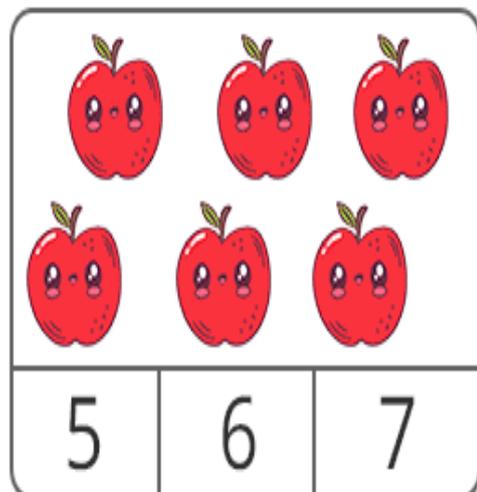
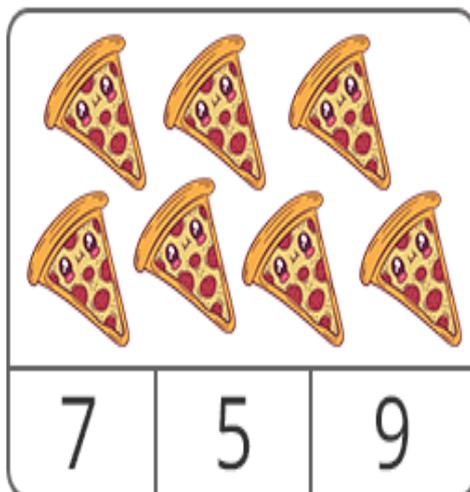
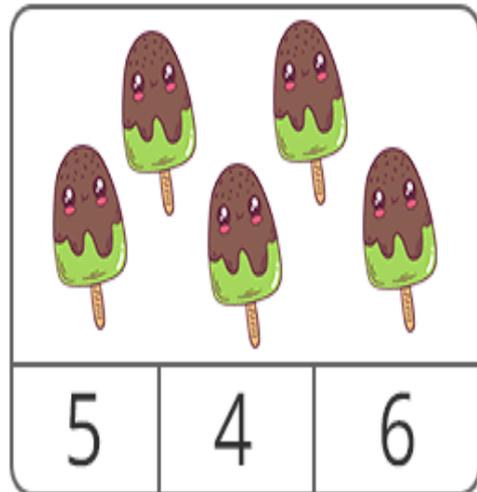
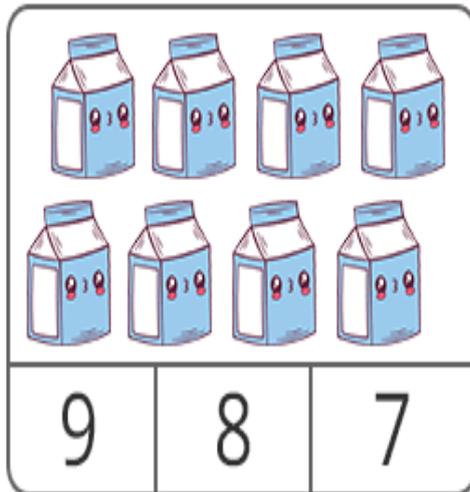
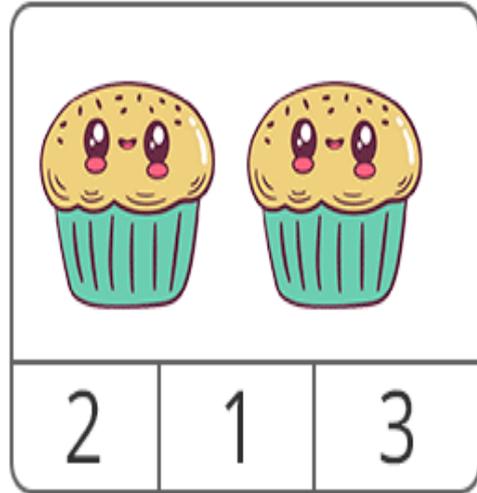
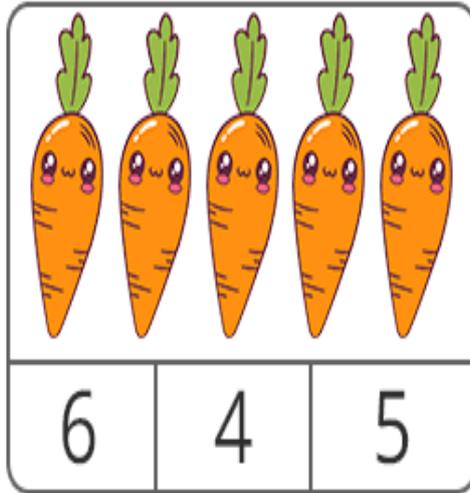


5. Observa y escribe el número de la ubicación de cada uno de los niños.

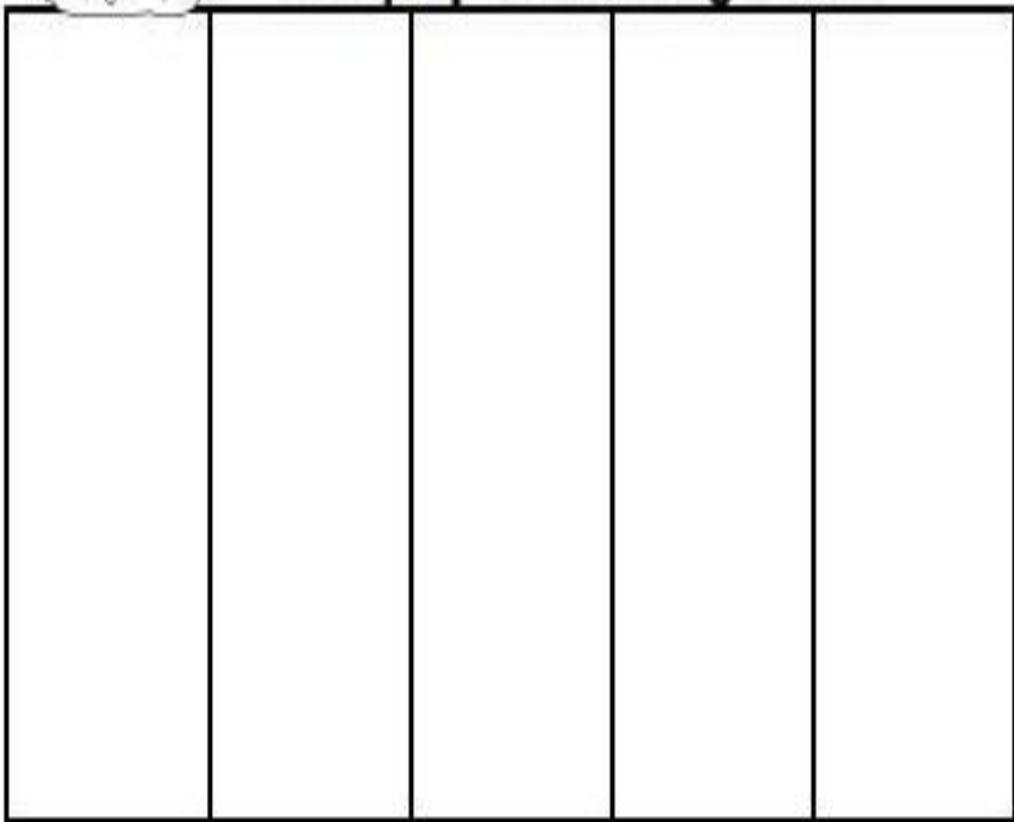
¡ HAGAMOS UNA FILA !



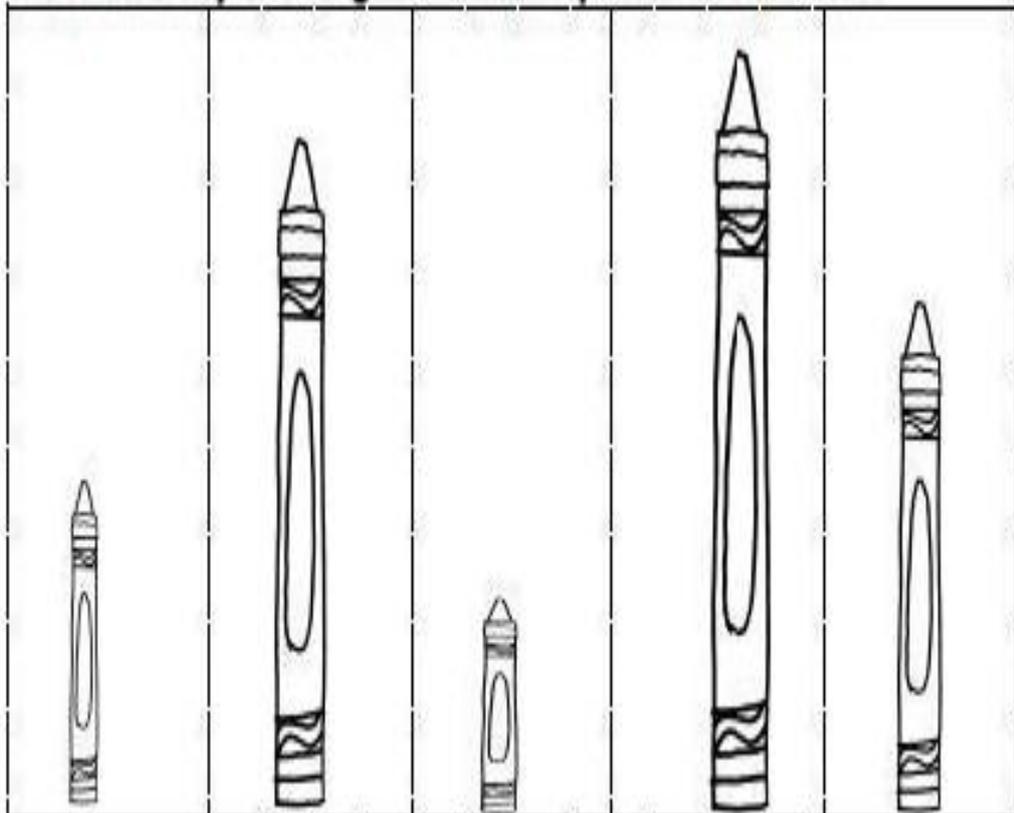
6. Cuantos los objetos de cada cuadro y pinta debajo de cada una el número que corresponde según la cantidad.



7. Ordena por tamaño del pequeño al más grande.

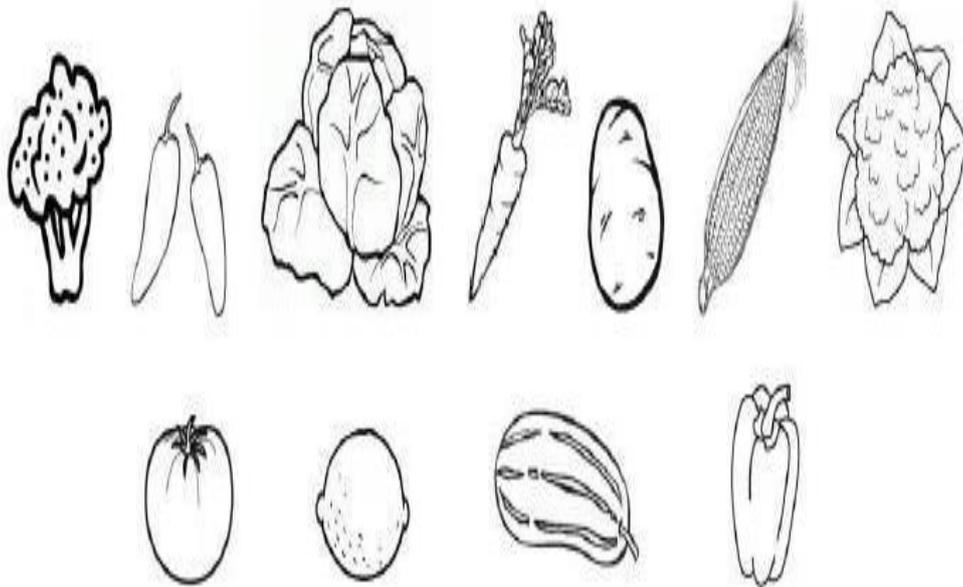


**Corta los crayones. Pégalos en orden por tamaño arriba.**

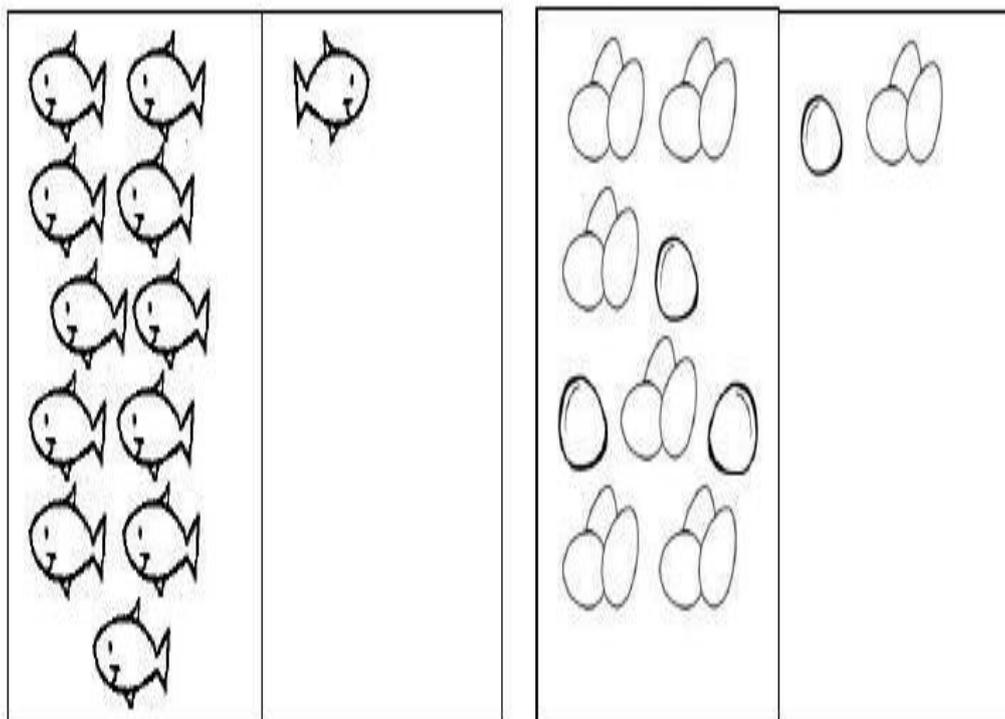


8. Observa y responde:

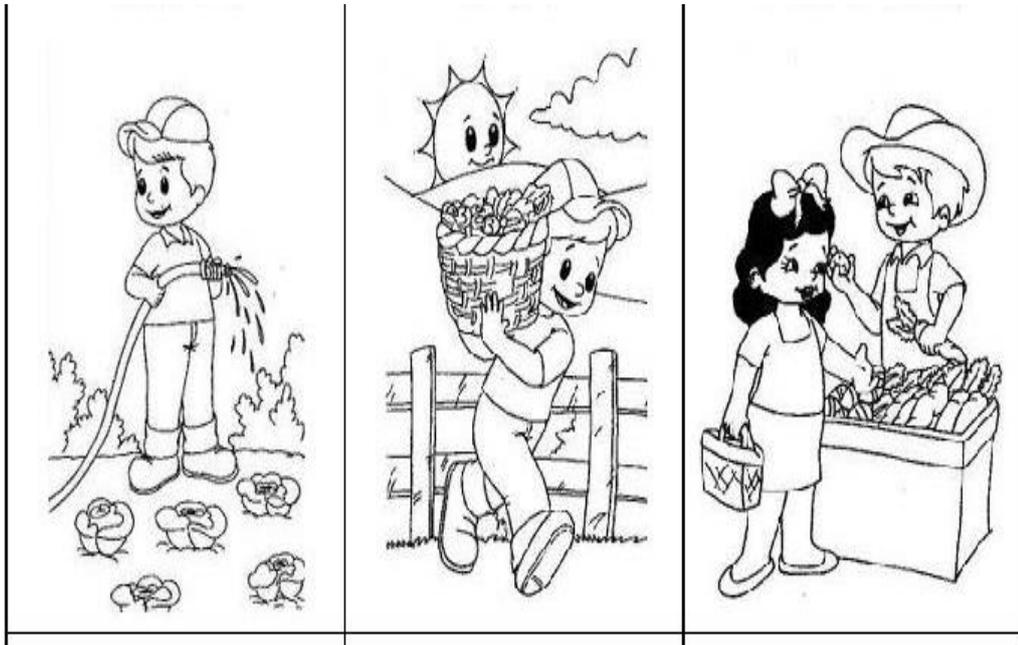
- Tacha 5 verduras, ¿cuántas quedan? \_\_\_\_\_



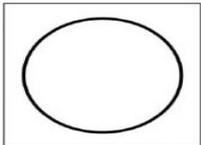
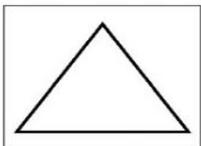
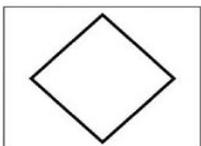
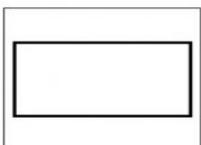
- Dibuja lo que falta para que en cada recuadro haya la misma cantidad de peces y huevos.



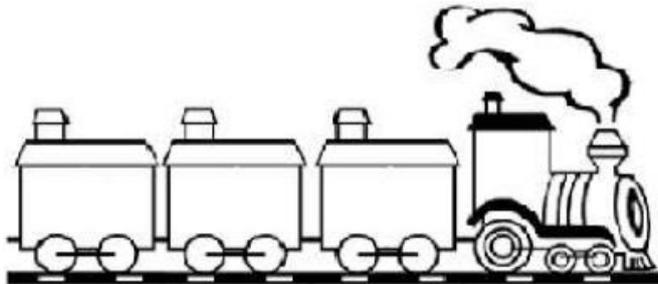
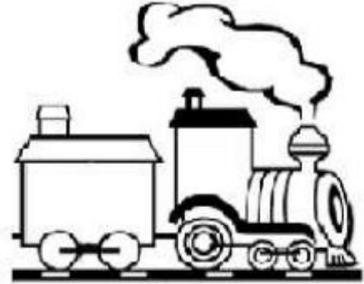
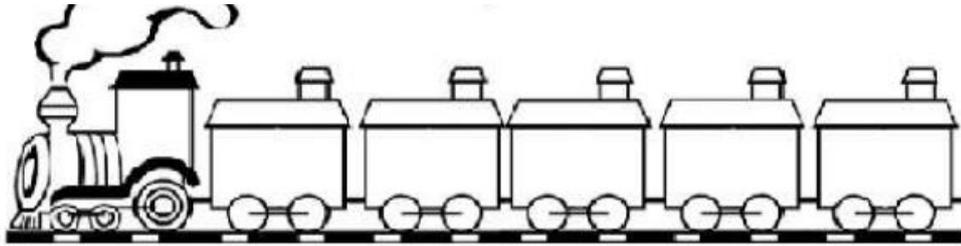
9. Ayer fui a regar las lechugas. Hoy estoy sacando las lechugas para vender.
- Mañana iré al mercado a vender las lechugas que he sacado ayer.
  - Pinta el cuadro que representa lo que hare mañana.



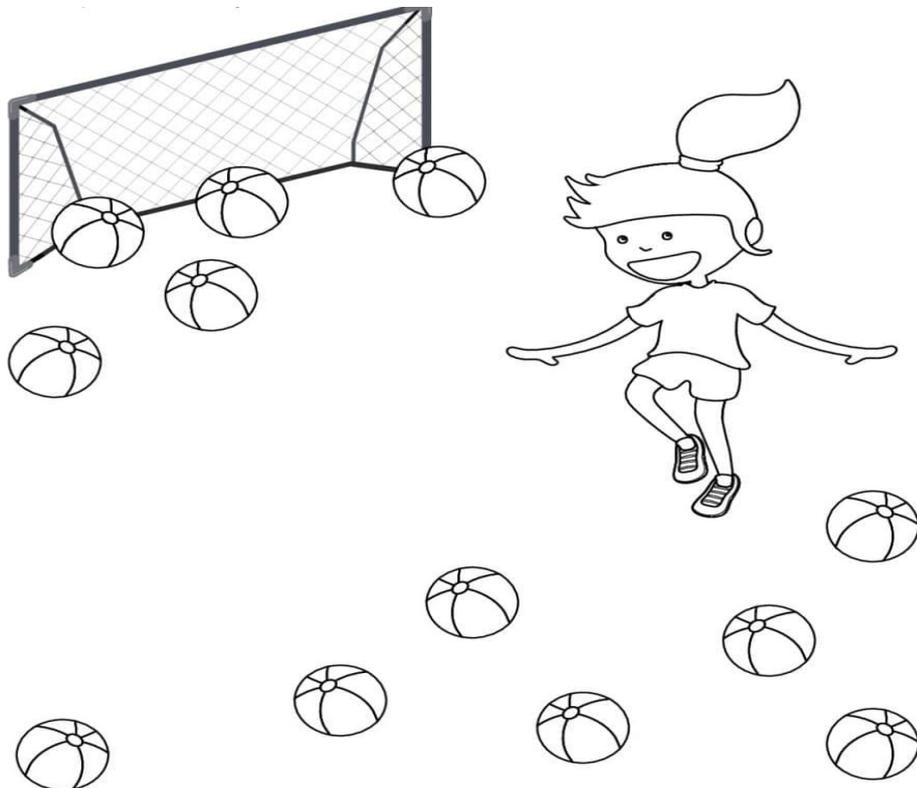
10. Relaciona las figuras geométricas con los objetos que tienen la misma forma.

