

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



---

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.**

---

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO**

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

**TESISTAS:**

ESTEBAN ISIDRO, Yatsuri  
SUSANIVAR CONCEPCION, Violeta Oda

**ASESORA:**

Dra. TOLENTINO COTRINA, Melina Penelope

**HUÁNUCO – PERÚ**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de Investigación a Dios, a mis queridos padres Rosalva Concepción Bernardo y Sadí Jorge Susanivar Riquelme, por brindarme su amor y apoyo incondicional e incomparable durante mi formación profesional.

*Violeta Susanivar*

El presente trabajo de Investigación es dedicado a Dios, a mis padres Edmunda Isidro Trinidad y Fabián Esteban Martínez, los pilares de mi vida y hermanos por brindarme su apoyo incondicional durante mi formación profesional.

*Yatsuri Esteban*

## AGRADECIMIENTO

- ✓ A Dios por darnos la vida y permitirnos realizar este trabajo de investigación.
- ✓ A la universidad Nacional Hermilio Valdizán nuestra alma mater, por albergarnos durante estos 5 años dentro de las aulas.
- ✓ A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, en especial a los de la carrera Profesional de Educación Inicial, quienes contribuyeron en nuestra formación profesional.
- ✓ A la Dra. Melina Penelope Tolentino Cotrina por su asesoría en nuestro trabajo de investigación.
- ✓ A Demetrio Eusebio Marzano Ortiz, director de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, por habernos permitido aplicar nuestro trabajo de investigación.
- ✓ A la Lic. Kary Marleny Pérez Dávila, docente del aula de 5 años, por permitirnos realizar nuestro trabajo de investigación en dicha aula.
- ✓ A los padres de familia, a los niños y las niñas de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, por brindarnos el consentimiento de poder ejecutar nuestro trabajo de investigación.
- ✓ A todas las personas que nos apoyaron incondicionalmente durante el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

**Las autoras.**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar cómo influye las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, enmarcándose en el tipo de investigación aplicada, diseño pre experimental, con pre test y post test, con un solo grupo. La muestra fue seleccionada de acuerdo al muestreo no probabilístico intencionado. Se utilizó como instrumento la guía de observación, por lo que constó de 20 indicadores, los mismos que fueron verificados. Ejecutada la investigación a través del análisis de resultados estadísticos se demostró que la aplicación de la estrategia “Actividades Lúdicas” influye significativamente en la mejora de la noción de número en niños de 5 años de Educación Inicial, teniendo como p-valor = 0,000 y siendo menor que  $\alpha = 0,05$ , en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En conclusión, se comprobó la importancia de la aplicación de la estrategia “Actividades Lúdicas” para mejorar la noción de número de los estudiantes de cinco años, para que puedan resolver problemas que se les presente a lo largo de su vida.

**Palabras claves:** actividades lúdicas, noción de número, correspondencia, clasificación, seriación, secuencia.

## ABSTRACT

The objective of this research work was to determine how recreational activities influence the improvement of the notion of number in children of the Educational Institution N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, framed in the type of applied research, pre-experimental design, with pre-test. and post test, with a single group. The sample was selected according to intentional non-probabilistic sampling. The observation guide was used as an instrument, so it consisted of 20 indicators, the same ones that were verified. Once the research was carried out through the analysis of statistical results, it was shown that the application of the “Playful Activities” strategy significantly influences the improvement of the notion of number in 5-year-old children of Initial Education, with the  $p\text{-value} = 0.000$  and being less than  $\alpha = 0.05$ , consequently, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. In conclusion, the importance of applying the “Leisure Activities” strategy to improve the notion of number of five-year-old students was proven, so that they can solve problems that arise throughout their lives.

**Keywords:** recreational activities, notion of number, correspondence, classification, seriation, sequence.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	10
1.1 Fundamentación del problema de investigación.....	10
1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos.....	14
1.3 Formulación de objetivos generales y específicos .....	15
1.4 Justificación.....	16
1.5 Limitaciones.....	17
1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas.....	18
1.7 Variables .....	18
1.8 Definición teórica y operacionalización de variables .....	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....	22
2.1 Antecedentes .....	22
2.2 Bases teóricas .....	25
2.3 Bases conceptuales.....	42
2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas .....	43
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....	45
3.1 Ámbito.....	45

3.2 Población y selección de la muestra.....	45
3.3 Muestra.....	46
3.4 Nivel y tipo de estudio .....	46
3.5 Diseño de investigación .....	47
3.6 Métodos, Técnicas e instrumentos .....	47
3.7 Validación y confiabilidad del instrumento .....	49
3.8 Procedimiento .....	53
3.9 Tabulación y análisis de datos.....	53
3.10 Consideraciones éticas .....	55
CAPÍTULO IV. RESULTADO .....	56
4.1 Análisis descriptivo.....	56
4.2 Análisis inferencial.....	69
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....	73
CONCLUSIONES .....	75
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78
ANEXOS.....	85