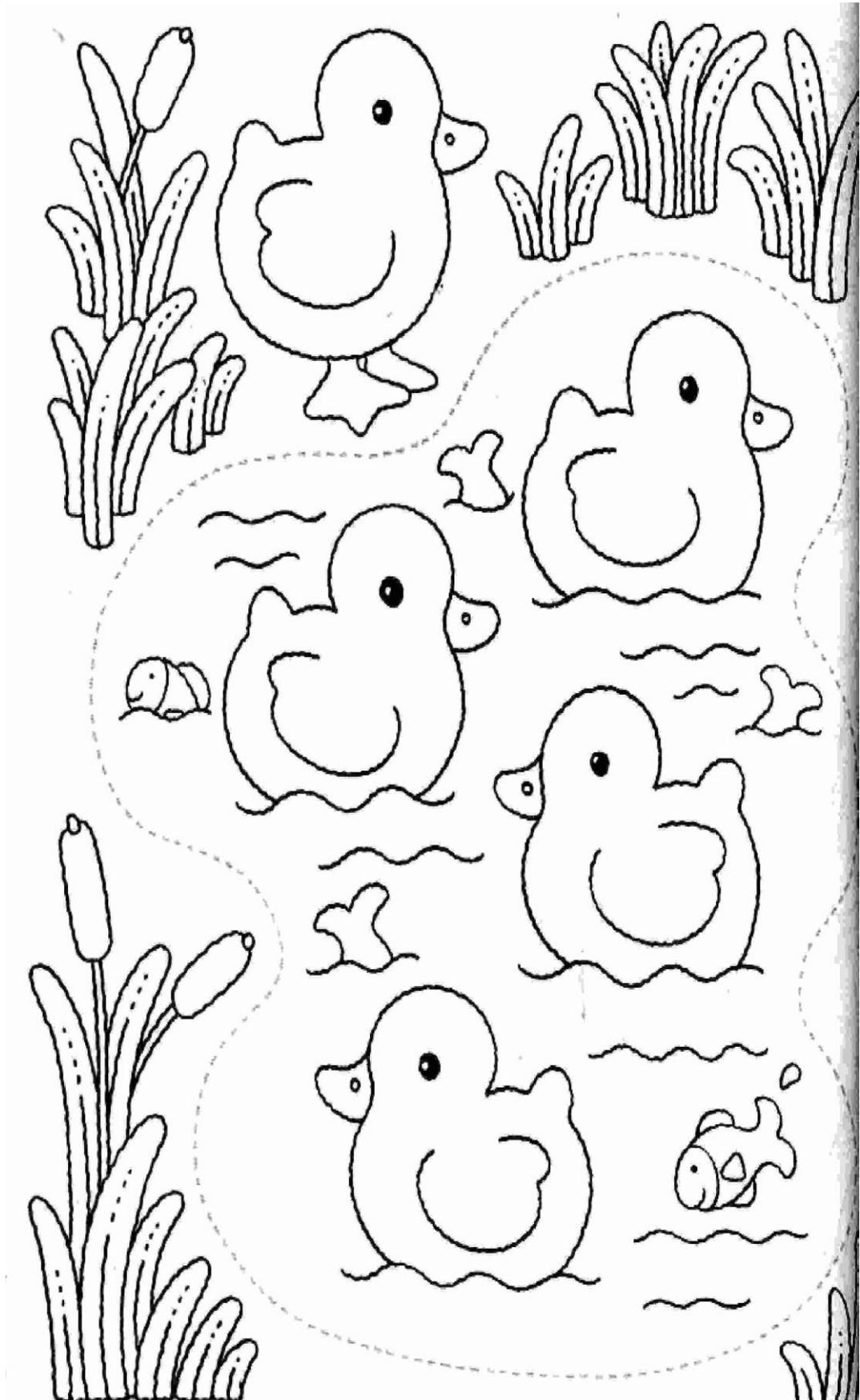
11. Colorea los trenes, encierra en un círculo al tren más corto y marca con una (X) al tren más largo.



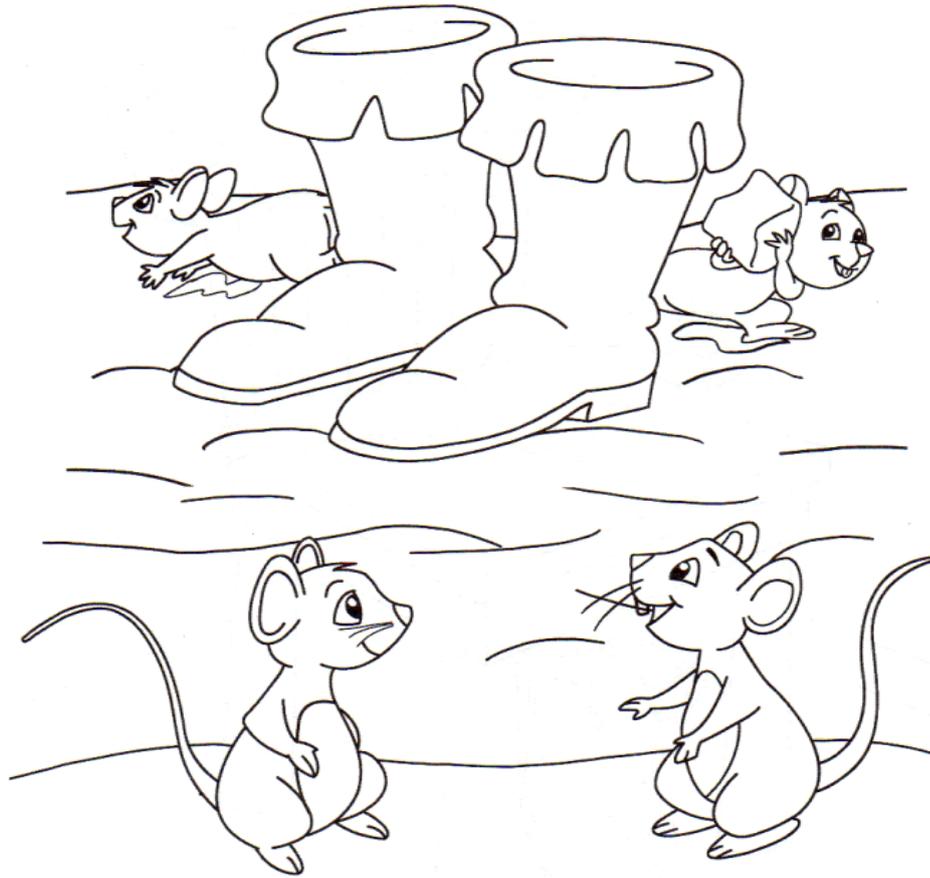
12. Colorea de rojo a las pelotas que están cerca del arco y de azul a las pelotas que están lejos del arco.



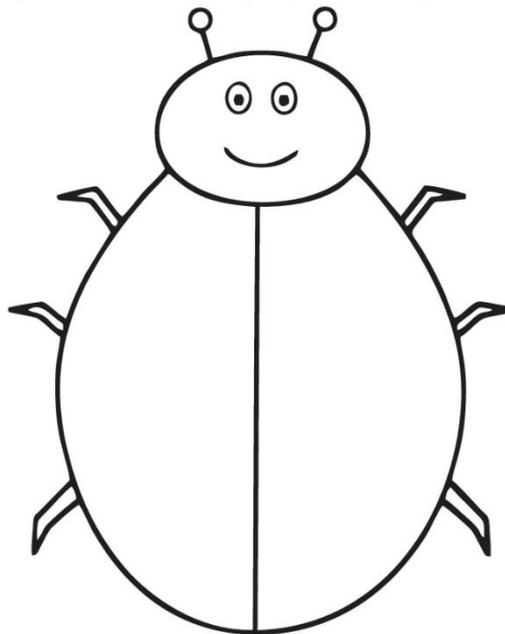
13. Colorea al pato que está al lado de la laguna.



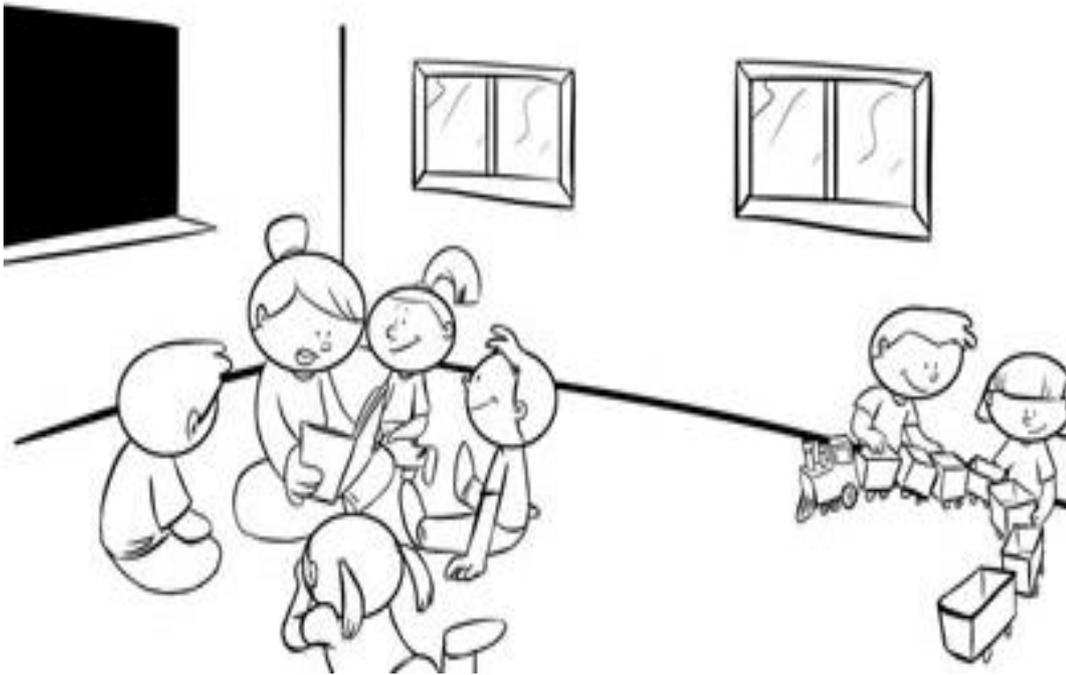
14. Colorea a los ratones que se encuentran delante de las botas, y marca con una (x) a los que se encuentran detrás de las botas.



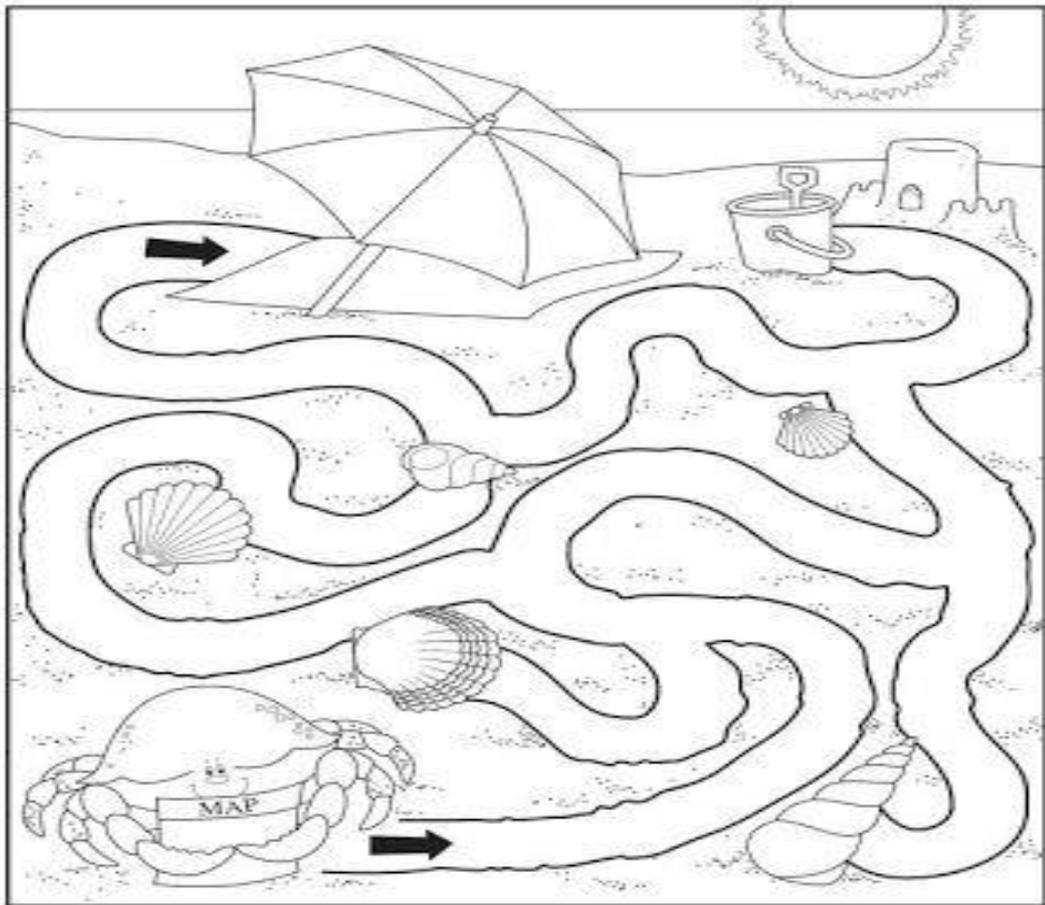
15. Dibuja manchas rojas a un lado de la mariquita y manchas negras al otro lado de la mariquita.



16. Dibújate junto a la ventana de aula.



17. Ayudemos al cangrejo a esconderse debajo de la toalla.



**¡Muchas gracias por su participación!**

Escuela de Postgrado

LISTA DE COTEJO – POST TEST

NOMBRE: García Ardoñez, Nataly EDAD: 5 años  
 GRUPO: Experimental

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	✓	
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	✓	
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	✓	
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	✓	
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	✓	
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	✓	
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	✓	
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	✓	
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>0</b>

**Escuela de Postgrado**
**LISTA DE COTEJO – POST TEST**

NOMBRE: Morales Ordóñez, Thonay EDAD: 5 años  
 GRUPO: Experimental

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	✓	
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).	✓	
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	✓	
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	✓	
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	✓	
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	✓	
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	✓	
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	✓	
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	✓	
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>1</b>

Escuela de Postgrado

LISTA DE COTEJO – POST TEST

NOMBRE: Nieto Santiago, Yonathan EDAD: 5 años  
 GRUPO: Control

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		✓
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).		✓
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		✓
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.		✓
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.		✓
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		✓
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>14</b>

Escuela de Postgrado

LISTA DE COTEJO – POST TEST

NOMBRE: Vega Montoya, Eymi EDAD: 5 años  
 GRUPO: Control

DIMENSIONES / INDICADORES	SI	NO
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b>		
<b>TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS.</b>		
Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		✓
Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	✓	
Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.		✓
Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	✓	
Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.</b>		
Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.		✓
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO.</b>		
Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	✓	
Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.		✓
<b>COMPETENCIA: RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b>		
<b>MODELA OBJETOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS Y SUS TRANSFORMACIONES.</b>		
Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.		✓
<b>COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LAS FORMAS Y RELACIONES GEOMÉTRICAS.</b>		
Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.		✓
Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		✓
Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	✓	
<b>USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS PARA ORIENTARSE EN EL ESPACIO.</b>		
Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.		✓
Prueba diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	✓	
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>11</b>



15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	X	X	X	X	✓	✓	✓	X
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	X	X	X	X	X	X	X	✓	X
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X	✓	X	X	X	X	X	X	X
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	X	X	X	X	X	X	✓	X	X
19	TIBURCIO PONCE MILAN	X	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X
20	TORRES MEJIAA EDITH	X	X	✓	✓	X	X	✓	X	X
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO	X	X	X	X	X	✓	X	X	X

✓ SI	X NO
------	------

**TABULACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST**

COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”

N°		Convierte cantidades en expresiones numéricas					Comunica su conocimiento sobre los números y las operaciones.	Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.		
		Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grososo, delgado).	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY	X	X	✓	✓	X	✓	X	✓	✓
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	LINO RAMOS NEYMAR	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓
10	MALPARTIDA LUNA JOSE	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	TIBURCIO PONCE MILAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	TORRES MEJIAA EDITH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ SI	X NO
------	------

TABULACIÓN DE DATOS

**GRUPO: EXPERIMENTAL**

COMPETENCIA MATEMÁTICA	CAPACIDADES	INDICADORES	PRUEBA	CONTEO	TOTAL	CONTEO	TOTAL
				SI		NO	
Resuelve problemas de cantidad	Convierte cantidades en expresiones numéricas	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	PRE TEST		0		21
			POST TEST		19		2
		Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).	PRE TEST	1	7		20
			POST TEST		19		2
		Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	PRE TEST		3		18
			POST TEST		20	1	1
	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	PRE TEST		5		16	
		POST TEST		20	1	1	
	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	PRE TEST		0		21	
		POST TEST		20	1	1	
	Comunica su conocimiento sobre los números y las operaciones.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	PRE TEST	1	6		15
			POST TEST		19		2
	Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	PRE TEST		7		14
			POST TEST		20	1	1
		Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	PRE TEST		4		17
			POST TEST		21		0
		Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	PRE TEST		0		21
			POST TEST		20	1	1

**TABULACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL – PRE TEST**

**COMPETENCIA: "RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y POSICIÓN"**

N°		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.					Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY	X	X	X	X	X	✓	X	X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	X	X	✓	X	✓	X	X
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	✓	X	X	X	✓	✓	X	X
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X	X	X	✓	X	✓	X	X
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X	✓	✓	X	✓	✓	✓	X
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN	✓	✓	✓	X	X	X	X	✓
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	X	X	X	X	X	X	X
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY	X	X	X	X	✓	✓	X	X
9	LINO RAMOS NEYMAR	X	X	X	X	✓	✓	X	X
10	MALPARTIDA LUNA JOSE	X	X	X	X	X	X	X	X
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY	X	X	X	X	X	✓	X	X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	X	✓	X	X	✓	X	X
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	X	X	X	X	X	X	X
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	✓	✓	X	X	X	✓	X	X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	✓	X	X	X	X	X	X	✓
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	X	X	X	X	X	X	X	X

17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X	✓	X	X	X	X	X	X
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	X	X	✓	X	X	✓	X	X
19	TIBURCIO PONCE MILAN	X	✓	✓	✓	✓	X	X	X
20	TORRES MEJIAA EDITH	X	✓	X	X	✓	X	X	X
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO	X	X	X	X	✓	X	X	X

✓ SI	X NO
------	------

**TABULACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL – POST TEST**

**COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y POSICIÓN”**

N°		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.					Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	✓
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	LINO RAMOS NEYMAR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	MALPARTIDA LUNA JOSE	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	✓
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓

17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	TIBURCIO PONCE MILAN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
20	TORRES MEJIAA EDITH	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

✓ SI	X NO
------	------

TABULACIÓN DE DATOS

## GRUPO: EXPERIMENTAL

COMPETENCIA MATEMÁTICA	CAPACIDADES	INDICADORES	PRUEBA	CONTEO		TOTAL	CONTEO		TOTAL	
				SI	NO		NO	NO		
Resolver el problema de forma, movimiento y posición	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	PRE TEST	IIII		4		II	17	
			POST TEST			1			0	
	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	PRE TEST		1	6			15	
			POST TEST			20	1		1	
		Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	PRE TEST			5			1	16
			POST TEST			21				0
		Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	PRE TEST			3				18
			POST TEST			18				3
	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	PRE TEST		II	7				14	
		POST TEST			21				0	
	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	PRE TEST			11				10	
		POST TEST			21				0	
	Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	PRE TEST	1		1				20
			POST TEST			16				5
Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.		PRE TEST			3				18	
		POST TEST			20	1			1	

**TABULACIÓN DEL GRUPO CONTROL – PRE TEST**

COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”

N°		Convierte cantidades en expresiones numéricas					Comunica su conocimiento sobre los números y las operaciones.	Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.		
		Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.
1	AGAPITO PEREZ JUAN JOSE	X	X	✓	✓	X	✓	X	✓	X
2	CANTARO BEDOYA ROSSALINDA	✓	X	✓	✓	X	✓	X	✓	X
3	CERCEDO GONZALES LIZET ARIANA	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
4	CLEMENTE MORALES MERLINA	✓	✓	X	X	X	X	✓	✓	X
5	CRUZ DAZA MILLER	✓	X	✓	X	X	X	✓	X	✓
6	ESPINOZA ARCE LESLY MAYLITH	X	X	✓	✓	X	✓	X	X	X
7	ESPINOZA SANCHEZ BERENICE	X	X	X	✓	X	✓	✓	✓	X
8	KAQUI SANTAMARIA THIAGO ADRIANO	X	X	X	✓	X	X	X	X	✓
9	MERINO RAMIREZ ADELIZ JAIDALI	X	X	X	✓	✓	X	X	✓	✓
10	NIETO SANTIAGO YOHAN AGUSTIN	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	NIETO SANTIAGO YONATHAN ALEX	X	X	✓	✓	X	✓	✓	X	X

12	PEREZ SANTIAGO YIDER YEISON	X	X	X	X	X	X	X	X	✓
13	RAMIREZ AMBICHO DAYRO ESMITH	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
14	RAMIREZ DAZA JEIDIN DEIVIS	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	TARAZONA USURIANO TARSY	✓	X	X	X	X	X	X	X	X
16	TRANCITO TAPIA JHEREMY PATRICK	✓	✓	X	X	X	X	X	X	X
17	VEGA MONTOYA EYMI JOHANNA	X	X	X	✓	✓	X	X	✓	X
18	VILLANUEVA ALMINCO JOSUE CALEB	X	X	X	X	X	X	X	X	X

✓ SI	X NO
------	------

**TABULACIÓN DEL GRUPO CONTROL – POST TEST**

**COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”**

N°		Convierte cantidades en expresiones numéricas					Comunica su conocimiento sobre los números y las operaciones.	Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.		
		Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.
1	AGAPITO PEREZ JUAN JOSE	✓	×	✓	×	×	✓	×	×	×
2	CANTARO BEDOYA ROSSALINDA	×	×	×	✓	×	×	×	×	×
3	CERCEDO GONZALES LIZET ARIANA	✓	×	×	×	×	×	×	×	×
4	CLEMENTE MORALES MERLINA	✓	×	×	✓	×	✓	✓	×	×
5	CRUZ DAZA MILLER	×	✓	×	×	✓	×	×	✓	×
6	ESPINOZA ARCE LESLY MAYLITH	✓	✓	×	✓	✓	×	×	×	×
7	ESPINOZA SANCHEZ BERENICE	×	×	×	✓	×	×	✓	×	✓
8	KAQUI SANTAMARIA THIAGO	✓	×	✓	×	×	×	×	×	×
9	MERINO RAMIREZ ADELIZ JAIDALI	×	×	×	×	×	×	×	×	×
10	NIETO SANTIAGO YOHAN AGUSTIN	✓	×	×	×	×	×	✓	×	✓
11	NIETO SANTIAGO YONATHAN ALEX	×	×	×	✓	×	✓	×	✓	×
12	PEREZ SANTIAGO YIDER YEISON	×	✓	×	✓	×	×	×	×	✓