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación propone las actividades lúdicas para mejorar la noción de número, puesto que la matemática es una de las áreas curriculares más importantes, ya que no solo es aprender los números y saber contar, si no que contribuye a formar niños y niñas capaces de plantear sus propios problemas, comprender las situaciones del entorno, crear una diversidad de estrategias a partir de la exploración y finalmente explicar; con la presente estrategia se pretende que los estudiantes se diviertan y se entretengan aprendiendo, por ende, sientan más interés por dicha área. Lo cual se puede lograr teniendo a docentes comprometidos, asumiendo un rol activo y protagónico, haciendo que los alumnos aprendan de manera significativa, utilizando su propio cuerpo y materiales que permitan la manipulación y exploración, para mejorar nociones básicas del área de matemática, específicamente la noción de número, a continuación, se menciona los capítulos que contiene la presente investigación:

**CAPÍTULO I:** En este primer capítulo se desarrolla la fundamentación del problema, formulación del problema, formulación de objetivos, justificación, limitaciones, formulación de hipótesis, definición teórica y operacionalización de variables propias de la investigación.

**CAPÍTULO II:** En este segundo capítulo se desarrolla los antecedentes, las bases teóricas, donde se recopila información teórica y conceptual sobre la variable independiente y variable dependiente de diversos autores.

**CAPÍTULO III:** En este tercer capítulo se desarrolla la metodología, donde se encuentra el ámbito, la población, la muestra, nivel y tipo de estudio, diseño de la investigación, los instrumentos de recolección de datos, validación y confiabilidad del instrumento, procedimiento, tabulación y análisis de datos y consideraciones éticas.

**CAPÍTULO IV:** En este cuarto capítulo se presenta los resultados del procesamiento estadístico de la aplicación de investigación.

**CAPÍTULO V:** En este último capítulo damos a conocer la discusión, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

## **CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Fundamentación del problema de investigación**

El área de matemática es un lenguaje universal, pero cabe mencionar que es distinto en todas las partes del mundo, ya que los docentes tienen una forma particular de enseñar dicha asignatura, pero lamentablemente la mencionada área es vista por los escolares como el área más difícil, es por ello que los países latinoamericanos se encuentran entre los últimos lugares en el mundo, evidenciando esto los docentes del primer nivel deben usar estrategias para hacer atractiva este área, para que los niños lo disfruten y lo aprendan poco a poco y no solo memorizando ni recitando números, porque eso es aburrido para el niño, ya que las docentes enseñan para la vida, pero en muchos casos usan estrategias que hacen que el niño termine odiando a la matemática y lo que están logrando es estropear su futuro porque la matemática se usa en todo momento, de otra manera en que podemos enseñar matemática es con actividades como jugar, ya que lograremos que los estudiantes aprendan los números de un modo más entretenido, por lo que tenemos a un país ejemplar que es Singapur protagonista de una revolución educativa y que ha desarrollado una pedagogía en el área de matemática proponiendo un método denominado Singapur, seguidamente encontramos a la fase concreta donde prima la manipulación y exploración de diversos materiales, la fase pictórica donde se da la representación gráfica de lo ejecutado y por último la fase abstracta donde encontramos las operaciones matemáticas. Teniendo en cuenta este método, optamos por sacarle provecho y dejar de lado aquella metodología tradicionalista que suelen utilizar los docentes dentro de las aulas, donde el docente se ubica al frente y empieza a hablar mientras los estudiantes solo deben escuchar, la cual ello no resulta nada favorable ni fructífero para los niños.

Paralelamente, (Galván Cardoso, 2021) indica que la educación de hoy en día y la que se ha mantenido por muchos años sin ninguna modificación, es aquella donde el maestro es el encargado de realizar la clase hablando ante sus educandos y estos estudiantes, tienden a prestar muy poca atención, no obstante, solo algunos de ellos realizan algunos apuntes de la clase y a causa de ello se les procede realizar un examen.

Sin embargo, esto no resulta nada productivo para los estudiantes, debido a que, luego de realizar dichas evaluaciones, no recuerdan sobre los temas tratados. Por consiguiente, es importante mencionar que una de las situaciones que causa lo inicialmente mencionado se debe a que los escolares aprenden más viviendo, asimismo realizando sus aprendizajes, que solo escuchando o tomando apuntes. (págs. 3-4)

Uno de los temas más discutidos en la sociedad es la educación, destacando que, en comparación con otros países, el Perú ocupa constantemente el último lugar en matemáticas, como lo demuestran los resultados PISA ejecutado en 2019.

Mucho se ha hablado de los malos resultados de los estudiantes peruanos en los exámenes internacionales. Por lo tanto, señalar los bajos presupuestos educativos, la falta de compromiso o mala preparación por parte del docente, es motivo para la búsqueda de soluciones.

Uno de los aspectos más elementales es la mejora en aquellas circunstancias donde laboran los maestros, por medio de capacitaciones para favorecer a su práctica pedagógica, cabe resaltar que esto no ayudará mucho si es que el profesor o la profesora no está motivado por su profesión, porque se ha podido evidenciar que la mayoría de profesores opta por usar estrategias con mucha trayectoria o no proponen estrategias innovadoras como por ejemplo actividades lúdicas como medio para adquirir nuevos conocimientos de manera divertida y placentera, como también el uso de diversos materiales que permitirá al niño manipular y explorar llevándolo a clasificar, seriar, corresponder, identificar patrones y seguir una secuencia, es por ello que la maestra de educación infantil asume la misión de identificar aquellos intereses, necesidades, como también respetando las características propias del niño, a fin de que los niños logren un óptimo desarrollo integral. Otro factor importante para lograr una mejora en el área de matemática es permitir que los educandos exploren como parte de su proceso de aprendizaje y que cometan errores para que lo vean como una oportunidad de seguir intentándolo hasta lograr su objetivo y presentar los problemas matemáticos con situaciones que estén presentes en su vida diaria.

Esto amerita que las educadoras de inicial propongan estrategias innovadoras y atractivas, como también permitir a los estudiantes que interactúen con diversos objetos que su ambiente le ofrece, ya que le permitirá explorar y manipular, por lo que es una forma divertida y entretenida de adquirir nuevos conocimientos, puntualmente permitirá al niño a una adecuada construcción de la noción de número.

López (2014) menciona que, el modo de enseñar matemáticas en las aulas se da a través de como ya se estaba acostumbrado, es decir, solo se les da a conocer sobre los temas que conciernen a esta área, más no se les enseña para que ellos sepan actuar, la cual eso quiere expresar que se debe preparar y enseñar a los estudiantes para que estos se puedan desempeñar de manera competente ante una situación que pueda presentarse en la vida diaria. (p. 3)

Paralelamente, podemos mencionar que la existencia de estas diversas dificultades en la enseñanza de la matemática provienen de los primeros niveles de la formación académica; como se sabe la educación inicial es considerado la base de la educación, puesto que en la primera infancia se busca desarrollar un aprendizaje trascendental, con el fin de que en los años posteriores de su educación, sean capaces de solucionar los problemas que se les planteen y no solo enfocándonos en el área, en un examen o en el aula, sino porque les ayuda a enfrentarse más allá de ello, donde diferentes situaciones estarán presentes a lo largo de su existencia. (De La Osa, 2014)

Agregando a lo anterior, según Minedu (2020) en la guía que nos orienta para desarrollar específicamente el área de matemática en educación inicial, “la matemática siempre estará presente en muchos lugares como en diversas circunstancias de la vida cotidiana, por esto, ello hace posible que los estudiantes descubran y comprendan el mundo, asimismo ubicarse y representarlo”. (p. 9)

Ahora bien, por qué surgen estas dificultades al enseñar la matemática, ello es debido a que en las aulas del nivel inicial en su mayoría nos encontramos con clases tradicionales, donde aquellas clases con niños del segundo ciclo, conformado desde 3 a 5 años de edad no se dan de manera vivencial, sino de manera mecánica y teórica, no

permitiendo que el niño se involucre en su aprendizaje, queriendo verlo en todo momento sentado, estático, solo resolviendo fichas de aplicación o repitiendo los números para conocerlos, por efecto no se respeta la naturaleza de los niños, que es estar en constante movimiento y explorando diversos objetos, de modo que de esa forma generan un aprendizaje. Como también, no se respeta el proceso de la enseñanza de dicha área, debido a que, enseñan de manera clásica, poniéndoles ejercicios matemáticos en la pizarra, para que ellos resuelvan, la cual aquellos contenidos no corresponden al nivel de niños menores de 6 años. Asimismo, no se tiene interés por mejorar la metodología, por ende, causan agotamiento, cansancio y aburrimiento en los niños y niñas, sin embargo, si se modifica o mejora aquellas metodologías tradicionales se brindaría un aprendizaje significativo, que sea de disfrute para los niños, sea placentero y divertido aprender y saber más sobre las matemáticas.

Por otro lado, podemos mencionar el escaso valor que se brinda a las actividades lúdicas, dado que como se mencionó en el párrafo anterior, se prefiere tener al niño aprendiendo de manera estática, pero estas actividades lúdicas permiten que el niño participe de su aprendizaje y aprendan de manera placentera, divertida y entretenida, ello es sumamente fundamental, dado que, para un niño el juego es parte de su vida, porque de esa manera ellos aprenden con la experiencia de poder vivirlo con su propio cuerpo y explorarlo por sí mismos.