13	RAMIREZ AMBICHO DAYRO ESMITH	X	X	X	✓	✓	X	X	X	X
14	RAMIREZ DAZA JEIDIN DEIVIS	X	X	X	X	X	X	X	X	X
15	TARAZONA USURIANO TARSY	X	X	X	X	X	X	X	✓	X
16	TRANCITO TAPIA JHEREMY PATRICK	X	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X
17	VEGA MONTOYA EYMI JOHANNA	X	✓	X	✓	X	X	✓	✓	X
18	VILLANUEVA ALMINCO JOSUE CALEB	X	X	X	X	X	X	X	X	X

✓ SI	X NO
------	------

TABULACIÓN DE DATOS

GRUPO: CONTROL

COMPETENCIA MATEMÁTICA	CAPACIDADES	INDICADORES	PRUEBA	CONTEO	TOTAL	CONTEO	TOTAL
				SI		NO	
Resuelve problemas de cantidad	Convierte cantidades en expresiones numéricas	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	PRE TEST		7		11
			POST TEST		6		12
		Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).	PRE TEST		2		16
			POST TEST		5		13
		Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	PRE TEST		5		13
			POST TEST		3		15
	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	PRE TEST		7		11	
		POST TEST		9		9	
	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	PRE TEST		2		16	
		POST TEST		4		14	
	Comunica su conocimiento sobre los números y las operaciones.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	PRE TEST		3		15
			POST TEST		3		15
	Usa estrategias y procedimientos de aproximación y deducción.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.	PRE TEST		4		14
			POST TEST		4		14
		Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	PRE TEST		6		12
			POST TEST		4		14
		Utiliza expresiones sobre el tiempo como ayer, hoy y mañana.	PRE TEST		4		14
			POST TEST		3		15

**TABULACIÓN DEL GRUPO CONTROL – PRE TEST**

**COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y POSICIÓN”**

N°		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.					Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas	Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.
1	AGAPITO PEREZ JUAN JOSE	X	X	X	X	✓	X	X	✓
2	CANTARO BEDOYA ROSSALINDA	✓	X	X	X	X	X	X	✓
3	CERCEDO GONZALES LIZET	X	X	X	X	X	X	X	✓
4	CLEMENTE MORALES MERLINA	✓	X	X	X	X	X	X	X
5	CRUZ DAZA MILLER	X	X	X	✓	X	X	X	✓
6	ESPINOZA ARCE LESLY MAYLITH	✓	X	X	X	X	X	X	X
7	ESPINOZA SANCHEZ BERENICE	X	X	X	X	✓	X	X	✓
8	KAQUI SANTAMARIA THIAGO	X	X	✓	✓	X	X	X	X
9	MERINO RAMIREZ ADELIZ JAIDALI	X	X	X	X	X	X	X	X
10	NIETO SANTIAGO YOHAO AGUSTIN	X	X	X	X	X	X	X	✓
11	NIETO SANTIAGO YONATHAN ALEX	X	X	✓	X	X	X	X	X
12	PEREZ SANTIAGO YIDER YEISON	X	✓	✓	X	X	X	X	X
13	RAMIREZ AMBICHO DAYRO ESMITH	X	X	✓	✓	X	X	X	X
14	RAMIREZ DAZA JEIDIN DEVIS	X	X	X	X	X	X	X	X
15	TARAZONA USURIANO TARSY	X	✓	✓	X	X	✓	X	X
16	TRANCITO TAPIA JHEREMY	X	X	✓	✓	X	✓	X	X
17	VEGA MONTOYA EYMI JOHANNA	X	✓	✓	✓	✓	✓	X	X
18	VILLANUEVA ALMINCO JOSUE	X	X	X	X	X	X	X	X

✓ SI      X NO

**TABULACIÓN DEL GRUPO CONTROL – POST TEST**

**COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y POSICIÓN”**

N°		Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.					Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.
1	AGAPITO PEREZ JUAN JOSE	X	✓	X	X	✓	X	✓	
2	CANTARO BEDOYA ROSSALINDA	X	X	X	X	✓	X	✓	
3	CERCEDO GONZALES LIZET ARIANA	X	✓	X	X	X	X	X	
4	CLEMENTE MORALES MERLINA	X	✓	X	X	X	X	X	
5	CRUZ DAZA MILLER	X	✓	X	X	X	X	X	
6	ESPINOZA ARCE LESLY MAYLITH	X	✓	X	✓	X	X	X	
7	ESPINOZA SANCHEZ BERENICE	X	X	✓	X	X	X	X	
8	KAQUI SANTAMARIA THIAGO	X	✓	✓	X	X	X	✓	
9	MERINO RAMIREZ ADELIZ JAIDALI	X	X	✓	✓	X	X	✓	
10	NIETO SANTIAGO YOHAO AGUSTIN	✓	✓	✓	X	X	X	X	
11	NIETO SANTIAGO YONATHAN ALEX	X	X	X	X	✓	X	X	
12	PEREZ SANTIAGO YIDER YEISON	X	X	X	X	X	X	X	
13	RAMIREZ AMBICHO DAYRO ESMITH	✓	X	✓	X	X	✓	X	
14	RAMIREZ DAZA JEIDIN DEIVIS	X	X	X	X	X	X	X	
15	TARAZONA USURIANO TARSY	X	X	X	X	X	X	X	
16	TRANCITO TAPIA JHEREMY PATRICK	X	X	✓	X	X	✓	X	
17	VEGA MONTOYA EYMI JOHANNA	X	X	X	X	X	✓	✓	
18	VILLANUEVA ALMINCO JOSUE	X	X	X	X	X	✓	✓	

✓ SI      X NO

TABULACIÓN DE DATOS

GRUPO: CONTROL

COMPETENCIA MATEMÁTICA	CAPACIDADES	INDICADORES	PRUEBA	CONTEO		TOTAL	CONTEO		TOTAL	
				SI			NO			
Resolver el problema de forma, movimiento y posición	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	PRE TEST			3			15	
			POST TEST			2			16	
	Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	PRE TEST			3			15	
			POST TEST			7			11	
		Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	PRE TEST			7			11	
			POST TEST			5			13	
		Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.	PRE TEST			5			13	
			POST TEST			3			15	
		Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	PRE TEST			3			15	
			POST TEST			2			16	
		Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	PRE TEST			3			15	
			POST TEST			5			13	
		Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	PRE TEST			0			18
				POST TEST			0			18
			Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	PRE TEST			6			12
				POST TEST			6			12

## GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

### 1. EL ULA ULA

✓ **Qué necesitamos**

Ula Ula.

Bloques matemáticos.

Objetos del aula.

✓ **Cómo lo haremos**

Se pone en el piso 5 ula ula y se explica que vamos a agrupar objetos según sus características, los niños agrupados se observaran entre si y cogerán objetos similares con las que cuenten así mismo también usaran objetos del salón para agrupar.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad el niño va a establecer relaciones entre los animales, personas u objetos según sus características al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego menciona lo que ha realizado.

### 2. BUSQUEMOS COLORES

✓ **Qué necesitamos**

Figuriformas

Cordones de colores, rojo, azul, amarillo y verde.

Silbato.

✓ **Cómo lo haremos**

Se forma grupos de 5, se pide que coloquen cordón de color en diferentes lugares, luego cada niño va a elegir una figuriforma, luego al sonido del silbato van a buscar el cordón del color de la figuriforma.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, él niño o niña va a establecer relaciones entre los animales, personas u objetos según sus características al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego menciona lo que ha realizado.

### 3. EL LOTO

✓ **Qué necesitamos**

Cartillas con seis divisiones, con dibujos atractivos.

Tarjetas que corresponden a cada división.

✓ **Cómo lo haremos**

Dependiendo de la cantidad de cartillas, se determina los jugadores que pueden ser entre cuatro a seis niños. A cada jugador se le reparte una cartilla y las fichas se colocan volteadas. Las reglas de turno pueden ser dadas por los niños, la o el docente invita a los niños a asociar la cantidad de la ficha que se voltea con la de su cartilla.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, él niño va a establecer correspondencia uno a uno al observar las imágenes.

### 4. CADA COSA EN SU LUGAR

✓ **Qué necesitamos**

Cajas de cartón.

Objetos del aula de diferentes formas, tamaños y colores.  
Carteles para las cajas (para indicar el criterio de agrupación).

✓ **Cómo lo haremos**

En esta actividad, hay que tener en cuenta las variantes a trabajar (color, tamaño o forma). Se puede iniciar esta actividad colocando una caja por cada equipo. Así el equipo A buscaría objetos de color rojo y verde y el equipo B objetos de color azul y amarillo. Lo mismo se podría realizar para trabajar forma.

Luego se le invitara a contar cuantos objetos tiene cada equipo.

Finalmente, se les repartirá bloques de encaje, aros o maderas de construcción y les invitará a construir una torre con los bloques o aros de acuerdo a la cantidad de objetos que encontró.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño va utilizar expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.

Con esta actividad, él niño o niña va a establecer relaciones entre los animales, personas u objetos según sus características al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego menciona lo que ha realizado.

## 5. EL TREN DE COLORES

✓ **Qué necesitamos**

Playgos.

✓ **Cómo lo haremos**

Formamos grupos de 6 integrantes y se les reparte playgos de tres colores a cada grupo, luego se pide que hagan un tren usando 10 playgos de tres colores puede ser: rojo, azul, verde, etc. Cantando el tren llego chu chu.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, él niño o niña va a realiza seriaciones por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado) y a utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.

## 6. ¿DÓNDE VA?

✓ **Qué necesitamos**

Imágenes de objetos.

Cordones.

Pandereta.

✓ **Cómo lo haremos**

Formamos circunferencias con cinco cordones, dentro de cada uno se coloca una imagen que represente a un grupo: animal, flor, fruta, transporte, hojas. Se reparte las imágenes y se indica que al sonido de la pandereta el niño y niña colocara la imagen que corresponde en las circunferencias.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, él niño o niña va establecer relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.

## 7. BALANZAS HUMANAS

✓ **Qué necesitamos**

Equipo de sonido.

Telas.

Globos.

Pelotas de trapo.

Música propia de la zona y música clásica.

✓ **Cómo lo haremos**

Durante la actividad, en el patio, la o el docente coloca los materiales bajo una tela en el centro y en asamblea genera acuerdos con los niños para jugar; y se les invita a descubrir que materiales hay bajo la tela. Los niños se colocan alrededor de las telas, las cogen y colocan diferentes objetos para medir el peso. A medida que van jugando con las telas determinarán cuál es más pesado y menos pesado, con preguntas que la maestra puede ir mencionando, como ¿por qué no pudimos levantar la botella con agua y por qué la pelota sí? entre otras que pueden salir de la actividad.

✓ **Qué lograremos:**

Con esta actividad, el niño va utilizar expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.

## 8. YO SOY CRISANTEMO

✓ **Qué necesitamos**

Un cuento u otro que tengan en el aula.

Papelotes para la cuadrícula (también puede estar dibujada en la pizarra o en el piso).

Letras móviles.

Plumones.

Colores.

Crayolas.

Cintas de embalaje u otro adhesivo.

Bloques para encajar.

Aros.

Maderitas de construcción, etc.

✓ **Cómo lo haremos**

La docente leerá el cuento. Luego se repartirá a los niños las hojas del cuaderno de trabajo en donde se encuentran las letras móviles para que los niños exploren las letras móviles y armen de manera libre su nombre o nombres de sus compañeros. De ser necesario, se les puede alcanzar la escritura de su nombre o pueden usar la de la lista de asistencia.

La docente, en un papelote, elaborará una cuadrícula con varias casillas para colocar las letras móviles; luego, colocará el nombre de Crisantemo (personaje de la historia) en la cuadrícula e invitará a cada niño a colocar su nombre indistintamente debajo del nombre de Crisantemo. Después de haberlos colocado, la maestra hace preguntas libres para iniciar el diálogo sobre las diferencias que encuentran en sus nombres (puede ser sobre lo largo o corto de su nombre, o de quién de sus compañeros es más largo el nombre, etc.)

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño va utilizar el conteo hasta el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.

## 9. LA CARRERA CON OBSTACULOS

✓ **Que necesitamos.**

Necesitamos conos.

Ula ula, etc

✓ **Como lo haremos.**

Formamos equipos de 4 participantes donde se van a organizar para ganar la carrera con obstáculos.

Los niños competirán entre equipos, y el representante del equipo ira anotando quien llega primero, segundo, tercero, cuarto y quinto.

✓ **Que lograremos.**

Con esta actividad, el niño va a identificar la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.

#### 10. VISITANDO LA CASA DEL 5

✓ **Qué necesitamos**

Los materiales propios de la comunidad u otros para confeccionar las casitas y bolsas con estampados de cada número, objetos del aula, petates u otros materiales reciclados para hacer el camino.

✓ **Cómo lo haremos**

La docente propone armar la ciudad divertida. Se invitará a los niños a visitar la ciudad, al ingresar por el camino formado por tapetes con los números, los niños podrán contar conforme van avanzando. Una vez que ingresan, cogen las bolsitas y colocan los objetos en cada casita que corresponde. Los niños juegan libremente en la casita que han elegido; la o el docente los invita a visitar la casa del 5 y juntamente con los niños crean diversos cuentos e historias con la intención de realizar acciones de agregar y quitar, así como contar.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño va a utilizar el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.

#### 11. ¡BÚSCALO, BÚSCALO!

✓ **Qué necesitamos**

Octogonitos.

Cajas de cartón de diferentes colores.

✓ **Cómo lo haremos**

Formamos equipos, previo a eso la docente va a esconder en diferentes lugares los octogonitos, luego se motiva diciéndoles “búscalos, búscalos”; los niños y niñas van a buscar los octogonitos escondido y colocaran en la caja que le corresponde cada grupo. Finalmente van a comentar dónde encontraron los octogonitos.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño o niña va a probar diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.

#### 12. EL PAÍS DE LAS FORMAS

✓ **Qué necesitamos**

Un cuento sobre formas “Por cuatro esquinitas de nada” de Jérôme Ruillier)

Materiales gráficos o de amasar como plastilina u otra masa (aquí una sugerencia para elaborar una masa de sal. Necesitamos: 1 taza de sal, 1 taza de agua tibia, 2 tazas de harina, 1 cucharadita de aceite vegetal, para darle color unas gotas de colorante para alimentos (esto puede ser opcional), tazón grande, cuchara grande para mezclar, cuchillo plástico u otro cortante sin filo, rodillo o una lata.

✓ **Cómo lo haremos**

Sugerimos que la o el docente lea la historia por lo menos una vez antes de hacer la actividad, de manera que los niños puedan disfrutar de la lectura y las imágenes. Escuchar la historia por segunda vez hará que los niños puedan identificar más fácilmente las formas que ven en cada imagen. Después de la lectura del cuento, invita a los niños a representar las formas del cuento; para ello, les provee diversos materiales. Por ejemplo, con la plastilina u otro elemento de amasar se les permite que representen las formas con los cortantes que pueden ser cuchillos de plástico, palitos, punzón, etc. y en medio de la actividad, la o el docente preguntara el nombre de las formas.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño va a establecer relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.

### 13. ¿CUÁNTO CAMINÉ?

✓ **Qué necesitamos**

Bolitas de colores primarios.

Pandereta.

✓ **Cómo lo haremos**

Pedimos a los niños y niñas que formen dos columnas donde cada uno va a realizar caminatas largas y cortas, el equipo que haga más caminatas largas es el ganador.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño y niña va a establecer relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.

### 14. UNA CASA PARA OSOS

✓ **Qué necesitamos**

Cuento Ricitos de oro, osos de peluche de los tres tamaños (de ser posible), materiales de la comunidad o de reciclaje como cajas, cartón, cartulina, tubos de cartón, tiras de papel, tela, tapas de botellas, recortes, etc., goma, cinta de embalaje u otro adhesivo y algunas unidades de medida no convencionales como bloques de construcción, eslabones, chapitas, tiras de tela, etc.

✓ **Cómo lo hacemos**

La o el docente leerá el cuento. Luego, mostrará a los niños, los tres osos y propondrá construirles unas casitas; los invita a formar grupos y que en cada grupo elijan a qué oso le van a hacer la casa.

Los niños en cada grupo elegirán un oso y los materiales que quieren utilizar para construir su casita. La docente acompañará a cada grupo apoyando las ideas de los niños haciendo preguntas libres para que puedan observar a los osos; para calcular el tamaño de las casas que le corresponde a cada oso, los niños usaran diferentes unidades de medida (bloques de construcción, eslabones, chapitas, tiras de tela, etc.) así como para medir el tamaño de los materiales en comparación al oso y con los diferentes materiales decorarán las casitas que construirán. Luego, compararán las casitas y comentarán qué casa le corresponde a casa osos.

✓ **Qué lograremos**

Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.

### 15. GALLINITA CIEGA

✓ **Qué necesitamos**

Pañuelo.

Huevos de plástico.

Cajas.

✓ **Cómo lo hacemos**

La docente invita a los niños a agruparse de dos y uno de ellos va a tener los ojos vendados y el otro le va a dar indicaciones para llevar el huevo hasta su caja.

✓ **Qué lograremos**

Con esta actividad, el niño y niña se ubique en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de. Y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.

### 16. ¡A SALTAR!

✓ **Qué necesitamos**

Ula ulas.

Cajas vacías.

Objetos, silbato.

- ✓ **Cómo lo hacemos**  
La docente invita a los niños a colocar los ula ula en diferentes lugares, los niños se agruparán de dos en dos y se colocaran según las indicaciones, un niño estará dentro del ula ula y al sonido del silbato se ubicará fuera del ula ula y así sucesivamente con el otro participante.  
Finalmente, para consolidar lo aprendido se pide que coloquen objetos dentro y fuera de la caja luego expresen lo que han hecho.
- ✓ **Qué lograremos**  
Con esta actividad, el niño y niña se va a ubicar en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás. Y ubicar en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.

## 17. PASITO A PASITO

- ✓ **Qué necesitamos**  
Participantes.  
Silbato.  
Latas de colores.
- ✓ **Cómo lo hacemos**  
La docente invita a los niños a salir al patio y formar equipos de 4 participantes, los cuales concursaran de uno en uno con los representantes de los otros equipos; la docente da la consiga al sonido de 2 silbatos los niños avanzaran 2 pasos hacia adelante y colocaran una lata en donde se ubicó, luego al sonido de 5 silbatos los niños retrocederán 5 pasos hacia atrás y pondrá una lata de color diferente de la primera.
- ✓ **Qué lograremos**  
Con esta actividad, el niño y niña va a poder ubicar en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.

## 18. SEMBRANDO PALITOS.

- ✓ **Qué necesitamos**  
Plantado.  
Palitos.  
Ramitas.  
Tronquitos.  
Arcilla o barro.
- ✓ **Cómo lo hacemos**  
Se forma 3 equipos a cada uno se le da un material para que orden por tamaños y luego lo ponen sobre una base ordenando en forma creciente o decreciente.
- ✓ **Qué lograremos**  
Con esta actividad, el niño va a realizar seriaciones por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).

## 19. JUGAMOS A LA FUERZA

- ✓ **Qué necesitamos**  
Pelotas.
- ✓ **Cómo lo hacemos**  
Los niños y niñas salen al patio forman 2 grupos y cada uno deberá salir del lado de la pizarra, pasar por caminos construidos y llegar hasta la meta que es tocar la puerta.
- ✓ **Qué lograremos**  
Con esta actividad, el niño va ubicar a sí mismo en razón de otras personas.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01**

NOMBRE	<b>EI ULA ULA</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	25 DE NOVIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.		Los niños y niñas agrupan objetos similares y expresa que criterio usó para lograrlo.
<b>2. MATERIALES</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ula ula.</li> <li>- Prendas de vestir.</li> <li>- Objetos del aula.</li> </ul>			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> María se fue al mercado con su mamá, compraron muchas cosas, al llegar a su casa se dieron cuenta que todas las cosas estaban mezclada, María necesita de nuestra ayuda, ¿Cómo se podría agrupar los productos que están mezclados?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos jugar con el ula ula y agruparemos objetos".		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos los ula ula, prendas de vestir, objetos del aula; todos ellos mezclados.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué es? ¿Para nos servirá? ¿Cómo jugaremos? ¿Qué debemos tener en cuenta para agrupar? ¿Para qué agruparemos?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Les damos a conocer las reglas del juego, y agrupamos en equipos a los niños y niñas. Les preguntamos: ¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega? ¿Qué será agrupar? ¿Qué parte de su cuerpo van a usar para jugar? ¿Cómo se agrupa? Luego, los invitamos a sentarse atentos. Les pedimos que observen los ula ula, y luego los ubiquen en diferentes lugares; luego se le pide que se observen entre si y digan ¿en que se parecen unos a otros? ¿Qué tienen Aimar y Edith en común? ¿Qué tienen José y Ejhal en común? ¿Qué criterios usaremos para agrupar estos objetos que tenemos sobre la mesa? Cada niño cogerá y observará un objeto o prenda de vestir y lo colocará en uno de las ula ula. Finalmente, en la ficha los niños observaran las imágenes y agruparan por medio de una línea cerrada de diferentes colores lo que tienen características comunes.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01:** El ula ula

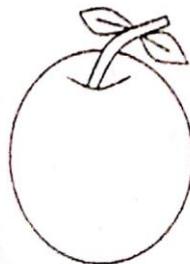
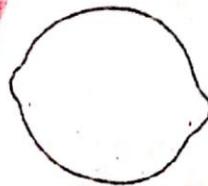
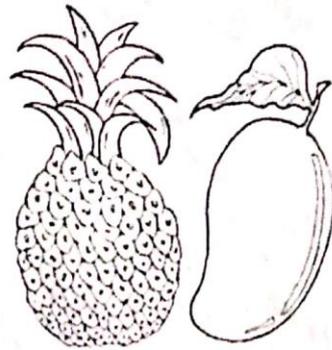
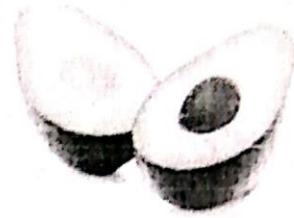
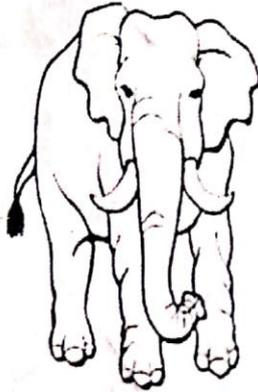
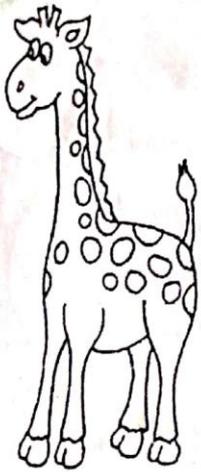
**FECHA:** 25 de noviembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas agrupan objetos similares y expresa que criterio usó para lograrlo.