Por otra parte, lo que hemos podido percibir durante nuestras prácticas pre profesionales V, es que los niños y las niñas tenían mucha dificultad en el área de matemática, debido a que, la mayoría de los educandos no sabían identificar los números, desconocían la cantidad que le concierne a cada uno de estos números; como también se pudo percibir que desconocían los colores primarios, no tenían ningún conocimiento previo al mencionarles la palabra juntar, agrupar, ordenar, clasificar, etc. Asimismo, los estudiantes mostraron muchos impedimentos al momento de resolver problemas que surgían dentro del aula, por ejemplo, se ha podido evidenciar en uno de los momentos de la jornada pedagógica, juego libre en los sectores, donde uno de los niños tomaba dos

guitarras para él, pero al venir otro niño y querer jugar también con las guitarras, surgía un problema, de modo que, al pedirle al niño que si podría compartir una de las guitarras con él, el primer niño manifestaba que solo tiene una guitarra, esto era porque el niño observaba que en cada mano había uno, pero no los contaba conjuntamente.

Después de lo dicho en el párrafo anterior, también es importante mencionar acerca del modo de enseñar de las maestras en la institución educativa seleccionada, donde percibimos que las maestras no manejan estrategias innovadoras, realizan sus clases de manera memorística y tradicional, dando a conocer a los estudiantes cuál es el número 1, 2, 3, etc. Para que ellos procedan a repetirlo en ese mismo orden; de igual forma se pudo percibir que en gran parte de la jornada pedagógica se observa la participación netamente de la maestra, sin darle la iniciativa al niño del poder participar de su propio aprendizaje, asimismo, se evidencia que la maestra intentaba mantener a los niños y las niñas sin movilizarse en sus asientos, desarrollando fichas de aplicación, por tal motivo, esto resulta aburrido para el niño, generándole cansancio, desatención, desinterés e incluso viendo a esta área como un verdadero problema. Por estas razones, se puede evidenciar la gravedad del problema que aqueja a aquellos niños y que posteriormente este podría tornarse en una dificultad para cada uno de ellos, la cual es preocupante para nosotras como maestras.

## **1.2 Formulación del problema de investigación general y específicos.**

### ***1.2.1 Problema general:***

¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?

### ***1.2.2 Problemas específicos:***

- ✓ ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?

- ✓ ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?
- ✓ ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?
- ✓ ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?

### **1.3 Formulación de objetivos generales y específicos**

#### ***1.3.1 Objetivo general:***

Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

#### ***1.3.2 Objetivos específicos:***

- ✓ Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.
- ✓ Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.
- ✓ Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

- ✓ Determinar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

#### **1.4 Justificación**

El motivo de esta investigación surge porque desde años anteriores hasta la actualidad la matemática se ve como un problema, debido a factores externos, ya sea por la educación tradicionalista de los docentes de aula, por su falta de manejo de estrategias innovadoras y didácticas, haciendo que de esta manera los alumnos perciban a dicha materia como una dificultad a lo largo de su vida y las cuales surgen desde la primera infancia, siendo este el primer nivel la base de una educación, donde inicia la construcción de las diferentes nociones matemáticas y dentro de ello encontramos a la noción de número, la cual los lleva a establecer correspondencia entre objetos, agrupar objetos, seriar e identificar el patrón y continuar con la secuencia. Guevara (2004) cita a Jean Piaget, donde nos señala que la matemática surge en base a las experiencias y se da cuando el estudiante empieza a relacionarse con los objetos que se encuentra en el ambiente que le rodea, por ende, le favorecerá a la construcción de nuevos conocimientos que le permitirán enfrentarse a la realidad.

Por ello, demostramos que fue posible mejorar la noción de número de los estudiantes en base a las actividades lúdicas, realizando debidamente una previa planificación, teniendo en cuenta y respetando las características propias del niño, como también el contexto, estas actividades lúdicas se desarrollaron de manera grupal e individual, así mismo se implementó en los juegos el uso de diversos materiales, la preparación de un ambiente confortable y seguro, donde los alumnos participaron activamente, de modo que adquirieron un aprendizaje significativo que contribuirá en las diversas circunstancias que se les presenta en su día a día.

Por otra parte, el modo en la que hemos mejorado la noción de número en los niños y las niñas, fue a través de una propuesta novedosa que son las actividades lúdicas, siendo esta una estrategia que a ellos les encanta, entretiene y divierte plenamente, la cual

consideramos un medio favorable y oportuno para mejorar dicha noción. De igual forma, se aplicó y respetó la secuencia metodológica del área de matemática siendo estas las siguientes: vivencia usando su propio cuerpo para adquirir nuevos conocimientos, explora y manipula el material concreto, donde se prioriza la exploración para relacionarse libremente con diversos objetos estructurados y no estructurados, lo cual posibilita al niño descubrir sus características y funciones, finalmente, representan gráficamente y verbalizan, y ello surge a partir del contacto con objetos y acontecimientos las cuales han vivenciado los niños y las niñas, llevándolos a representar a través del dibujo. Esta investigación favorecerá a las maestras del nivel inicial para que enfatizen y apliquen en su práctica pedagógica a las actividades lúdicas a modo de un medio para el aprendizaje significativo de los estudiantes.

### **1.5 Limitaciones**

- Poco acceso a fuentes bibliográficas válidas y confiables.
- Carencia de información para desarrollar nuestras bases teóricas.
- Difícil acceso a bibliografía en la web, debido a los pagos e inscripciones que estos exigen.
- Pocos desarrollos teóricos acerca del tema de investigación, ya que carece de antecedentes bibliográficos a nivel local e internacional.
- Tiempo reducido para desarrollar nuestras experiencias investigativas.
- Inasistencia de algunos niños a la institución educativa, lo cual no permite la aplicación continua del tratamiento de investigación.
- Un ambiente inadecuado para desarrollar las actividades lúdicas, debido a que el aula estaba equipada por exceso de materiales, estantes, etc.

## **1.6 Formulación de hipótesis generales y específicas**

### ***1.6.1 Hipótesis general:***

**H<sub>i</sub>:** Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

### ***1.6.2 Hipótesis específicas:***

- ✓ Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.
- ✓ Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.
- ✓ Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.
- ✓ Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

## **1.7 Variables**

### ***1.7.1 Variable independiente***

Actividades lúdicas

### ***1.7.2 Variable dependiente***

Noción de número

## **1.8 Definición teórica y operacionalización de variables**

### ***1.8.1 Variable independiente: Actividades lúdicas***

Las actividades lúdicas siempre será parte del día a día de cada persona y ello hace referencia a las personas de las distintas edades, niños, adolescentes, jóvenes y adultos e incluyendo adultos mayores, así mismo, sin importar lo social, cultural y económico. De esta forma, se construye y aprende de manera adecuada el cómo actuar ante una situación desafiante que se presenta en el día a día de cada una de las personas, como también el saber responder ante situaciones de problemáticas grupales. (Piedra, 2018, p. 8)

Por ello, cuando nos referimos al campo educativo, las actividades lúdicas son muy importantes, puesto que posibilita al estudiante ir construyendo aquellos conocimientos de manera placentera y divertido a través de los juegos.

### ***1.8.2 Variable dependiente: Noción de número***

Trinidad (2022) menciona que “la noción de número es un conocimiento básico, siendo una de las herramientas que nos permiten actuar en el día a día e interpretar los fenómenos cuantitativamente”. (p. 2)

“La noción de número irá construyéndose mediante dos capacidades que la persona irá adquiriendo durante su proceso de aprendizaje, las cuales son: la clasificación y la seriación”. (Bautista, 2012, p. 5)

**Tabla 1***Operacionalización de variables*

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable independiente <b>Actividades lúdicas</b>	Vivenciación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa de las actividades lúdicas explorando los movimientos de su cuerpo.</li> <li>• Participa y se divierte aprendiendo con su propio cuerpo.</li> </ul>	Experiencias de investigación
	Exploración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora los materiales durante el juego.</li> <li>• Descubre las características y la utilidad del material concreto.</li> </ul>	
	Representación gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recrea mediante trazos y dibujos la actividad ejecutada.</li> <li>• Se divierte utilizando diversos materiales para representar lo aprendido.</li> </ul>	
	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica lo aprendido de manera divertida.</li> <li>• Expresa libremente sus emociones después del juego.</li> </ul>	
Variable dependiente <b>Noción de número</b>	Correspondencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloca los objetos dentro de otros objetos.</li> <li>• Establece relación entre objetos concretos y el nombre que los representa.</li> <li>• Relaciona un elemento frente a otro.</li> <li>• Establece relación de un elemento con otro según la cantidad.</li> <li>• Establece relación múltiple entre más de dos objetos.</li> </ul>	Guía de observación
	Seriación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.</li> </ul>	

---

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Establece elementos de manera creciente y decreciente.</li><li>• Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.</li><li>• Forma los elementos según su tamaño.</li><li>• Forma objetos por su grosor.</li></ul>
Clasificación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Clasifica objetos según su color.</li><li>• Clasifica objetos según su tamaño.</li><li>• Clasifica objetos según su forma.</li><li>• Clasifica alimentos según su sabor.</li><li>• Clasifica objetos por sus características.</li></ul>
Secuencia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica y sigue el patrón de los colores.</li><li>• Identifica y sigue el patrón de las formas.</li><li>• Identifica y sigue el patrón de las imágenes.</li><li>• Identifica y sigue el patrón de los sonidos.</li><li>• Identifica y sigue el patrón de los números.</li></ul>

---

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Antecedentes**

#### **A nivel internacional**

- Torres (2022) Con tesis titulado: “Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022”, es necesario resaltar que se tuvo como objetivo, diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de dicha institución. Y siendo de metodología cuantitativa, de estudio descriptivo y de diseño pre experimental; donde se ha concluido que, su variable uno, si contribuye para fortificar la motricidad fina, porque en efecto, aquellas actividades responden de manera beneficiosa, debido a que, permite que los educandos puedan expresar lo que sienten, piensan e incluso enlazar con su ambiente, más aún porque en el currículo de educación inicial, lo lúdico es sumamente importante, dado que es eficaz para desarrollar aquella habilidad motriz en la persona, por ello su gran eficiencia y valor.