N°	Desempeño  Apellidos y Nombres	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Observa las imágenes y agrupa por medio de una línea cerrada de diferentes colores lo que tienen características comunes.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02**

NOMBRE	<b>BUSQUEMOS COLORES</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	26 DE NOVIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	Los niños y niñas agrupan figuriformas según sus características y expresa que criterio usó para lograrlo.
<b>2. MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuriformas.</li> <li>- Cordones de color, rojo, azul, amarillo y verde.</li> </ul>		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo.		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Al momento de jugar en los sectores los niños dejaron los objetos mezclados y no sabían que hacer para ordenar, por ello se plantearon la siguiente pregunta ¿Cómo voy agrupar los objetos que están mezclados?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos a agrupar figuriformas usando cordones de colores: rojo, azul, amarillo y verde".	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Invitamos a los niños y niñas a salir al patio, les pedimos que se agrupen según ellos crean conveniente.	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Por qué se agruparon así? ¿Qué haremos con estos cordones de colores? ¿Para qué agruparemos?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Se invita a los niños y niñas a realizar la actividad en el patio o al aire libre. Se le pide que coloquen cada cordón de color en diferentes lugares del patio. Por ejemplo: amarrarlo en algún objeto, árbol, palo, puesto en el suelo. Se le indica a los niños y a las niñas que formen una ronda y se pide que cada uno elija una figuriforma. Luego se explica que cuando se toque el silbato deben correr a buscar el cordón del color de su figuriforma. Las indicaciones pueden referirse también a la forma o tamaño de las figuriformas. Los niños o las niñas pueden conducir el juego. Los niños y niñas forman circunferencias con los cordones en el piso y se pide que agrupen según el color del cordón. Finalmente, en la ficha los niños van a agrupar los animales en grupos de 3. Y luego coloréalos.	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?	

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02:** Busquemos colores.

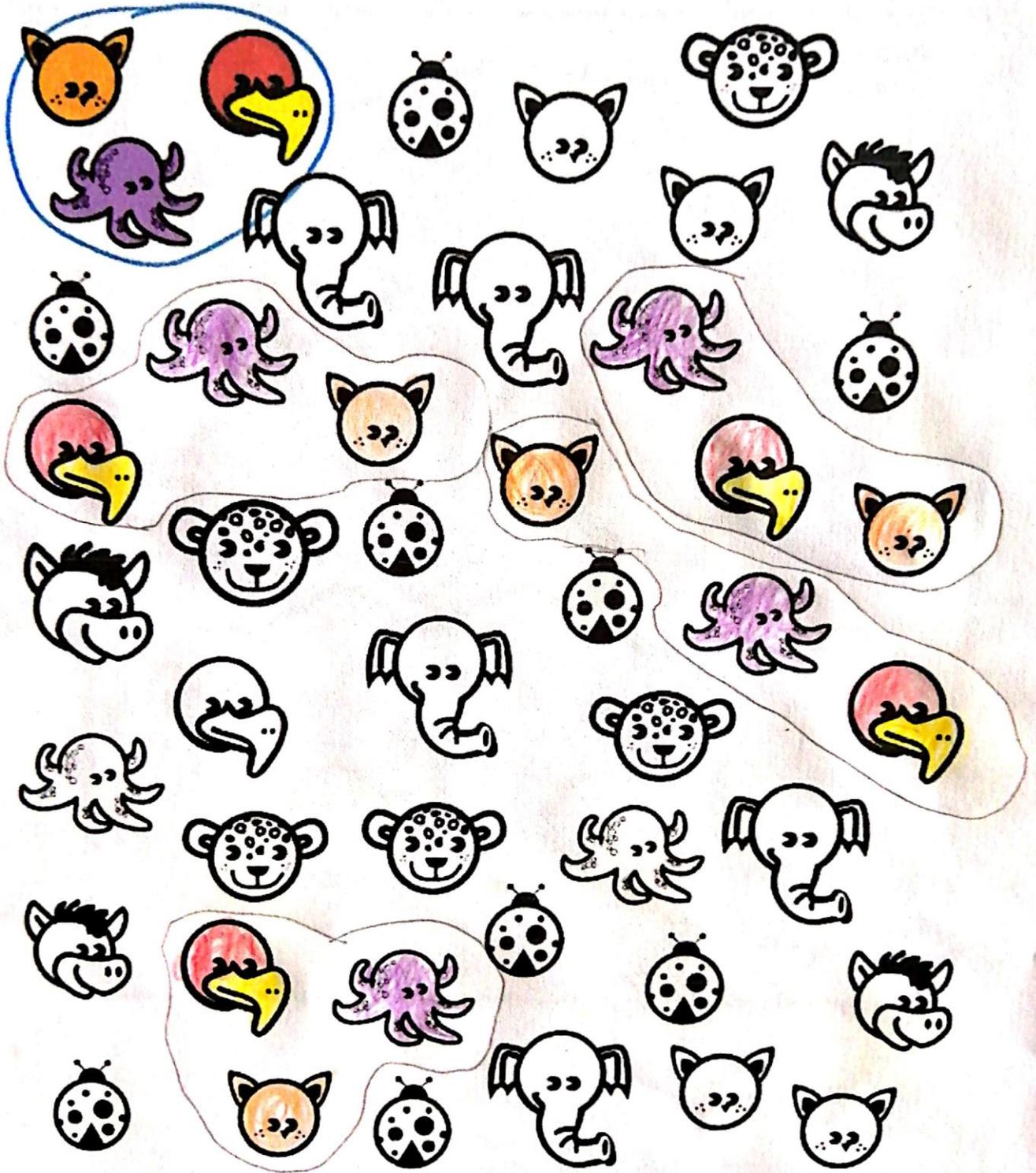
**FECHA:** 26 de noviembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas agrupan figuriformas según sus características y expresa que criterio usó para lograrlo.

N°	Desempeño  Apellidos y Nombres	Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL		X
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI		X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY		X
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Agrupar los animales en grupos de 3. Y colorarlos.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03**

NOMBRE	<b>EL LOTO</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	27 DE NOVIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Los niños y niñas ubican las imágenes en la cantidad que corresponde.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Cartulinas. - Cinta de embalaje. - Imágenes. - Plumones.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Julia ayudaba a su mamá a poner la mesa, pero no sabía cuántos vasos iba a poner en la mesa, es por ellos que se pregunta <i>¿Cómo voy a saber cuántos vasos voy a necesitar?</i>		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos jugar con el loto numérico para establecer correspondencia".		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos cartillas con divisiones y las fichas.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: <i>¿Qué será? ¿Para nos servirá? ¿Cómo jugaremos? ¿Qué usamos para jugar?</i>		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>		
	Les recordamos que estamos organizados en equipos para jugar, y también las reglas de juego. Les preguntamos: <i>¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega?</i> Los niños y niñas dialogan entre sí para jugar, que parte de su cuerpo van a usar para poder jugar. Luego, los invitamos a sentarse atentos. Les pedimos que observen los cartones y les preguntamos <i>¿Qué serán? ¿Para qué servirán?</i> Les damos a cada niño un número y ellos tendrán que coger la cantidad de objetos que indique su número. Les repartimos las cartillas a cada jugador y se invita a los niños que asocien las cantidades. Se invita a los niños a buscar estrategias para identificar las cantidades para que las asocien. Invitamos a los niños que cada equipo explique la estrategia que uso para identificar cantidades y asociarlos. Finalmente, en la ficha los niños contarán los puntos de las mariquitas y unirán con una línea con el número de puntos que corresponde.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: <i>¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?</i>		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03:** El loto

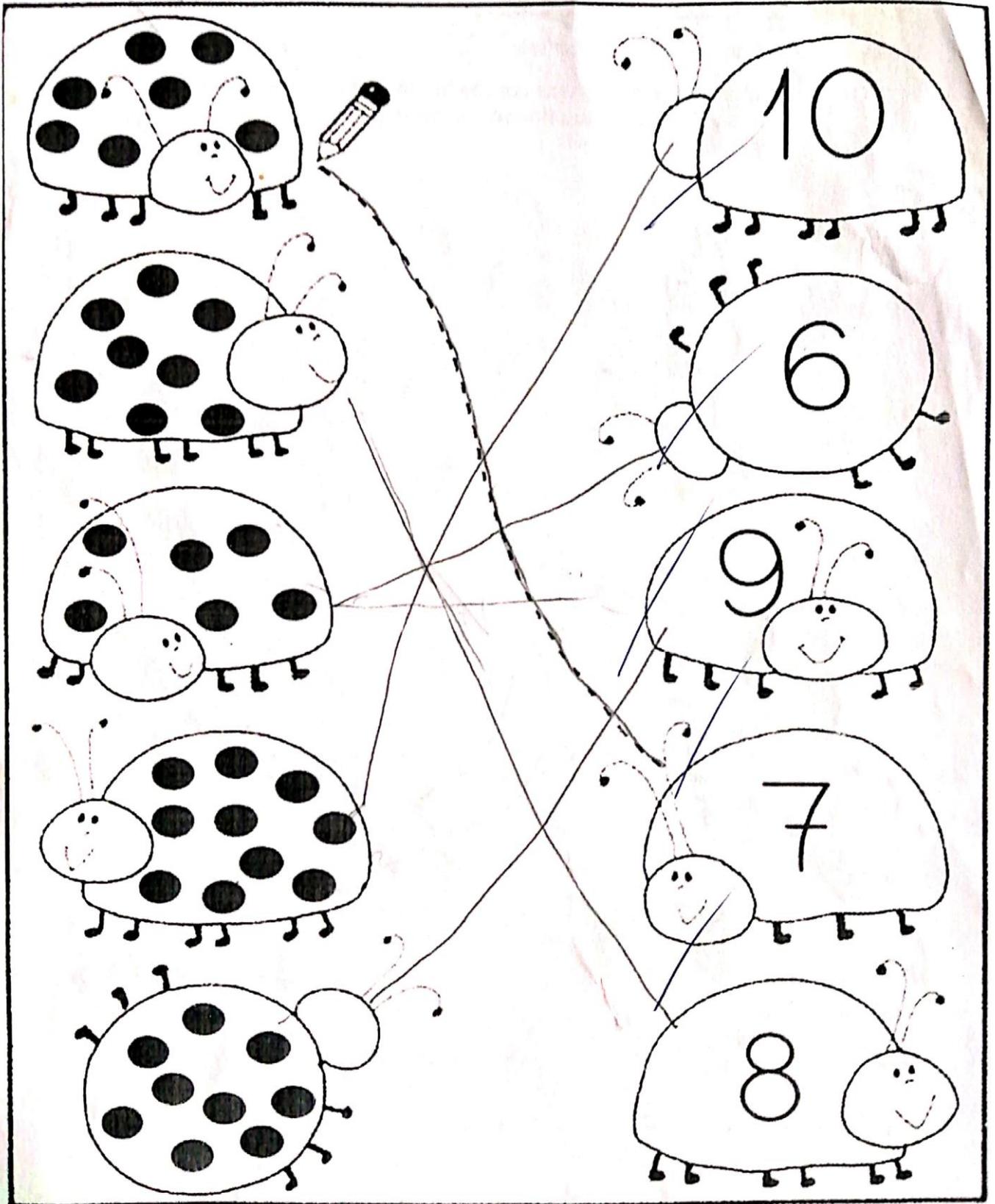
**FECHA:** 27 de noviembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas ubican las imágenes en la cantidad que corresponde.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes..	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON		X
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL		X
8	GARCIA ORDÓÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR		X
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL		X
11	MORALES ORDÓÑEZ JHONAY KENYI		X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK		X
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Contar los puntos de las mariposas y unir con una línea con el número de puntos que corresponde.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04**

NOMBRE	<b>CADA COSA EN SU LUGAR</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	28 DE NOVIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.  Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	Los niños y niñas ubican los objetos por formas, tamaños y colores en diferentes cajas, usando expresiones como muchos, pocos, ningunos.  Los niños y niñas comparan objetos y agrupan según sus características.
<b>2. MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetos de diferentes formas, tamaños y colores.</li> <li>- Imágenes.</li> <li>- Cajas de cartón.</li> </ul>		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo.		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Carlos y Juana jugaban en el patio de su casa, juntando muchos juguetes, después de unos minutos Juana le dice a Carlos ¿Quién tiene muchos juguetes? ¿Quién tiene pocos juguetes?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos a ubicar los objetos siguiendo criterios de color, tamaño y forma, luego identificaremos quien tiene muchos, pocos y ningún objetos".	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos las cajas forradas de colores básicos juntamente con los objetos de diversos colores.	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué creen que haremos con estas cajas? ¿Para nos servirá? ¿Cómo jugaremos? ¿Cuántos objetos observan?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Les recordamos que estamos organizados en equipos para jugar. Les preguntamos: ¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega? Los niños y niñas dialogan entre sí para jugar, que parte de su cuerpo van a usar para poder jugar. Luego, los invitamos a sentarse atentos. Les pedimos que observen las cajas de cartones y les preguntamos ¿Qué serán? ¿Para qué servirán? ¿Qué haremos con estas cajas? En el patio, la maestra propone a los niños a que formen dos equipos. Cada equipo contará con una bolsa de juguetes y se colocará a una distancia considerable frente a una caja la que tendrá un cartel que indiquen un color, un tamaño o una forma. La docente invita a los niños a buscar dentro de la bolsa objetos de los colores, tamaño o forma que indique las cajas y colocarlos dentro de las cajas. Tal vez se puede poner una música u otro indicativo para el tiempo. Se puede dejar a los niños elegir las reglas del tiempo. Los niños elegirán los objetos y los colocaran en las cajas, al término del tiempo la docente	

	hará el recuento con los niños y les preguntará ¿Quién tiene muchos objetos? ¿Quién tiene pocos objetos? ¿Quién tiene ningún objeto? Finalmente, los niños identificarán la cantidad de los objetos y colorearán o marcarán según las indicaciones.
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04:** Cada cosa en su lugar.

**FECHA:** 28 de noviembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas ubican los objetos por formas, tamaños y colores en diferentes cajas, usando expresiones como muchos, pocos, ningunos.

N°	Desempeño  Apellidos y Nombres	Utiliza expresiones sobre la cantidad como muchos, pocos, ningunos.		Establece semejanzas entre los animales, personas u objetos según sus peculiaridades al comparar y agrupar y dejar algunos elementos sueltos, luego señala lo que ha realizado.	
		SI	NO	SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY	X		X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X		X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X		X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X		X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X		X	
6	CRUZ VASQUEZ ALEXIS	X		X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO	X		X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY	X		X	
9	LINO RAMOS NEYMAR	X		X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE	X		X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY	X		X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X		X	
13	NORIA COLLASO CALEB	X		X	
14	PEREZ MORALES EJHAL	X		X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X		X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	X		X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X		X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	X		X	
19	TIBURCIO PONCE MILAN	X		X	
20	TORRES MEJIA EDITH	X		X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO	X		X	

# Muchos, pocos, ninguno

1 Dibuja elementos según la indicación:



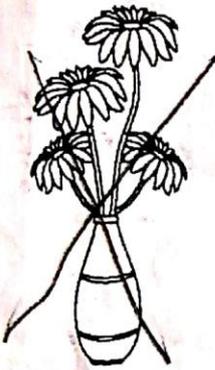
muchos



pocos

ninguno

2 Marca con un (x) la maceta que tenga muchas flores y colorea la que tiene pocas flores.



3 Une las etiquetas con los grupos que corresponda.

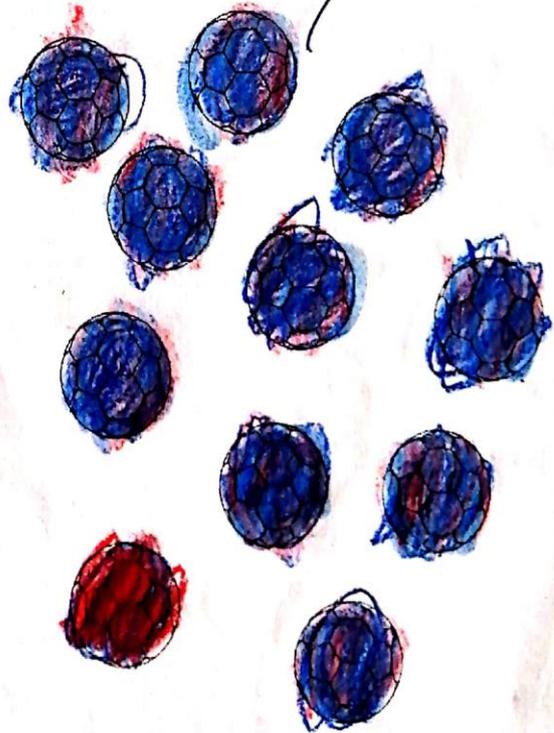
muchos

pocos

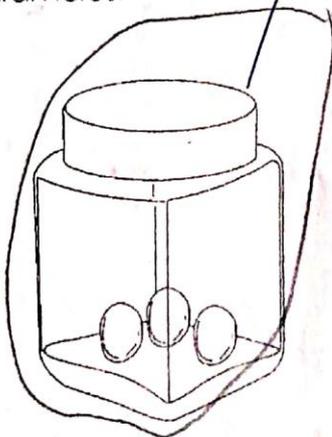
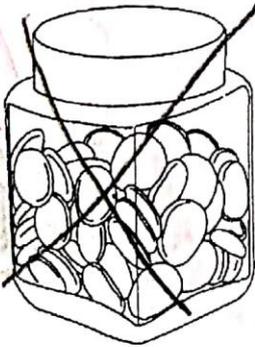
ninguno



4 Colorea de rojo pocas pelotas y de azul muchas pelotas.



5 Encierra el frasco que tiene menos caramelos y marca con un (x) el que tiene más caramelos.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05**

NOMBRE	<b>EL TREN DE COLORES</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	29 DE NOVIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).  Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	Los niños y niñas identifican el tamaño de los trenes, la longitud y el grosor de las piezas de los playgos.  Los niños y niñas arman trenes con la misma cantidad de asientos (10).
<b>2. MATERIALES</b>		
- Playgos.		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo.		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> La mamá de María, le pide que traiga 10 papas y María no sabía cuántas papas son 10, por eso se preguntaba ¿Cómo voy a saber cuántas papas llevar?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos contar hasta 10 objetos".	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos muchas piezas de playgos.	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué haremos con estas piezas de playgos? ¿Cuántas piezas azules hay? ¿Cuántas piezas rojas hay? ¿Cuántas piezas amarillas hay? ¿Cuántos animales tienen en casa?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>	
	El juego se realiza en parejas. Cada pareja recibirá piezas de playgos de colores que simularán ser los asientos. En la mesa armarán los trenes, siempre con diez asientos, utilizando los colores que deseen. La pareja que arme más trenes de diez asientos, gana el juego. Reglas del juego ⇐ Todos los trenes deben tener 10 asientos. ⇐ El orden de los asientos no debe de repetirse en ningún tren. ⇐ Evitar mirar los trenes de las demás parejas. Luego de describir el juego y señalar las reglas, reitera a los estudiantes que el objetivo es formar todas las posibilidades de trenes con diez asientos. A fin de asegurar la comprensión del juego, formula estas preguntas: ¿Con qué materiales jugarán? ¿Cuántos participarán en el juego? ¿Cuántos asientos deberán tener cada tren? ¿Las formas de armar los asientos en el tren serán iguales?, ¿Por qué? ¿Quién ganará?, etc. S propicia la búsqueda de estrategias a través de estas interrogantes: ¿Qué harás para formar tu primer tren? El segundo tren que armes, ¿Será igual que el primero? ¿En qué se parecerá al primero? ¿Tendrán los dos la misma cantidad de asientos? ¿Cómo estarán formados los asientos?, ¿Iguales o diferentes? Si colocan dos playgos azules, ¿cuántas faltarán para completar el tren con diez asientos? ¿De qué otra manera puedes armar otro tren con diez asientos? Recuerda que debe ser distinta a la que se utilizó anteriormente. Se monitorea el desarrollo del juego.	

	<p>Cuando el juego haya finalizado, se solicita a los estudiantes que observen los trenes de sus demás compañeros.</p> <p>Luego, se hace las siguientes preguntas: ¿Algunos trenes se parecen a los que ustedes hicieron en parejas? ¿Qué trenes se parece a los trenes que hicieron ustedes? ¿Cómo están formados? ¿Tendrán la misma cantidad? ¿Los asientos serán iguales o diferentes?</p> <p>Finalmente, los niño contarán los dibujos de cada fila y escribirán el numero en el recuadro.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?</p>

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05:** El tren de colores.

**FECHA:** 29 de noviembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas arman trenes con la misma cantidad de asientos (10).

N°	Desempeño  Apellidos y Nombres	Realiza seriación por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grosso, delgado).		Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones que requiere contar.	
		SI	NO	SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY		X		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON		X	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN		X	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS		X	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X		X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN		X		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO		X	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY	X		X	
9	LINO RAMOS NEYMAR		X	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE		X	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY	X		X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X		X	
13	NORIA COLLASO CALEB	X		X	
14	PEREZ MORALES EJHAL		X	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X		X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR	X		X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X		X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY		X	X	
19	TIBURCIO PONCE MILAN	X		X	
20	TORRES MEJIA EDITH	X		X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO		X	X	

Cuenta los dibujos de cada fila y escribe el número en el recuadro.