#### **A nivel nacional**

- Rosales (2019) En su tesis “Estrategias de conteo para la noción de número en niños de 5 años de la I.E.I. Amiguitos de Alameda – chicas – 2019”, con su objetivo de demostrar que, al emplear las estrategias de conteo, permite adquirir aquella noción de número en los estudiantes de cinco años de la mencionada institución infantil. Y teniendo como hipótesis general: que, al aplicar aquellas estrategias de conteo, en efecto los educandos de la edad ya indicada, logran adquirir la noción de número de manera satisfactoria. Con la metodología cuantitativa, de nivel aplicativo y diseño pre experimental; donde se ha concluido que, la utilización de estas estrategias de conteo en las actividades de aprendizaje en el área de matemática, han permitido la mejora de la noción de número de los alumnos y alumnas, podemos evidenciarlo claramente en el gráfico y tabla N°7, asimismo en la prueba de hipótesis T de Student se pudo

determinar la significancia experimental de  $p= 0,000$  menor que el nivel de significancia fijado ( $= 0,05$ ), de esa manera corroborar la HI.

- Neyra (2019) Tuvo como título de su tesis, “Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019”. Puesto que quería demostrar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora la noción de número del área de matemática en estudiantes de cuatro años de edad. Y teniendo como hipótesis general: que el programa juegos lúdicos mejora positivamente a la noción de número en niños de 4 años. La metodología que se utilizó fue cuantitativa y de diseño pre experimental; donde obtuvo como resultado que, después de trazar y emplear el programa de actividades lúdicas la cual estuvo constituido por doce sesiones de aprendizaje, a causa de mejorar la noción de número en los estudiantes de la ya especificada edad; finalmente, se evidencia que el logro de los estudiantes del nivel infantil fue teniendo un gran progreso desde que se empezó a realizar el programa.
- Escobal (2019) En su tesis, “El juego con material concreto para mejorar la noción del número, en los niños de 5 años en la I.E.P. de aplicación Albert Einstein, Piura, 2019”, con el objetivo de comprobar si los juegos donde se hacen uso de materiales concretos, va a desarrollar la noción del número, de los escolares de 5 años. Y teniendo como hipótesis general: que al usar los juegos con aquellos materiales educativos que puedan ser manipulados por los propios alumnos, puede generar mejoría de manera significativa en su noción de número. El presente trabajo de tesis utilizó metodología cuantitativa, con un nivel aplicativo y diseño pre experimental; donde se ha concluido que, el aplicar la propuesta pedagógica donde el juego y el uso de los objetos que pueden ser explorados por los alumnos y alumnas de cinco años de edad, fue muy efectivo y ello se vio reflejado en la población de estudio, dado que se demostró que las actividades ejecutadas para llevar a cabo la propuesta donde se hace uso de los juegos con materiales concretos, posee desenlaces efectivos para desarrollar la noción de número, en definitiva los resultados ya nombrados se alcanzaron con el apropiado material para aquellos niveles del número: correspondencia, clasificación y seriación.

- Meza (2021) En su tesis “Juegos matemáticos para lograr el aprendizaje de la noción de número en estudiantes de la institución educativa integrado nivel Inicial N° 1404 del distrito de Pichanaqui, 2021”, con el objetivo que fue determinar aquellos beneficios que brinda el juego vinculado a la matemática para que los educandos aprendan la noción de número. Y teniendo como hipótesis general: que los juegos relacionados con la matemática favorecen positivamente para el aprendizaje de la noción de números de los escolares. El método de estudio que se utilizó fue cuantitativo, con el nivel aplicativo y diseño pre experimental; donde se ha concluido que, la realizada prueba precisó un P-valor de 0.000, la cual indudablemente se muestra inferior al 0.05 de la significancia, comprobando así el rechazo de la  $H_0$ . A este respecto, se evidenció el 95% de grado de confianza, fortaleciendo de esa manera su saber en el manejo de la numeración, la cual muestra la cantidad de elementos dentro de una colección ordenada donde se tiene en cuenta clasificar, seriar, todo ello utilizando los materiales que se tiene alrededor para disponer de ello, para finalizar, se muestra que para el 76.47% de los educandos se dio la influencia en su aprendizaje por los juegos matemáticos.
- Muñoz (2019) Teniendo como tesis “actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones básicas del área de matemática en niños de 5 años de la I.E Guillermo Gulman Lapouble Piura” con el fin de comprobar la manera en la que estas actividades antedichas va a desarrollar el aprendizaje de la operación básica de la matemática en los estudiantes de la edad de cinco años, teniendo como hipótesis: que el uso de aquellas actividades lúdicas permitirá desarrollar en los escolares un aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área ya indicada. El estudio realizado fue de metodología aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental; donde se ha concluido que, al comparar lo obtenido de la pre prueba y post prueba, se comprobó que existe el contraste positivo para el desarrollo en el aprendizaje de las operaciones básicas de la matemática en los alumnos y alumnas de 5 años. En definitiva, ello da a conocer lo provechoso y beneficioso que puede llegar a ser trabajar con esta valiosa estrategia que son las actividades lúdicas, dado que hacer uso de ello,

permite un aprendizaje fructífero para desarrollar la matemática en la persona, la cual también es de suma importancia para la vida.

### **A nivel local**

- Ildefonso & Villegas (2019) Tesis de título “Las actividades lúdicas y la estimulación en la pronunciación de los niños de 5 años de la I.E.I N°32008 “Señor de los Milagros”- Huánuco” con un objetivo claro, establecer en qué medida el aplicar las actividades lúdicas impacta para estimular en la pronunciación de los infantes. Y teniendo como hipótesis general: que las mencionadas actividades estimulan efectivamente la pronunciación de los estudiantes de cinco años de la institución ya antedicho. El método de estudio utilizado fue cuantitativo, nivel aplicativo y diseño pre experimental; aplicar el Programa “actividades lúdicas” es muy bueno y valioso, debido a que en el Coeficiente crítico de la t de Student se observa un mayor valor ante la t crítica. En tal sentido, se demostró lo efectivo que fue el uso de las actividades lúdicas para que los estudiantes de cinco años, comprendan auditivamente, evidenciándose de esta manera en los datos ya antedichos, ubicados en inicio a un 67% y en proceso el 23%, ello es más que evidente para resaltar la efectividad de aplicar dichas actividades, puesto que los alumnos y alumnas transitaron a un escenario favorable mostrando esa mejoría en su comprensión auditiva. En consecuencia, el infante, enuncia claramente sus ideas, demuestra confianza al hablar y hace uso del contacto visual al momento de expresarse de manera oral.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Actividades lúdicas**

#### **a) Definición de actividad**

Fernández et al., (2020) cita a Pérez (1994) quien indica que “la actividad es una expresión del biorritmo de la vida de un individuo expresada en forma dinámica”. (p. 3)

En el sentido pedagógico, se puede referir a dos tipos de actividades: la actividad del docente, que tradicionalmente se considera el centro de la enseñanza, y la actividad estudiantil, resurgida de la Escuela Nueva. (Fernández et al., 2020, p. 3)

Núñez (2002) cita a Cañal (2000) y enuncia que “Las actividades son un elemento de organización del aula: facilitan la distribución del tiempo y el espacio, la división de grupos, el papel fundamental del profesor y alumno, e inclusive ayudan a evitar caos”. (p. 4)

“La actividad incluye necesidades, motivos, metas y condiciones para su realización, entre estos se produce una transformación mutua entre sus componentes”. (De Vargas, 2006, p. 4)

#### **b) Definición de lúdica**

Etimológicamente, "lúdica" procede del sustantivo latino "Ludus", que quiere decir "juego", y se refiere a todo lo que implica el juego, como la diversión, el entretenimiento y el disfrute. (Vera, 2018, p. 4)

Domínguez (2015) cita a Dinello (2007, p.22) manifiesta que la lúdica es una elección de comprensión en la que el diseño de nuevas representaciones transforma significativamente la apreciación fenomenológica de la sociedad, que da lugar al proceso de creación de nuevos conocimientos, creatividad y relaciones afectivas positivas. También es un rasgo humano que potencia la creatividad y tiene la capacidad de cambiar de perspectiva, además de generar sentimientos positivos y en gran parte placenteros. (p. 14)

Para Brown (1992) citado por Piedra (2018) al hablar de la lúdica, nos menciona que esta debe provocar un desarrollo de la persona y la sociedad, así mismo, adquirir conocimientos donde no solo le generen aprendizajes sino se dé, de una manera divertida, placentera, con alegría, haciendo volar la creatividad para construir aquellos conocimientos. (p. 6)

### **c) La lúdica en el aprendizaje**

Según Xotlanihua (2021) La lúdica es una herramienta importante en el proceso de aprendizaje, porque promueve principios humanísticos como la participación, la colectividad... Podemos incrementar el aprendizaje en un 80% gracias a un ambiente estimulante basado en un estilo experiencial, podemos mejorar el 80% de nuestro aprendizaje.