2



1



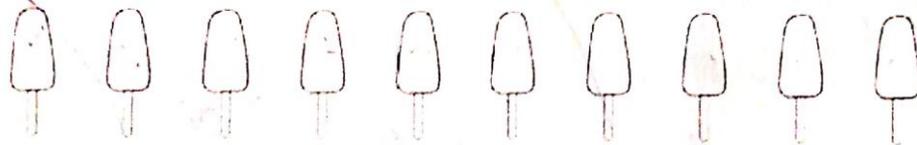
4



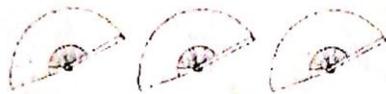
10



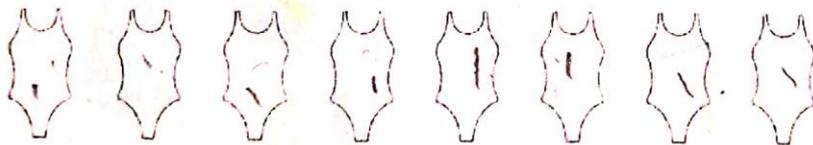
7



10



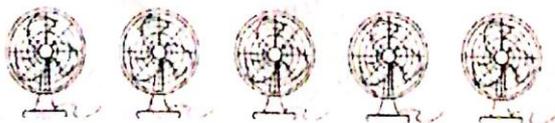
3



8



9



5

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06**

NOMBRE	¿DÓNDE VA?		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	2 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Los niños establecen correspondencia entre objetos de una misma característica.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Imágenes diversas. - Cuerdas.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> A la hora del juego libre Luis y Julia dejan todo mezclado, habiendo tapers especiales para objetos de una misma característica. ¿Cómo podemos ayudar a los niños a colocar objetos donde corresponde?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos a colocar las imágenes donde corresponden".		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos una serie de imágenes de diferentes características y algunas repetidas.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué es? ¿Para nos servirá? ¿Cómo jugaremos? ¿Qué usamos para jugar? ¿Cuántos objetos observan? ¿Cuántos objetos tenemos de una misma característica?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Representa a diversos objetos con determinadas características Observan y luego responden: ¿Qué imágenes tenemos? ¿Todos serán iguales? ¿Dónde podríamos colocar las imágenes que son iguales? Se forma a los niños en grupos de 5, se les da las imágenes y se les pide que observen con atención. Se les motiva para que realicen diferentes maneras de agrupar conjuntos. Cada alumno participa explicando el método que empleo para solucionar la presente actividad. Se coloca en el piso cuerdas formando diversos conjuntos de acuerdo a las clases. Luego se forma un conjunto con todos los alumnos del aula y lo relacionan a la clase de conjunto al que corresponden las imágenes. Seguidamente los alumnos observan que elementos son. Que se repiten y ven la manera como dar solución a estos conjuntos. Se les indica la manera como deben trabajar cuando se presente un caso de esta manera. Finalmente, en la ficha los niños unirán con una línea el objeto que le corresponde a cada uno.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06:** ¿Dónde va?

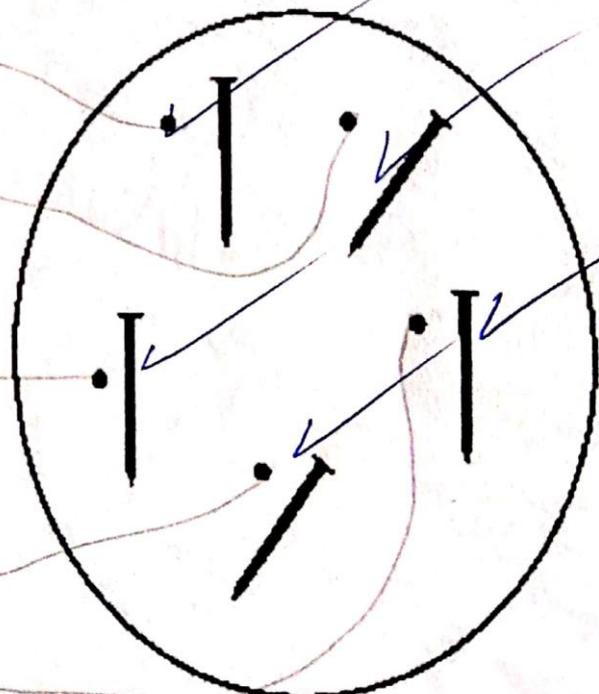
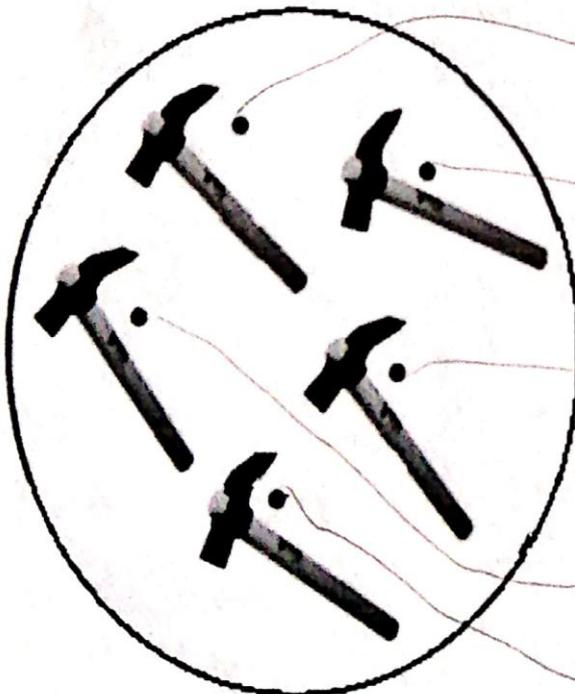
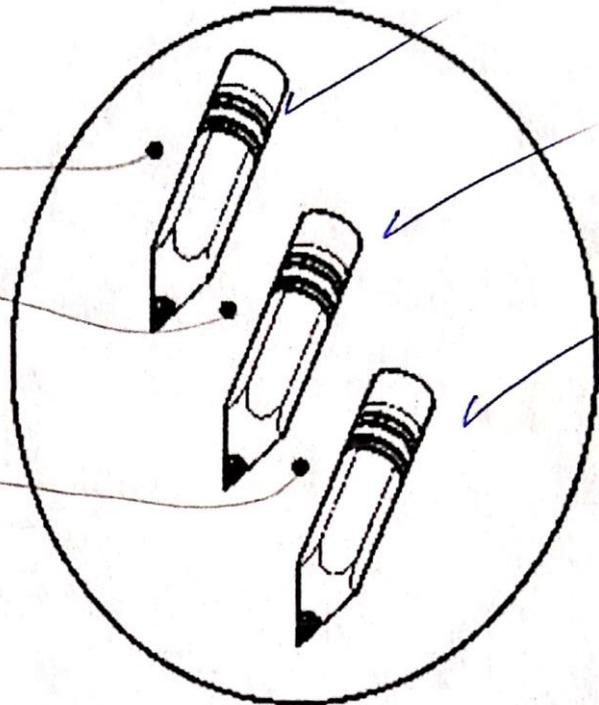
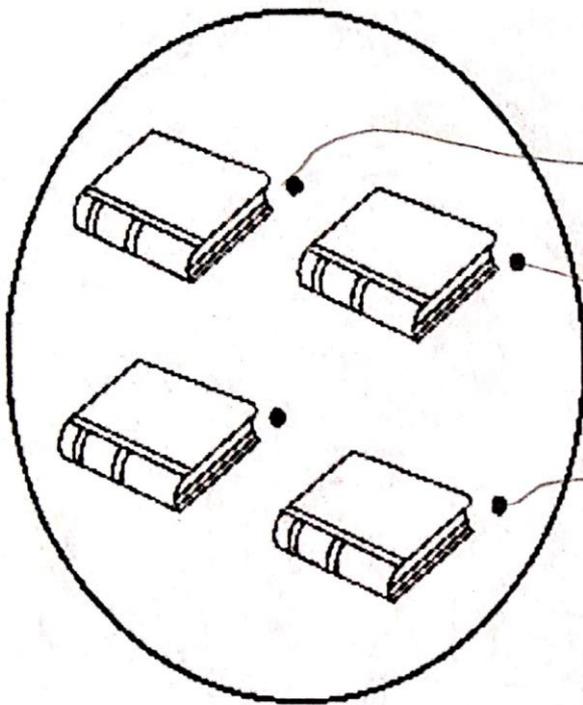
**FECHA:** 2 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas establecen correspondencia entre objetos de una misma característica.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Une con una línea el objeto que le corresponde a cada uno.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07**

NOMBRE	<b>BALANZAS HUMANAS</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	3 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	Los niños usan expresiones como “pesa más”, “pesa menos” al coger objetos.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Materiales de diferentes pesos.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Marcos juega a lanzar objetos, un día le cayó a Felipe lloro porque le dolió pero Marcos no sabía que paso ¿Cómo le ayudamos a Marcos a tener cuidado con objetos pesados?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos a jugar a las balanzas humanas y pesar objetos”.		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente en el Taller de danza y movimiento invita a los niños a explorar y jugar libremente con las pelotas de diferentes pesos y globos.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Qué observan? ¿Qué objeto pesa más? ¿Qué objeto pesa menos? ¿Con que objetos se podrá jugar sin lastimarnos?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Los niños juegan libremente con los materiales del aula. Escucharemos las propuestas de juego que hagan los niños, y comentará los juegos que van apareciendo; al finalizar, comenta con los niños qué acción les agrado más y por qué. Durante la actividad, en el patio, la o el docente coloca los materiales bajo una tela en el centro y en asamblea genera acuerdos con los niños para jugar; luego, se les invita a descubrir que materiales hay bajo la tela. Los niños se colocan alrededor de las telas, las cogen y colocan diferentes objetos para medir el peso. A medida que van jugando con las telas determinaran cuál es más pesado y menos pesado, con preguntas que la maestra puede ir mencionando, como ¿por qué no pudimos levantar la botella con agua y por qué la pelota sí? entre otras que pueden salir de la actividad. Después de la actividad, en el aula la docente los invita a usar la balanza y pesar diversos objetos; pero, primero deberán mirarlas y estimar cuál creen que pesa más y cuál menos y con la ayuda de la balanza corroborar sus cálculos. Finalmente, en la ficha los niños encerraran en un círculo los alimentos que pesan más y marcaran con una (x) los alimentos que pesan menos.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07:** Balanzas Humanas

**FECHA:** 3 de diciembre del 2019

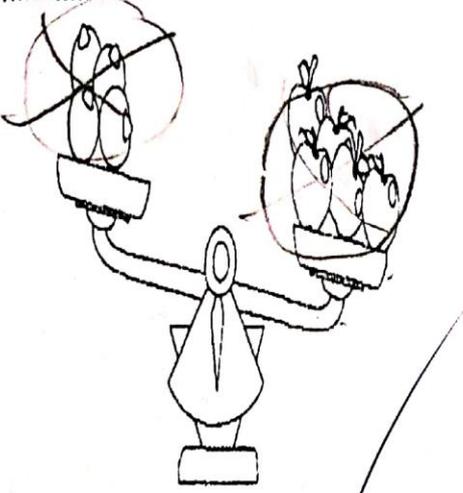
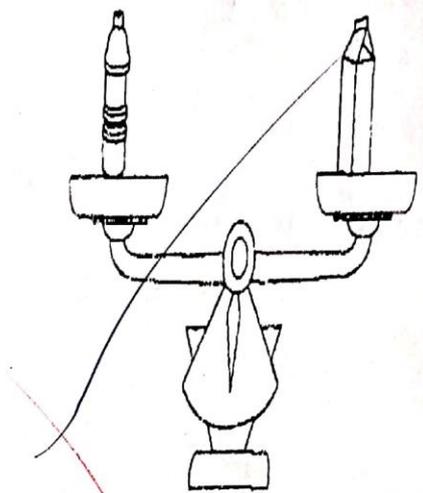
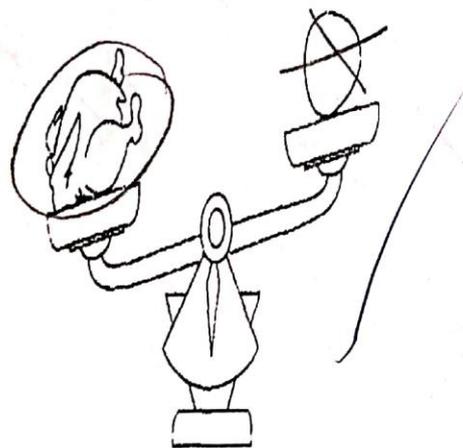
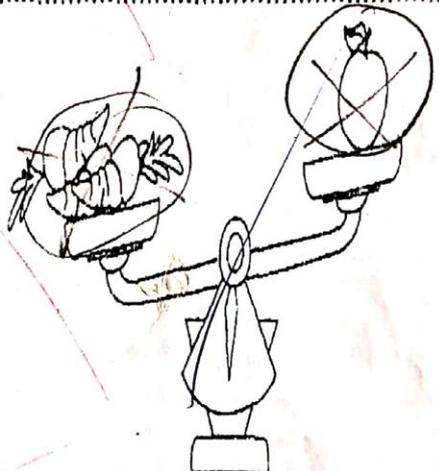
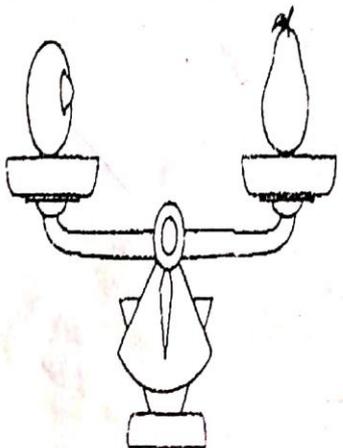
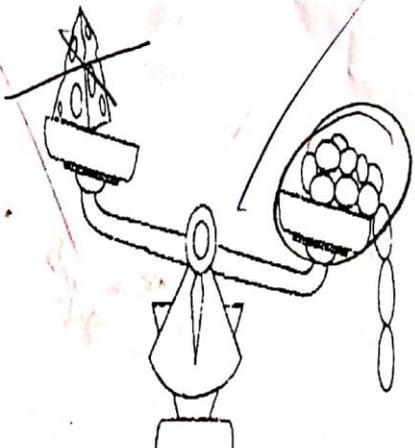
**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas usan expresiones como “pesa más”, “pesa menos” al coger objetos.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Utiliza expresiones sobre el peso como pesa más, pesa menos.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

# Ferricelo

Encierra en un círculo los alimentos que pesan más y marca con una (x) los alimentos que pesan menos.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08**

NOMBRE	<b>YO SOY CRISANTEMO</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	4 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN</b> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Los niños usan expresiones como “es más largo”, “es más corto”; al comparar sus nombres.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Cuento. - Papelotes. - Letras móviles. - Bloques de construcción.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Floricielo y José juegan a comparar sus nombres, José dice que él es más largo y Floricielo dice no, él no es más largo; ¿Cómo podemos ayudarlos a darse cuenta de quién es su nombre más largo y corto.?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos jugar con nuestros nombres y comparar quien tiene el nombre más largo y el más corto”		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos el cuento y luego le leemos.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿De qué trata el cuento? ¿Cómo se llama el personaje? ¿Cuántas letras tendrá su nombre? ¿Cuántas letras tendrá sus nombres? ¿Es largo o corto?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Les recordamos que estamos organizados en equipos para jugar. Les preguntamos: ¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega? Los niños y niñas dialogan entre sí para jugar, que parte de su cuerpo van a usar para poder jugar. Luego la docente repartirá a los niños las hojas del cuaderno de trabajo en donde se encuentran las letras móviles para que los niños exploren las letras móviles y armen de manera libre su nombre o nombres de sus compañeros. De ser necesario, se les puede alcanzar la escritura de su nombre o pueden usar la de la lista de asistencia. La docente, en un papelote, elaborará una cuadrícula con varias casillas para colocar las letras móviles; luego, colocará el nombre de Crisantemo (personaje de la historia) en la cuadrícula e invitará a cada niño a colocar su nombre indistintamente debajo del nombre de Crisantemo. Después de haberlos colocado, la maestra hace preguntas libres para iniciar el diálogo sobre las diferencias que encuentran en sus nombres: ¿De quién su nombre es más largo? ¿De quién su nombre es más corto? Finalmente: en la ficha los niños encerraran de color rojo los objetos más largos y de color verde los objetos mas cortos.		

<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?
---------------	---

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08:** Yo soy Crisantemo

**FECHA:** 4 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños usan expresiones como “es más largo”, “es más corto”; al comparar sus nombres.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	ESPINOZA ARCE LESLY MAYLITH	X	
9	GARCIA ORDÓÑEZ NATTALY YANINA	X	
10	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
11	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
12	MORALES ORDÓÑEZ JHONAY KENYI	X	
13	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
14	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
15	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
16	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
17	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
18	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
19	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
20	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
21	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
22	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

## YO SOY CRISANTEMO

Hace muchos años, en un pueblecito del lejano Japón, vivía un humilde matrimonio con su pequeño hijo. Los tres formaban una familia feliz hasta que un día el niño cayó enfermo. Todas las mañanas se levantaba ardiendo de fiebre y con la carita pálida como la luna en invierno, pero nadie sabía qué le pasaba ni cuál era el origen de sus males.

Los padres probaron todo tipo de pócimas y mejunjes, pero ninguno de los tratamientos surtió efecto y el chiquillo no hacía más que empeorar. Desesperados, pensaron que solo les quedaba una oportunidad: visitar al anciano de barbas blancas que vivía en el bosque.

Según se contaba por toda la región no había hombre más sabio que él. Conocía todas las hierbas medicinales y los remedios para cada enfermedad por rara que fuera ¡Quizá pudiera curar a su hijo!

– ¡Querido, tenemos que intentarlo! Quédate con el niño mientras yo voy a pedir ayuda al anciano del bosque ¡Solo él puede salvar a nuestro chiquitín!

Derramando lágrimas como gotas de lluvia, la madre se puso una capa de lana y se adentró entre la maleza. Caminó durante una hora hasta que por fin divisó una cabaña de madera rodeada por un cercado. Se acercó a la entrada, llamó a la puerta con el puño y un hombre muy arrugado con barba blanca hasta la cintura salió a recibirla.

– ¿Qué buscas por aquí, mujer?

– ¡Perdone que le moleste, pero necesito su ayuda!

– No te preocupes; percibo angustia en tus ojos y en tu voz... ¡Pasa y cuéntemelo todo!

La mujer entró y se acomodó en un sencillo banco construido con un tronco. Con el corazón encogido y los ojos hinchados de tanto llorar, explicó al anciano el motivo de su visita.

– Señor, mi hijo de dos años está muy grave. Hace días que enfermó y no conseguimos bajarle la temperatura ¡Tiene muchísima fiebre y el rostro blanco como el mármol! No come nada y cada día está más débil. Si no encontramos una cura para él me temo que...

– Lo siento, lo siento muchísimo.... Voy a ser muy sincero contigo: no conozco el remedio para la enfermedad de tu hijo, pero puedo decirte cuántos días va a vivir.

– ¿Cómo dice? ¡¿Y sin son pocos?! ... ¡No sé si quiero saberlo!

– No pierdas la esperanza... ¡Nunca se sabe!

El anciano la miró con ternura y continuó hablando:

– Escúchame con atención: ve al bosque y busca una planta que da unas flores amarillas llamadas crisantemos. Elige una de esas flores, córtala y cuenta los pétalos; el resultado que obtengas será el número de días que va a vivir tu pequeño, o lo que es lo mismo, sabrás si se va a curar o no.

La madre, rota de dolor, echó a correr en busca de la planta que el anciano le había indicado. No tardó mucho en encontrar un arbusto cubierto de preciosas flores amarillas. Se acercó, arrancó una flor y contó sus pétalos.

– ¡Oh, no, no puede ser! Sólo tiene cuatro pétalos... ¡Eso significa que solo va a vivir cuatro días más!

Se derrumbó sobre el suelo y gritó con amargura durante un largo rato para desahogarse, pero no se resignó a ese cruel destino. Decidida a alargar la vida de su hijo por muchos años trató de calmarse, se sentó en una piedra y, con mucha delicadeza, comenzó a rasgar los pétalos del crisantemo en finísimas tiras hasta que cada uno quedó dividido en miles de partes.

Cuando terminó, regresó a la cabaña del anciano y le mostró la flor. El hombre, con mucha paciencia, se puso a contar los pétalos, pero eran infinitos y le resultó imposible.

Se atusó su larga barba blanca, suspiró y miró a la mujer con una sonrisa.

– Tengo buenas noticias para ti. Esta flor tiene miles y miles de pétalos, y eso significa que tu hijito vivirá muchísimos años. Seguro que se casará y tendrá y muchos hijos y muchos nietos, ya lo verás. Ahora, regresa junto a él y confía en su recuperación.

– ¡Mil gracias, señor! Jamás olvidaré lo que ha hecho por mí y por mi familia.

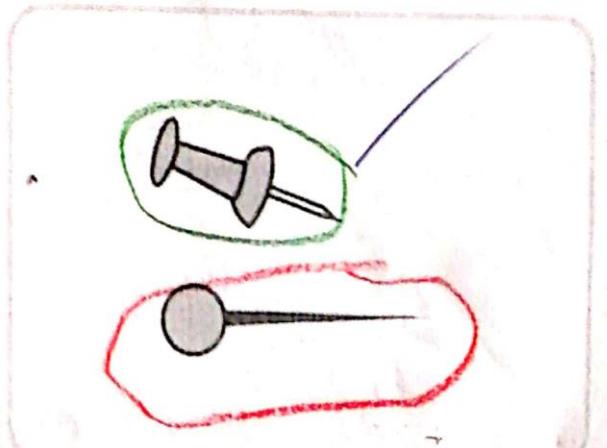
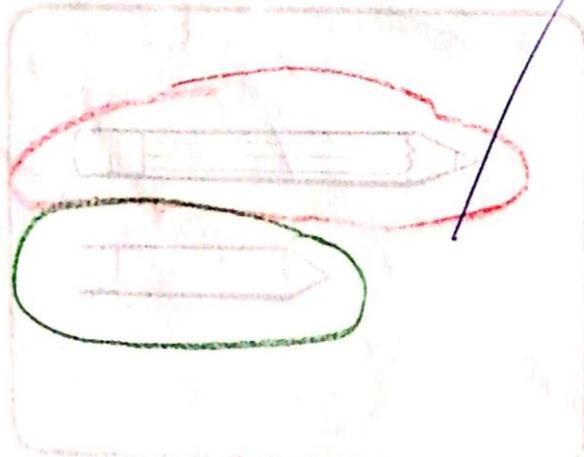
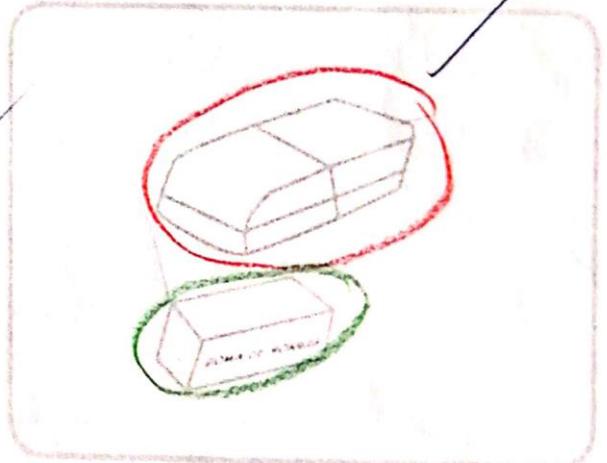
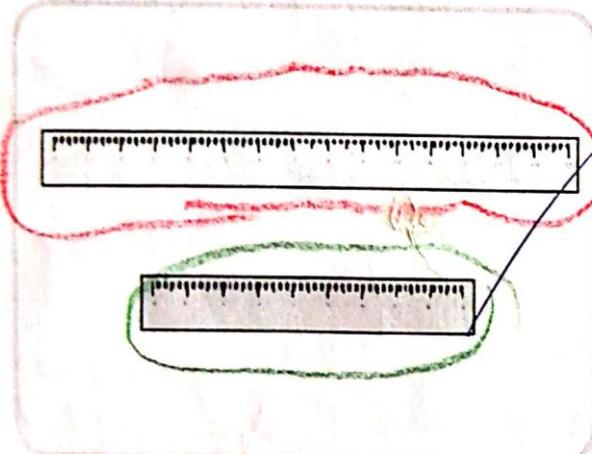
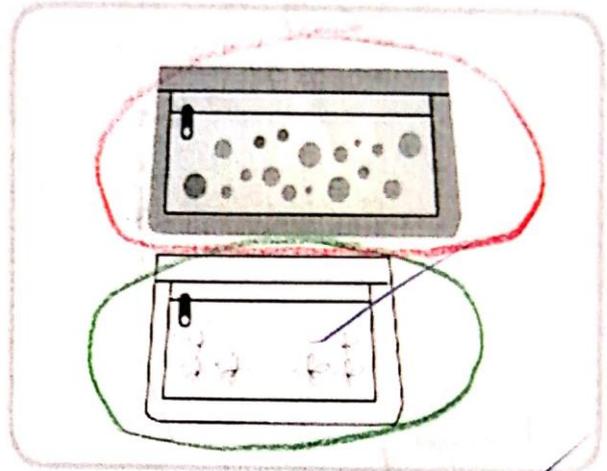
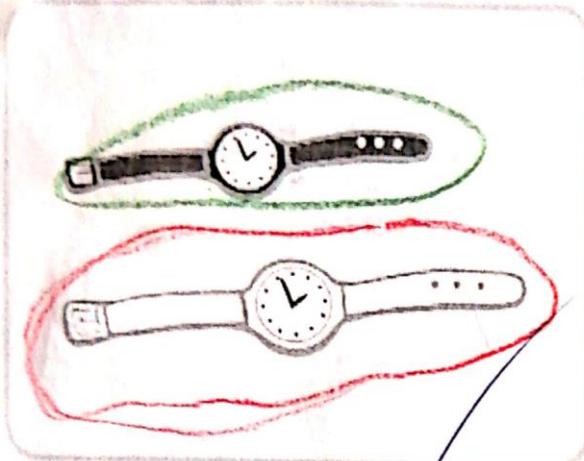
La mujer, desbordante de felicidad, volvió a casa y entró en el cuarto de su hijo. El chiquitín ya no estaba inmóvil en la cama, sino sentado sobre unos almohadones, sonriente y comiendo un plato de sopa ¡Se estaba recuperando!

Pocos días después, el color sonrosado de sus mejillas indicó que había sanado por completo.

Cuenta la leyenda que desde entonces los crisantemos ya no tienen cuatro pétalos sino muchísimos, tantos que nadie es capaz de contarlos todos ¡Puedes comprobarlo cuando veas uno!

# Exercício

Encierra en un círculo rojo los objetos más largos y en un círculo verde, los objetos más cortos.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

NOMBRE	<b>LA CARRERA CON OBSTÁCULOS</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	5 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
	<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
	<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	Los niños utilizan los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto”, para definir el lugar que ocuparon durante la carrera de obstáculos.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Conos. - Ula ula.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> En una carrera Juan vio que su hermano llego después que Luis y antes que Marcos, entonces él quiere saber ¿En qué puesto llego su hermano?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos aprender a identificar los números ordinales desde primero hasta quinto”		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Los niños hacen rodar pelotas en la loza deportiva.		
	<b>SABERES PREVIOS</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Para qué nos servirá? ¿De quién su pelota llego primero? ¿ De quién su pelota llego al último?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Les recordamos que estamos organizados en equipos para jugar. Les preguntamos: ¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega? Los niños y niñas dialogan entre sí para jugar, que parte de su cuerpo van a usar para poder jugar. Luego los niños se colocan en filas para realizar la competencia, el representante de cada equipo dirá quien llego primero, segundo, tercero, cuarto y quinto lugar; luego se le preguntará al participante en qué lugar llego. Luego, se le presenta unos objetos que colocaran según ubicación e indicación de la maestra. Finalmente, en la ficha los niños unirán con una línea según ubicación en la que se encuentran los niños de la imagen.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09:** La carrera de obstáculos.

**FECHA:** 5 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños utilizan los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto”, para definir el lugar que ocuparon durante la carrera de obstáculos.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Identifica la ubicación de los objetos utilizando los números ordinales de primero a quinto.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN		X
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL		X
8	GARCIA ORDÓÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDÓÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	X
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA		X
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

7 años

¿HAGAMOS UNA FILA?

1°



2°



3°



4°



5°



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10**

NOMBRE	<b>VISITANDO LA CASA DEL 5</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	6 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	Los niños identifican la casa del 5, agregando y quitando números.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Casitas. - Bolsas con estampado de números. - Objetos del aula. - Petates.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Fabián fue a visitar la casa de su tía Juana, la dirección era 5, pero Fabián no podía ubicar el numero 5 ¿Cómo ayudamos a Fabián a ubicar la casa de su tía?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje, "Hoy vamos ubicar la casita del 5, agregando y quitando".		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos una ciudad armada con el material reciclable.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué números observan? ¿Qué cantidades hay en cada casita?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Les recordamos que estamos organizados en equipos para jugar. Les preguntamos: ¿A qué equipo pertenecen? ¿Cuáles son las reglas que hemos acordado para jugar? ¿Cómo se juega? Los niños y niñas dialogan entre sí para jugar, que parte de su cuerpo van a usar para poder jugar. La docente propone armar la ciudad divertida. Se invitará a los niños a visitar la ciudad, al ingresar por el camino formado por tapetes con los números, los niños podrán contar conforme van avanzando. Una vez que ingresan, cogen las bolsitas y colocan los objetos en cada casita que corresponde. Los niños juegan libremente en la casita que han elegido; la o el docente los invita a visitar la casa de 5 y juntamente con los niños crean diversos cuentos e historias con la intención de realizar acciones de agregar y quitar, así como contar.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO.

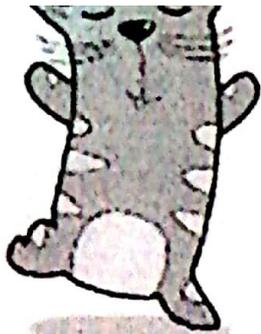
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10:** Visitando la casa del 5

**FECHA:** 6 de diciembre del 2019

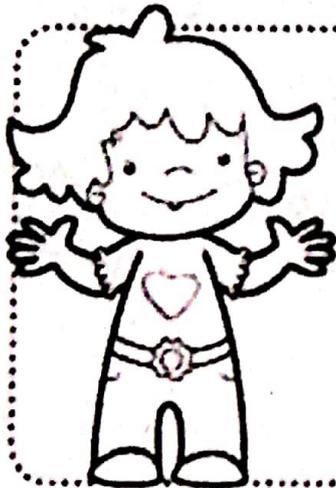
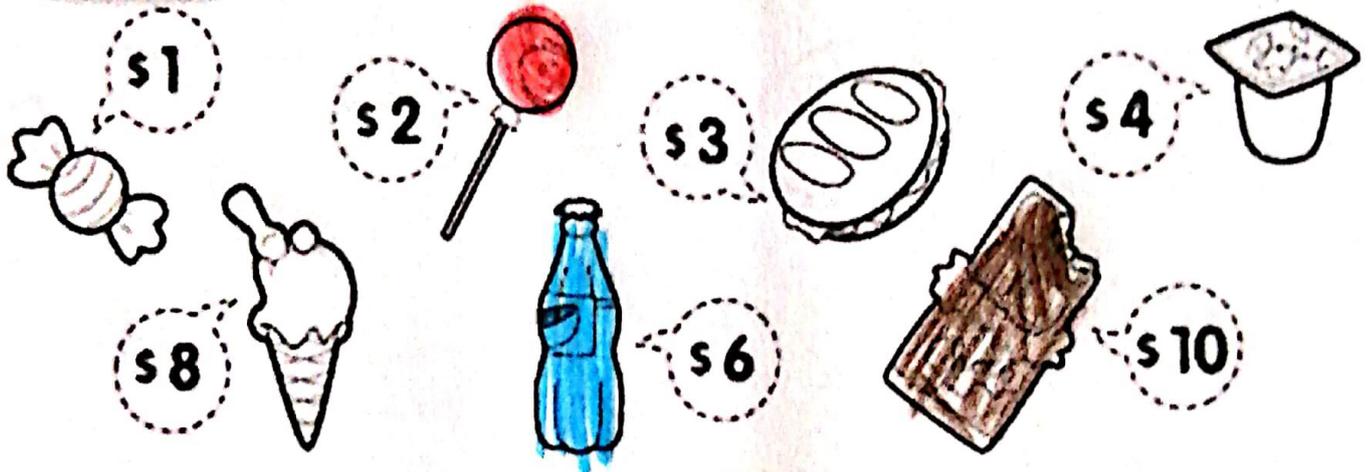
**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños identifican la casa del 5, agregando y quitando números.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Utiliza el conteo para agregar o quitar hasta cinco objetos.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON		X
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT		X
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDÓÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR		X
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL		X
11	MORALES ORDÓÑEZ JHONAY KENYI		X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH		X
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK		X
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA		X
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM		X



RESUELVE LOS SIGUIENTES PROBLEMAS



ALICIA COMPRÓ UN HELADO Y UN YOGURT.  
¿CUÁNTO GASTÓ?

$$8 + 4 = 12$$



PEDRO COMPRÓ UNA GASEOSA Y PAGO CON UN BILLETE DE 10 PESOS.  
¿CUÁNTO LE SOBRO?

$$10 - 6 = 4$$

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11**

NOMBRE	<b>¡BÚSCALO BÚSCALO!</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	9 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones.</li> <li>• Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.</li> </ul>		Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	Los niños y niñas se ubican en el espacio.
<b>2. MATERIALES</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Octogonitos.</li> <li>- Cajas de cartón de diferentes colores.</li> </ul>			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escala de valoración.</li> </ul>			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Martha la mamá de Lizbeth le dijo que vaya a comprar helados, pero en el camino Lizbeth se puso a jugar y cuando llego a la tienda no se acordaba dónde quedaba la tienda de helados, así que pregunto a sus amigos ¿Cómo puedo llegar a la tienda de helados?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos a buscar los octogonitos escondidos"		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les sacamos al patio para que caminen libremente por diferentes lugares, luego les pedimos que observen detenidamente.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Por dónde han caminado? ¿Quién fue cerca de ustedes? ¿Dónde se encuentra el sube y baja? ¿Dónde se encuentra el juego del mundo?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>		
	<p>Formamos equipos de trabajo y recordamos las reglas de juego.</p> <p>Se les muestra octogonitos de diferentes colores para regalárselos a sus estudiantes. Se pide a los niños que observen los colores de los octogonitos. Luego se les dice que vino en ventarrón y se perdieron todos los octogonitos. ¡Vamos buscarlo!</p> <p>Se pide a los niños que busquen los octogonitos que se han perdido y lo vayan echando en la caja de acuerdo a su color. Pero antes se orienta a la comprensión de la situación mediante las siguientes preguntas: ¿De qué trata el problema? ¿Qué ha traído la maestra Keyla? ¿Para quiénes los ha traído? ¿De qué colores son los octogonitos?</p> <p>Se pide que algunos niños o niñas expliquen el problema con sus propias palabras.</p> <p>Se les comenta que podrán desplazarse por todo los ligares para buscar los octogonitos, y el equipo que termine de encontrar primero el color de octogonito que le toco será el ganador.</p> <p>Se pide a los integrantes de cada grupo que manipulen el material. Luego, pídeles que dibujen y escriban en un papelote la representación. Acompaña a cada uno cuando lo haga y, principalmente, al expresar (verbalizar) la respuesta. Finalmente, en la ficha los niños buscaran y colorearan los objetos sueltos que se encuentran al lado del dibujo.</p>		

<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?
---------------	---

### FICHA DE OBSERVACION

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11:** ¡Búscalo Búscalo!

**FECHA:** 9 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas se ubican en el espacio.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Experimenta diferentes formas de desplazarse en el espacio para lograr su propósito y dice lo que ha realizado.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS		X
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK		X
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

MMM... ¡QUÉ RICO!  
BUSCA Y COLOREA EN LA ESCENA LOS OBJETOS SUELTOS QUE SE ENCUENTRAN AL LADO DEL DIBUJO.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12**

NOMBRE	<b>EL PAIS DE LAS FORMAS</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	10 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su conocimiento de las formas geométricas y las relaciones. • Utiliza estrategias y procesos para adaptarte al espacio.		Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	Los niños identifican las formas geométricas en diferentes objetos de su alrededor.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Plastilina casera. - Colores.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Juana y Juan caminaban por el parque y decidieron jugar a buscar objetos que tengan formas geométricas, hasta que vieron una pelota y Juan dice es una bola, Juana dice ¡no!, esto es un redondo, no se ponían de acuerdo, entonces no has pedido ayuda para saber cómo se llaman las formas geométricas ¿Qué forma geométrica tiene la pelota?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos a aprender a identificar las formas geométricas en los objetos”		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos plastilinas o una porción de masa y le pedimos que amasen libremente algún objeto que les llame la atención.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué tenemos acá en la mesa? ¿Para qué nos servirá? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué formas podemos realizar con esta masa o plastilina?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Se realiza la asamblea para la hora del cuento. La docente lee la historia por lo menos una vez antes de hacer la actividad, de manera que los niños puedan disfrutar de la lectura y las imágenes. Escuchan la historia por segunda vez hará que los niños puedan identificar más fácilmente las formas que ven en cada imagen. Después de la lectura del cuento, invita a los niños a representar las formas del cuento; para ello, les provee diversos materiales. Por ejemplo, con la plastilina u otro elemento de amasar se les permite que representen las formas con los cortantes que pueden ser cuchillos de plástico, palitos, punzón, etc. y en medio de la actividad, la o el docente preguntara el nombre de las formas. Finalmente, los niños observaran las distintas formas de estos objetos y señalaran con una cruz: azul los cuadros, amarillo los triangulo y rojo los círculos.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12:** El país de las formas

**FECHA:** 10 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

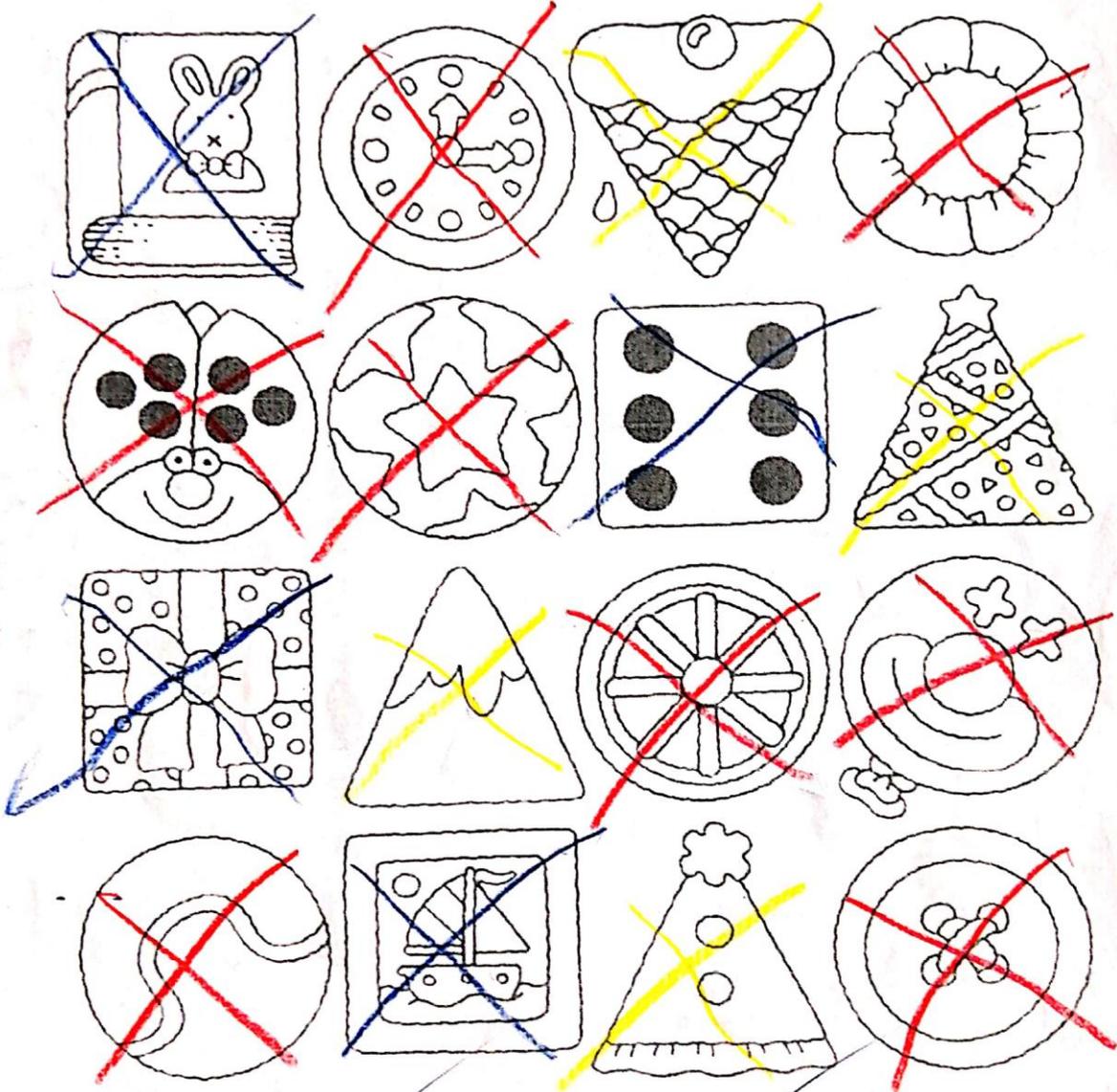
**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños identifican las formas geométricas en diferentes objetos de su alrededor.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece relaciones entre las formas de los objetos y las formas geométricas.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

# Festividad

Observa las distintas formas de estos objetos.

Señala con una cruz: azul los cuadros, amarillo los triangulo y rojo los círculos.



• ESCRIBE ADENTRO DE CADA FIGURA CUANTOS OBJETOS SIMILARES ENCONTRASTE.

4

8

4

## **POR CUATRO ESQUINITAS DE NADA**

Los protagonistas son figuras geométricas, la mayoría de ellas círculos y un pequeño cuadrado al que le gusta jugar con su grupo de amigos “redonditos”. Juegan y comparten felices, hasta que llega la hora de regresar a la casa grande.

En este punto aparece un problema que da lugar a la historia del libro. “Cuadradito” no puede entrar porque la puerta de la casa es redonda. El pequeño cuadrado prueba diferentes maneras para conseguir entrar; se estira, se tuerce, se dobla...pero nada funciona.

Sus amigos desde dentro de la casa le animan: “Sé redondo”. El pequeño cuadrado lo intenta con todas sus fuerzas, pero no lo consigue. Sus compañeros continúan instándole: “Te lo tienes que creer”. “Cuadradito” se repite a sí mismo como visualizando “soy redondo, soy redondo.” pero el ejercicio no da resultado.

En su empeño por lograr que su amigo entre con ellos, los “Redonditos” proponen incluso recortar las esquinas a “Cuadradito” con una sierra, pero el pequeño cuadrado no se deja asustado por el dolor que le supondría.

Finalmente, y después de mucho debatir, los pequeños círculos llegan a la conclusión que el problema no está en su amigo cuadrado sino en la puerta. Así, le recortan a la puerta “cuatro esquinitas de nada” que harán posible que “Cuadradito” pueda entrar junto a todos los demás a la casa grande.

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13**

NOMBRE	¿CUÁNTO CAMINE?	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	11 DE DICIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	Los niños realizan caminatas usando expresiones de es más largo, es más corto.
<b>2. MATERIALES</b>		
- Tiza.		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo.		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Lucas camino desde su casa hasta el mercado que son 4 cuadras y Lucia camino desde su casa hasta el colegio, ambos se encontraron y se preguntaron ¿Cuánto caminaste? ¿Quién hizo caminatas largas? ¿Quién hizo caminatas cortas?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos caminaremos identificando la distancia de “es más largo” “es más corto””	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Les mostramos en un papelote una serie de caminos largos y cortos.	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué formas tienen estos caminos? ¿se podrá caminar por este tipo de caminos? ¿Cómo lo haríamos? ¿les gustaría jugar a las caminatas?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Se forma grupos de trabajo de 2 integrantes y se recuerda las reglas de juego. Se les muestra objetos largos y cortos, y se les pregunta: ¿Qué objetos son largos? ¿Qué objetos son cortos? Luego se pide a los niños y niñas que salgan al patio y caminen libremente por diferentes lugares Se les dice ¡somos equilibristas! ¡cuidado con caerse!, y se indica que caminen marcando con una tiza de color diferente al de sus contrincantes para saber quién realizo caminatas largas y quien realizó caminatas cortas. Luego se les pide que dibujen y comenten las formas recorridas. Finalmente, en la ficha los niños van a marcar con una X los objetos más largos y colorear los objetos más cortos.	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?	

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13:** ¿Cuánto caminé?

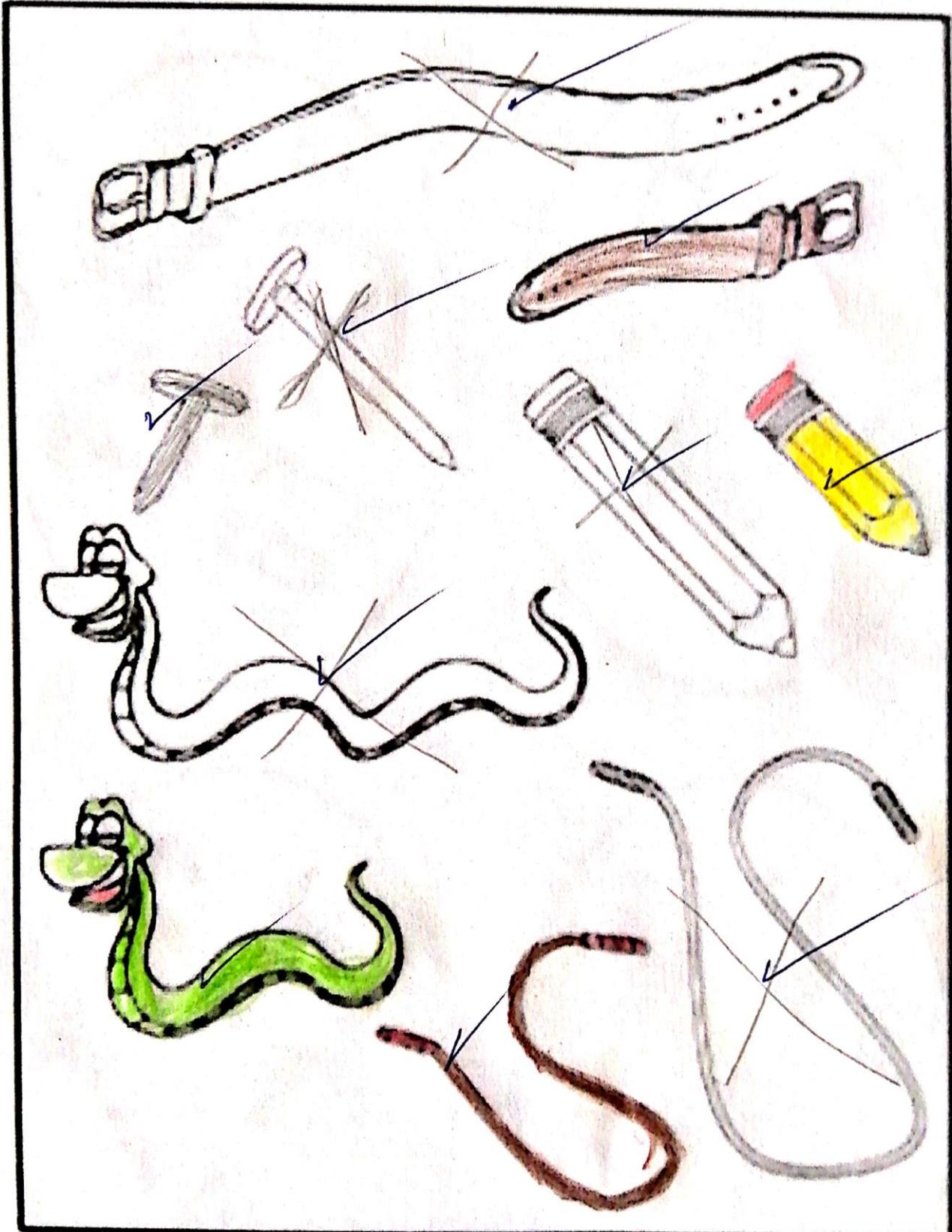
**FECHA:** 11 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños realizan caminatas usando expresiones de es más largo, es más corto.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece relaciones de medida usando expresiones como es más largo, es más corto.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Marca con una (X) lo que es más largo y colorea lo que es más corto.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14**

NOMBRE	<b>UNA CASA PARA OSOS</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	12 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	Los niños y niñas ubican las casas para los osos según corresponde.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Cuento: Ricitos de oro. - Peluches de tamaños. - Cajas de cartón. - Patas de botellas.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Leydi, tiene conejos, pollos y gatos, y tiene 3 cajas para guardar a cada animal, pero no sabe cómo organizarlos ¿Cómo podemos ayudarlos?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos aprender a organizar a los objetos según corresponda”		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente leerá el cuento. Se sugiere leerlo antes de la actividad para que los niños disfruten de la lectura; después, comentará con los niños acerca de los personajes y sobre lo que pasó en la historia.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿de qué trata el cuento? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Todos los osos son iguales?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Se mostrará a los niños tres osos y se propone construirles unas casitas; los invita a formar grupos y que en cada grupo elijan a qué oso le van a hacer la casa. Los niños en cada grupo elegirán un oso y los materiales que quieren utilizar para construir su casita. La docente acompañará a cada grupo apoyando las ideas de los niños haciendo preguntas libres para que puedan observar a los osos; para calcular el tamaño de las casas que le corresponde a cada oso, los niños usaran diferentes unidades de medida (bloques de construcción, eslabones, chapitas, tiras de tela, etc.) así como para medir el tamaño de los materiales en comparación al oso y con los diferentes materiales decorarán las casitas que construirán. Luego, compararán las casitas y comentarán qué casa le corresponde a casa osos. Después de la actividad, los niños jugaran a poner la mesa para comer y colocan los platos, vasos y cucharas según corresponde. Finalmente, en la ficha el niño va a unir con una línea a los osos con sus respectivas camas.		
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

**LISTA DE COTEJO**

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14:** Una casa para osos

**FECHA:** 12 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas ubican las casas para los osos según corresponde.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Establece correspondencia uno a uno al observar las imágenes.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

## **RICITOS DE ORO**

Hace mucho tiempo, existió una niña hermosa de cabellos largos y tan rubios, que todos le llamaban Ricitos de Oro. Como era costumbre cada mañana, Ricitos de Oro se levantaban temprano para recoger flores en el bosque, pero un buen día, la niña caminó tanto entre los árboles que se perdió. Cansada y triste, Ricitos de Oro llegó a una cabaña pequeña que se alzaba a los pies de un arroyo, y al descubrir que la puerta de aquella cabaña se encontraba abierta, decidió entrar.

Una mesa grande ocupaba el centro de la sala, y encima de ella la niña pudo ver tres tazones de sopa, uno grande, otro mediano y el último, el más pequeño de los tres. Al ver aquella sabrosa comida, Ricitos de Oro se dispuso a beberla, comenzando por el tazón más grande de todos.

“¡Qué caliente!” – exclamó con sorpresa la niña, y decidió probar del tazón mediano. “¡Este también está caliente!” – dijo con pesar y se dispuso finalmente a saborear la sopa del último tazón, el más pequeñito de los tres. “¡Este sí que está delicioso!” – repitió una y otra vez con cada bocado hasta que no dejó una sola gota de la sopa.

Cuando terminó de comer, Ricitos de Oro sintió ganas de descansar y descubrió tres sillas en la esquina de la sala, una grande, otra mediana y la última, la más pequeñita de las tres. Al probar la silla grande, descubrió que sus pies no tocaban el suelo, por lo que decidió sentarse en la silla mediana, pero esta era muy ancha para ella. Por último, se dejó caer en la silla más pequeñita de todas, pero lo hizo con tanta fuerza que la rompió.

Dentro de la casita pequeña, también había un cuarto con tres camas. Una grande y ancha, otra mediana y alta, y una tercera bien pequeñita. Entonces, Ricitos de Oro quiso probar la cama más grande y ancha, pero era tan dura que desistió al momento. Seguidamente, saltó hacia la cama mediana y alta, pero esta también era muy dura para la niña, así que no tuvo más remedio que irse a dormir a la cama más pequeñita de todas. Como la camita era tan suave, la niña se quedó dormida en poco tiempo.

Al cabo de las horas, llegaron tres osos pardos. Eran los verdaderos dueños de la casita: Papá Oso, grande y fuerte, Mamá Osa, mediana y hermosa, y finalmente, Bebé Oso, pequeñito y saltarín.

Cuando se acercaron a la mesa para desayunar, Papa Oso exclamó sorprendido: “¡Alguien ha probado mi sopa!”, a lo que Mamá Osa también replicó: “¡Alguien también ha probado mi sopa!”, y finalmente, el Bebé Oso terminó por decir entre sollozos: “¡Alguien se ha tomado toda mi sopa!”.

Triste y desconsolada, la familia de osos se dispuso a sentarse en las sillas de la casita, pero al llegar, Papa Oso gritó furioso: “¡Alguien se ha sentado en mi silla!”, y Mamá Osa tampoco demoró en protestar: “¡Alguien también se ha sentado en mi silla!”. Sin embargo, la mayor sorpresa fue para Bebé Oso, quien no pudo contener las lágrimas cuando exclamó: “¡Alguien ha roto mi silla!”.

Los tres osos no sabían ya qué hacer, estaban tan tristes y afligidos que decidieron acostarse un rato en sus camas para descansar y olvidar lo ocurrido. Entonces, Papá Oso tumbó su enorme cuerpo en la cama grande y ancha, pero al instante exclamó: “¡Alguien se ha acostado en mi cama!”.

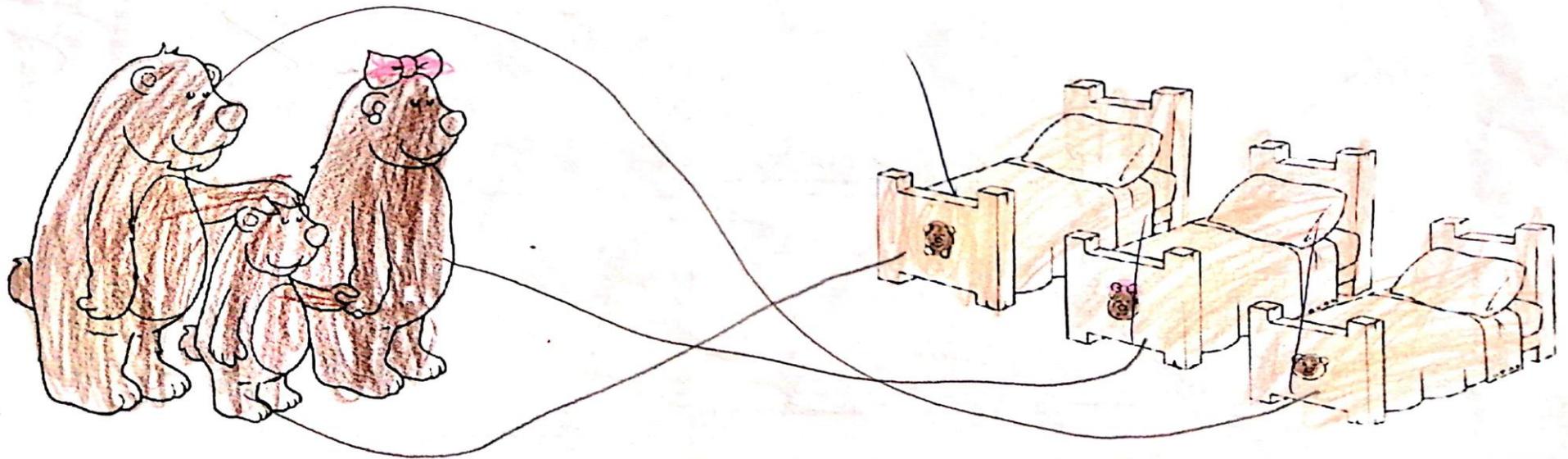
Mamá Osa, al acostarse en su cama alta y ancha se apresuró a decir: “¡Alguien también se ha acostado en mi cama!”, pero la mayor sorpresa fue para Bebé Oso, quién al llegar a su camita, pequeña y suave, chilló con todas sus fuerzas: “¡Alguien está durmiendo en mi cama!”.

Ante tanta algarabía, Ricitos de Oro se despertó asustada, y al ver a los tres osos mirándola se asustó tanto que salió a toda velocidad por la ventana del cuarto, y tanto corrió la pequeña niña que en pocos minutos atravesó el bosque y pudo por fin encontrar el camino de regreso a casa.

# Ferrielo

## ¡ TENEMOS MUCHO SUEÑO !

Une con una línea de diferente color a cada oso con la cama que le corresponde según su tamaño. Luego colorea todos los dibujos.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15**

NOMBRE	<b>GALLINITA CIEGA</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	13 DE DICIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.  Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	Los niños y niñas expresan algunas palabras como “al lado de”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado, al jugar a la gallinita ciega logrando poner el huevo en la caja que pertenece.
<b>2. MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huevos de plástico.</li> <li>- Pañuelos.</li> <li>- Cajas</li> </ul>		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Juan le ayuda a guardar su cartuchera a Aimar pero no sabe cuál es su casillero ¿Cómo le ayudamos a Juan?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos ayudar a la gallinita ciega a colocar sus huevos en su nido, usando expresiones como, “al lado de”; “hacia un lado”, “hacia el otro lado”.	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente entona la canción - Las manos	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la canción? ¿Qué hicieron con las manos? ¿Hacia dónde hemos movido?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>	
	Se invita a los niño y niñas salir al patio, seguidamente con una dinámica formamos parejas de trabajo. Donde van a asumir roles y viceversa. Luego les mostramos los materiales que vamos a usar: cajas, huevos de plástico, y pañuelos. Se explica el juego: uno de los niños se va a vendar los ojos va a ser la gallinita ciega tendrá que llevar el huevo hasta la caja que corresponde y el otro niño es decir su compañero va a indicarle por donde va a ir usando palabras como: “al lado de”; “hacia un lado”, “hacia el otro lado”. Luego intercambian roles. Finalmente explican lo que han realizado y las palabras que usaron para guiarlos y en la ficha dibujan las machitas de la mariquita en un lado y en el otro lado.	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?	

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15:** Gallinita ciega

**FECHA:** 13 de diciembre del 2019

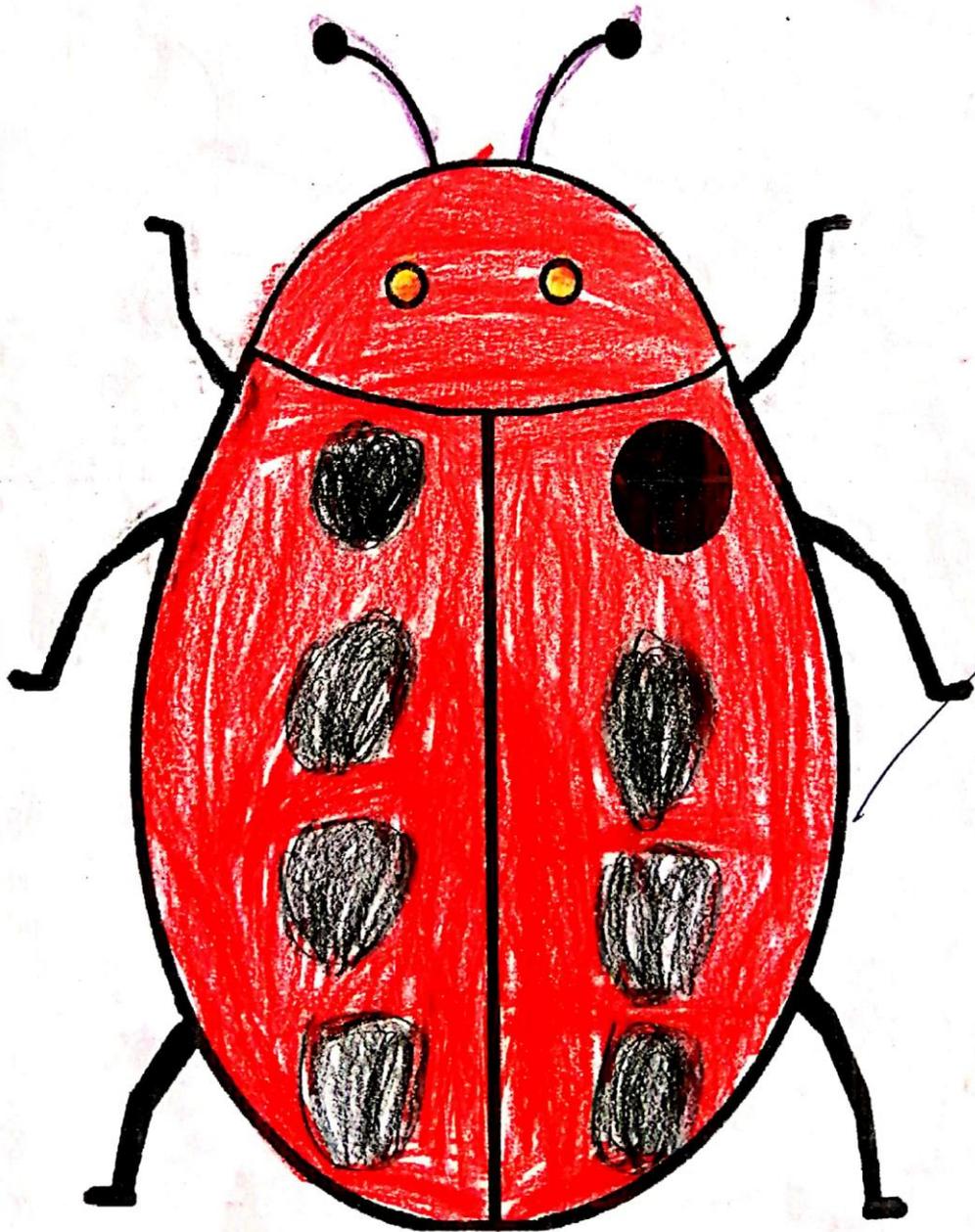
**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños y niñas expresan algunas palabras como “al lado de”, “hacia un lado”, “hacia el otro lado, al jugar a la gallinita ciega logrando poner el huevo en la caja que pertenece.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Se ubica en el espacio y ubica algunos objetos expresando al lado de.		Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia un lado, hacia el otro lado.	
		SI	NO	SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X		X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X		X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X		X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X		X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X		X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X		X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X		X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X		X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X		X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X		X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X		X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X		X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X		X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X		X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X		X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	X		X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X		X	
20	TORRES MEJIAA EDITH MAYRA	X		X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X		X	

7 20 U Celo

Pon el mismo número de manchitas, del mismo tamaño y en el mismo lugar, en el lado izquierdo de las mariquitas luego colóralas



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16**

NOMBRE	<b>¡A SALTAR!</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	16 DE DICIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>	<p>Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.</p> <p>Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.</p>	<p>Los niños expresan palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, al jugar saltando.</p>
<b>2. MATERIALES</b>		
- Ula Ula		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
- Lista de cotejo.		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Eli es una niña que camina por el campo pero en el campo hay muchos agujeros y tiene que saltar ¿Cómo ayudamos a Eli para que no caiga al agujero?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos ayudar a Eli a caminar por el campo, utilizando expresar como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”.	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> La docente entona la canción “Nos movemos”.	
	<b>SABERES PREVIOS</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿De qué trata la canción? ¿Qué hicieron? ¿Hacia dónde se han movido?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b> Se invita a los niño y niñas salir al patio, seguidamente con una dinámica formamos parejas de trabajo. Donde van a asumir roles y viceversa. Luego les mostramos los materiales que vamos a usar: Se coloca las ulas en diferentes lugares del patio y se indica que van a saltar sin pisar la ula ula, teniendo en cuenta las indicaciones de la docente. Se explica el juego: a la consigna que del docente el niño o niña va a saltar según se indique, donde se emplearan palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”. Luego intercambian roles. Finalmente explican lo que han realizado y las palabras que usaron para saltar, y en la ficha los niños van a colorar de rojo las pelotas que estas cerca a la portería y de azul a las pelotas que están lejos de la portería.	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?	

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16:** ¡A saltar!

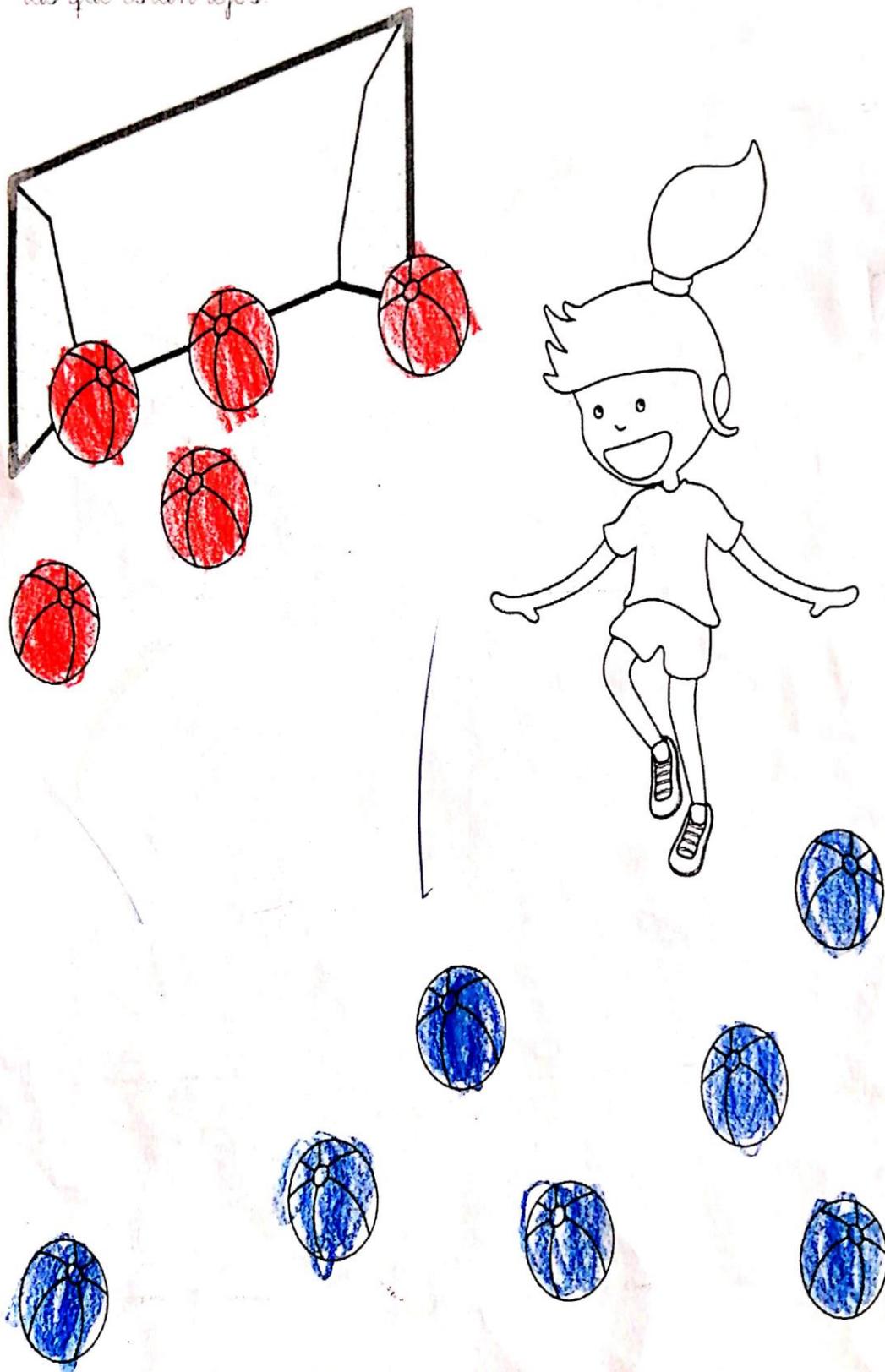
**FECHA:** 16 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños expresan palabras como “cerca de” “lejos de”, “al lado de”; “hacia adelante” “hacia atrás”, al jugar ayudar a Eli a saltar.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.		Se ubica en el espacio y ubica a los objetos expresando cerca de, lejos de.	
		SI	NO	SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X		X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X		X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X		X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS	X		X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA	X		X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X		X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X		X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X		X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X		X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X		X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI	X		X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X		X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X		X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X		X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X		X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X		X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA	X		X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY	X		X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X		X	
20	TORRES MEJIAA EDITH MAYRA	X		X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X		X	

Colorea de rojo las pelotas que están cerca de la portería y de azul las que están lejos.



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17**

NOMBRE	<b>PASITO A PASITO</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	17 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN</b> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	Los niños expresan algunas palabras como “hacia adelante” “hacia atrás”, en diversas situaciones.
<b>2. MATERIALES</b>			
- Niños y niñas. - Cuerdas.			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>		<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>		
	Muchos de los niños y niñas tienen dificultad para ubicarse hacia adelante- hacia atrás, es por ellos que se preguntan ¿Cómo me voy a ubicar?		
	<b>PROPÓSITO</b>		
	Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos jugar a realizar actividades hacia adelante- hacia atrás”		
<b>DESARROLLO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>		
	Entonamos la canción “las manos hacia adelante , las manos hacia atrás”		
	<b>SABERES PREVIOS</b>		
Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos? ¿Hacia dónde movemos las manos?			
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>		
	La docente invita a los niños a salir al patio y formar equipos de 4 participantes, los cuales concursaran de uno en uno con los representantes de los otros equipos.		
	La docente da la consigna al sonido de 2 silbatos los niños avanzaran 2 pasos hacia adelante y colocaran una lata en donde se ubicó, luego al sonido de 5 silbatos los niños retrocederán 5 pasos hacia atrás y pondrá una lata de color diferente de la primera.		
<b>CIERRE</b>	Finalmente, en las fichas los niños, encerrarán en un círculo de color rojo a los niños que tienen las manos hacia adelante y de color verde a los que tienen las manos hacia atrás		
	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17:** Pasito a pasito

**FECHA:** 17 de diciembre del 2019

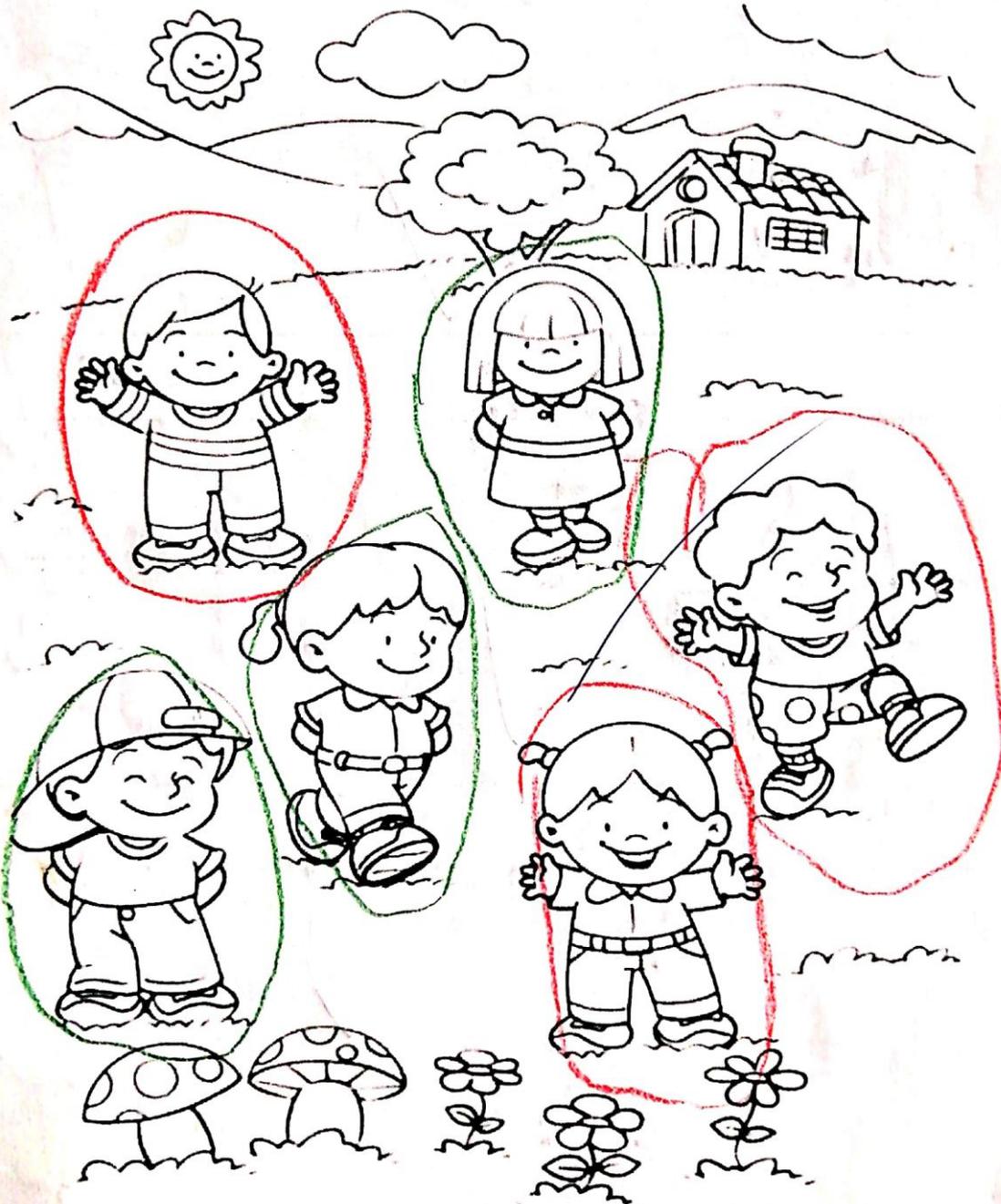
**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y posición.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños expresan algunas palabras como “hacia adelante” “hacia atrás”, en diversas situaciones.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Se ubica en el espacio y ubica los objetos expresando hacia adelante, hacia atrás.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA	X	
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDÓÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDÓÑEZ JHONAY KENYI	X	
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL	X	
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIAA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

# Exercício

Encierra en un círculo de color rojo a los niños que tienen las manos hacia adelante y de color verde a los que tienen las manos hacia atrás



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18**

NOMBRE	<b>SEMBRANDO PALITOS</b>		
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA		
EDAD	5 AÑOS		
FECHA	18 DE DICIEMBRE DEL 2019		
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD</b> • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Realiza seriaciones por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	Los niños realizan seriaciones por tamaño y grosor.
<b>2. MATERIALES</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantado.</li> <li>- Palitos.</li> <li>- Tronquitos.</li> <li>- Arcilla o barro.</li> </ul>			
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>			
- Lista de cotejo.			
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>		
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Frank quiere jugar con unas ramitas que encontró, pero se da cuenta que las ramas no tienen el mismo tamaño ¿Cómo podrá ordenar Frank para jugar?		
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. “Hoy vamos a realizar seriaciones por tamaños, hasta 5 objetos”.		
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Se muestra objetos de diferentes tamaños.		
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Serán del mismo tamaño? ¿Cuántos objetos hay?		
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>		
<p>Se pide a los niños y las niñas que se organicen en 3 grupos.</p> <p>Indicamos que el primer grupo, se ubique por orden de tamaño y observen: quien es el más alto, quien es el más bajo.</p> <p>Luego se indica que el segundo grupo, ordene los tronquitos o palitos por tamaño. El tercer grupo ordenara las piezas del plantado también por orden de tamaño.</p> <p>Luego se les pide que intercambien materiales para que todos los grupos practiquen: medirse entre ellos. Jugar con el tablero, medir los tronquitos o palitos. Se entrega a cada grupo un poco de barro o arcilla para que construyan una base donde colocaran los palitos, tronquitos ordenados por tamaño en forma creciente o decreciente.</p> <p>Finalmente, en la ficha los niños observaran, cortaran y pegaran ordenando a los objetos según su grosor.</p>			
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?		

### LISTA DE COTEJO

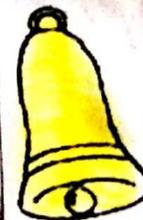
**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°18:** Sembrando palitos.

**FECHA:** 18 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de cantidad.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños realizan seriaciones por tamaño y grosor.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Realiza seriaciones por tamaño (grande, mediano, pequeño), longitud (largo, corto) y grosor (grueso, delgado).	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL	X	
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI		X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	



**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19**

NOMBRE	<b>¡META!</b>	
I.E.I	N° 357 - CAYUMBA	
EDAD	5 AÑOS	
FECHA	19 E DICIEMBRE DEL 2019	
<b>1. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>		
<b>COMPETENCIA</b>		<b>DESEMPEÑO</b>
<b>RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y POSICIÓN.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>		Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.
		Los niños realizan actividades para llegar a la meta y expresa como lo hizo.
<b>2. MATERIALES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños y niñas.</li> <li>- Pelotas.</li> <li>- Cajas</li> </ul>		
<b>3. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lista de cotejo.</li> </ul>		
<b>4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>		
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS</b>	
<b>INICIO</b>	<b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> Carlos se fue de paseo, pero no podría volver a su casa porque se olvidó por donde tenía que ir. ¿Por dónde ira Carlos ?	
	<b>PROPÓSITO:</b> Se da a conocer el propósito de la actividad de aprendizaje. "Hoy vamos realizar actividades para llegar a la meta".	
	<b>MOTIVACIÓN:</b> Se muestra un laberinto grande.	
	<b>SABERES PREVIOS:</b> Luego se realiza el recojo de saberes previos con las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Cómo llegara el conejo hasta su zanahoria? ¿Cuántos pasos debe avanzar?	
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>	
	<p>Se pide a los niños y las niñas que se organicen en 2 grupos.                      Se explica en que consiste el juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buscamos en el aula que podemos usar para realizar nuestros caminos.</li> <li>2. Vamos a construir unos caminos con obstáculos y uno llevara a la meta</li> <li>3. Determina una línea de salida (Pizarra) y otra de llegada (Puerta).</li> <li>4. El que llegue a la meta en menos tiempo es el ganador.</li> <li>5. Iniciamos el juego desde la pizarra.</li> <li>6. El niño que llegue a la meta gana tocara la puerta en señal de llegada, el que olvida de tocar la puerta pierde.</li> </ol> <p>Luego los niños comunicaran como se han sentido al llegar a la meta y al no poder llegar.                      Finalmente, en la ficha los niños ayudaran al caracol a llegar hasta su hoja.</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN:</b> Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué hicieron? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aprendieron? ¿Para que aprendieron? ¿Quiénes aprendieron?	

### LISTA DE COTEJO

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°19:** ¡Meta!

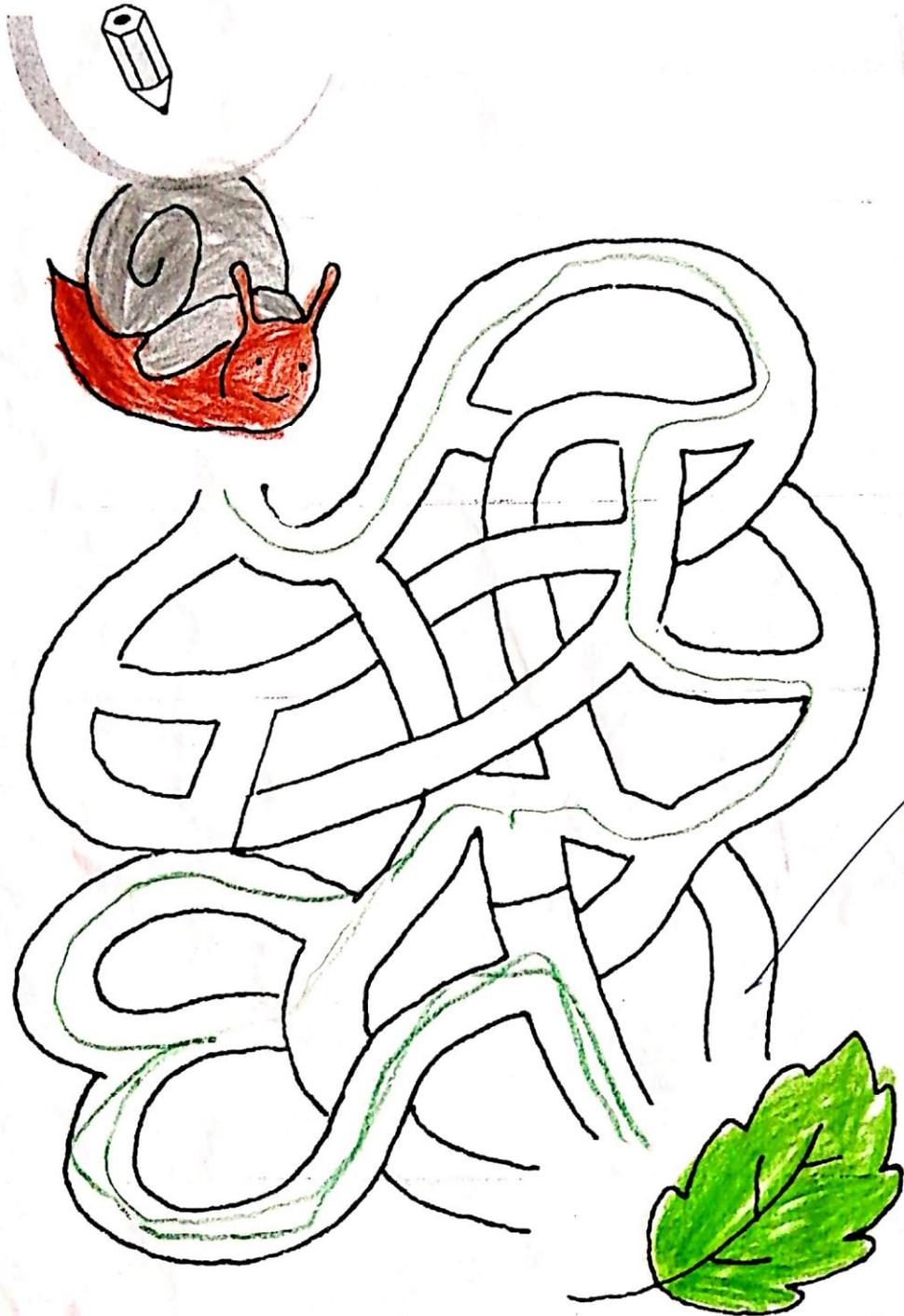
**FECHA:** 19 de diciembre del 2019

**COMPETENCIA:** Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

**EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:** Los niños realizan actividades para llegar a la meta y expresa como lo hizo.

N°	Desempeño Apellidos y Nombres	Se ubica a sí mismo en razón de otras personas.	
		SI	NO
1	AMBICHO CANTALICIO LEIDY SARITA		X
2	ATACHAGUA CALLAN EXON	X	
3	CADILLO CLEMENTE SEBASTIAN	X	
4	CANTARO FERNANDEZ NICOLAS JUNIOR	X	
5	CASTRO ORIHUELA LUANA SCARLETT	X	
6	CRUZ VASQUEZ JULIAN ALEXIS	X	
7	DAZA LOYOLA WILFREDO EMANUEL	X	
8	GARCIA ORDOÑEZ NATTALY YANINA	X	
9	LINO RAMOS BRIAN NEYMAR	X	
10	MALPARTIDA LUNA JOSE MANUEL		X
11	MORALES ORDOÑEZ JHONAY KENYI		X
12	NATIVIDAD CAQUI LIZBETH	X	
13	NORIA COLLASO JUAN CALEB	X	
14	PEREZ MORALES ELFER EJHAL		X
15	RAMIREZ ESPINOZA FLORICIELO	X	
16	SALAZAR JAVIER AIMAR ANYELLA	X	
17	TAPIA FERNANDEZ SANDRA MARLENY	X	
18	TARAZONA CARDENAS JHORDY ERICK	X	
19	TIBURCIO PONCE YOSIMAR MILAN	X	
20	TORRES MEJIA EDITH MAYRA	X	
21	VILLAR CLEMENTE SERGIO WILLIAM	X	

Fleisschele





N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo MM	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	13
Mujeres	8
Total	21

  
GENEBROZO TELLO, Yasmin Keyla

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma



ARAJO TORRES, Mario Arturo

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
054	15	04	2019



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo					Ubicación Geográfica									
Código	1 0 0 0 0 0 8		Número y/o Nombre	357			Gestión <sup>(7)</sup>	PGD	Inicio	11/03/2019		Fin	20/12/2019		Dpto.	HUANUCO						
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado		Código Modular	1 1 1 7 7 8 5 6		Característica <sup>(4)</sup>	-	Programa <sup>(8)</sup>	Datos del Estudiante								Prov.	LEONCIO PRADO				
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(14)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Resolución de Creación N°	R.D.R N°02159-97		Forma <sup>(5)</sup>	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(16)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD	
			Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	INI	Grado/Edad <sup>(3)</sup>	5	Sección <sup>(6)</sup>															-
				Fecha de Nacimiento																		
				Día			Mes		Año													
1	D.N.I. . . . . 8.1.0.4.1.3.3.5	AGAPITO PEREZ, Juan Jose						05	06	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
2	D.N.I. . . . . 7.8.4.1.3.2.2.3	CANTARO BEDOYA, Rosalinda Jhuleysi						19	01	2014	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
3	D.N.I. . . . . 8.1.0.4.1.3.9.0	CLEMENTE MORALES, Merlina Yamileth						29	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
4	D.N.I. . . . . 7.8.3.4.6.3.1.7	CRUZ DAZA, Miller						15	11	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
5	D.N.I. . . . . 8.1.0.3.9.5.5.6	ESPINOZA ARCE, Lesly Maylith						13	08	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
6	D.N.I. . . . . 7.8.4.7.9.9.3.7	KAQUI SANTAMARIA, Thiago Adriano						08	02	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
7	D.N.I. . . . . 8.1.0.0.2.7.4.5	MERINO RAMIREZ, Adeliz Jaidali						19	11	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
8	D.N.I. . . . . 7.8.4.0.0.4.8.0	NIETO SANTIAGO, Yohao Agustín						10	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
9	D.N.I. . . . . 7.8.4.0.0.5.4.2	NIETO SANTIAGO, Yonathan Alex						10	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
10	D.N.I. . . . . 7.8.3.7.9.7.3.6	PEREZ SANTIAGO, Yider Yelson						23	12	2013	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
11	D.N.I. . . . . 8.0.9.8.3.7.3.1	RAMIREZ AMBICHO, Dayro Esmith						12	03	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1 4 1 0 0 2 6	32064	
12	D.N.I. . . . . 7.8.4.0.6.1.6.1	RAMIREZ DAZA, Jaidin Deivis						10	01	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
13	D.N.I. . . . . 8.1.0.3.4.4.8.5	TARAZONA USURIANO, Tarsy Donamina						06	05	2013	M	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI			
14	D.N.I. . . . . 7.8.4.3.8.8.6.5	TRANCITO TAPIA, Jheremy Patrick						09	02	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 2 2 8 6 8 3	371	
15	D.N.I. . . . . 7.8.4.0.3.0.0.3	VERDI SARABIA, Nathaniel Rosemarí						11	01	2014	M	P	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O
16	D.N.I. . . . . 7.8.3.4.0.8.3.3	VILLANUEVA ALMINCO, Josue Caleb						26	11	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1 4 7 8 9 7 3	32881	
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA (IN) Inicial (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBS) Educ. Básica Especial
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial registrar Edad (0,1,2,3,4,5) En el caso de Primaria o Secundaria registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA, C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "0" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr)
- (4) Característ. : Primaria (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A.B.C... Colocar "0" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD)Púb. de gestión directa, (PGP)Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (FBN) PEBANA Prog.de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (FBL) PEBAJA Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (FBN/PB) PEBANA/PEBAJA Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrantre Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro
- (15) IE de procedencia : En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(10)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	6
Total	16

  
**SOBRADO GODOY, Dominga**

Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

 **MINISTERIO DE EDUCACION**  
**TE. CAYUMBA**  
 DIRECCION  
 Rroy Mario A. Araujo Torres  
 DIRECTOR  
 M. 1053006786

**ARAUJO TORRES, Mario Arturo**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
054	15	04	2019



# NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL. La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica														
Código	1 0 0 0 0 8		Número y/o Nombre	357			Gestión <sup>(7)</sup>	P	Inicio	11/03/2019		Fin	20/12/2019		Dpto.	HUÁNUCO													
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado		Código Modular	1 1 7 7 8 5 6		Característica <sup>(4)</sup>	-	Programa <sup>(8)</sup>	Datos del Estudiante						Prov.	LEONCIO PRADO													
			Resolución de Creación N°	R.D.R N°02159-97		Forma <sup>(5)</sup>	Esc															Dist.	MARIANO DAMASO BERAUN						
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Parte vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja e Estudiar SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Centro Poblado				Institución Educativa de procedencia <sup>15</sup>			
			Nivel/Ciclo <sup>(1)</sup>	INI	Grado/Edad <sup>(2)</sup>	5	Sección <sup>(6)</sup>	-	Turno <sup>(9)</sup>													M	Día	Mes	Año	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD		
1	D.N.I. : 7 8 5 0 1 8 7 2		CERCEDO GONZALES, Lizet Ariana				22	03	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	5	3	6	1	1	9	32961 APARICIO POMARES HILARIO			
2	D.N.I. : 7 8 4 3 4 6 8 5		ESPINOZA SANCHEZ, Berenice Sarai				31	01	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	8	1	2	4	7	9	256			
3	D.N.I. : 8 1 1 4 8 6 6 7		VEGA MONTOYA, Eymi Johanna				22	05	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	1	6	8	4	7	4	5	678			
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
9																													
10																													
11																													
12																													
13																													
14																													
15																													
16																													
17																													
18																													
19																													
20																													
21																													

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBA: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia  
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°; Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).  
 (4) Característ. : Inicial : (U) Unicoctante, (PC) Policoctante Completo y Primaria : (U) Unicoctante, (PC) Policoctante Completo, (M) Multigrado y (PM) Policoctante Multigrado

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
 (6) Sección : A,B,C,... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado  
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA.  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco. Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.  
 (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anclará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.  
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(16)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacitados <sup>(14)</sup>	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	0
Mujeres	3
Total	3

  
**SOBRADO GODOY, Domingo**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

**ARAUJO TORRES, Mario Arturo**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
078	31	10	2019