Bavativa (2013) cita a Motta (2004, p. 23) La lúdica son procesos educativos. Los métodos lúdicos existían antes de que los maestros lo popularicen, creando espacios y tiempos lúdicos y creando interacciones y escenarios lúdicos. El juego es una forma de obtener complacencia personal a través del intercambio con los demás. Esto sugiere que la lúdica debe ser divertido, agradable y permitir que los estudiantes creen su propia iniciativa, en lugar de una forma obligatoria de aprendizaje. (p. 34)

Romero et al., (2009) cita a Torres (2004) señala que, al referirnos a lo lúdico, ya sea de recreación o en el ámbito educativo, este no tiene un límite de edad para trabajarlo con la persona. Por ende, lo que un docente del nivel inicial debe realizar, es adaptar lo lúdico a aquella necesidad e interés de sus estudiantes, para así utilizarlo como una estrategia pedagógica en su aula y de esa manera brindar una enseñanza satisfactoria para la instrucción integral de cada alumno y alumna en particular.

### **d) Definición de actividades lúdicas**

La actividad lúdica es un conducto fundamental de expresar nuestros sentimientos y pensamientos más profundos; permite exacerbar los problemas internos de las personas y reducir el impacto de las experiencias negativas. Fomenta el desarrollo equilibrado e integral de las personas en los aspectos físico, emocional, social e intelectual, mejorar la observación, el razonamiento y el

pensamiento crítico, enriquecer el vocabulario, fortalecer la búsqueda de la autoestima y el desarrollo de la creatividad. (Rojas, 1996, p. 2)

#### **e) Las actividades lúdicas en el aprendizaje**

Mencionan que la actividad lúdica es una estrategia recreativa de aprendizaje sumamente importante, ya que no solo es organizar o realizar un juego para distraer a los niños y las niñas o llenar el vacío que queda en la jornada pedagógica. Por el contrario, esta es una estrategia pedagógica muy valiosa, ya que es creativo y placentero, concorde a lo que se busca para generar la enseñanza integral de los estudiantes. (Jiménez et al., 2015, p. 5)

Candela & Benavides (2020) citan a Guzmán y Zambrano (2017) y sostienen que las actividades lúdicas deben adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, ya que observamos que no utilizar esta estrategia hace que los educandos no aprendan didácticamente, la cual esto mostraría resultados inferiores, porque aprender jugando es muy placentero para la persona, dado que refuerza el desarrollo de las destrezas y aptitudes de los alumnos en un aprendizaje significativo. (p. 7)

La actividad lúdica debe desarrollarse de acuerdo a las necesidades e intereses que tienen los estudiantes, para que de esa manera se pueda emplear esta estrategia en el aula, permitiendo cumplir aquellos logros. En ese sentido, dichas actividades se encargan de la enseñanza, priorizando los logros de la enseñanza, para que luego se realice el juego con sus respectivas reglas, generando la participación del docente y los estudiantes, como también, el adecuarse a la edad de los estudiantes a quienes se brinda la enseñanza. En esencial, estas actividades lúdicas deben causar un aprendizaje entretenido, que motive, que conlleve a la creatividad, imaginación y la interacción entre sus pares. (Venegas et al., 2021, p. 3)

## **f) Importancia de las actividades lúdicas**

La actividad lúdica es muy importante, ya que es una estrategia que tiene como objetivo integrar a los alumnos y alumnas a su entorno, experimentando, interactuando con otros, para que de esa manera entiendan las normas y las prácticas sociales a las que le pertenece el estudiante. Al mismo tiempo, el juego es una parte esencial del proceso de socialización, centrándose en principios que conducen a la educación: la inclusión, la cooperación y la recreación están encaminados para desarrollar la cognición, comunicación, social, emocional, física, estética, capacidades morales y espirituales. (Candela & Benavides, 2020, pp. 6-7)

Según Gómez et al., (2015) “La actividad lúdica fomenta la confianza en sí mismo, el autocontrol y la construcción del temple de la persona en la niñez, siendo así, una de las primordiales actividades educativas y recreativas”. (p. 30)

“Del mismo modo, si hablamos de actividades lúdicas, se deben identificar tres condiciones básicas para el desarrollo: gusto, confianza y autonomía. Por ende, se debe satisfacer aquellas necesidades vitales, brindar seguridad afectiva e independencia”. (Gómez et al., 2015, p. 30)

Como Sarmiento et al., (1999) menciona “Una actividad lúdica más allá de llevar a los niños a un progreso intelectual, también les permitirá que exploren la creatividad, el movimiento y la cognición, y les permiten expresar lo que sienten y piensan, contribuyendo así directamente al desarrollo del niño”. (p. 1)

Por otra parte, Caballero (2021) cita a González (2017, p. 44) y determina que las actividades lúdicas benefician para optimizar esa capacidad de desarrollo de los órganos que tienen como función captar toda información del entorno y enseguida transmitirla a nuestro cerebro, como el tacto, audición y vista, asimismo, permite desarrollar los movimientos y la coordinación entre las partes del cuerpo. Por otra parte, estas actividades, también favorecen al lenguaje, ya que les permite

participar de juegos grupales en el que se requiere comunicación entre sus pares, como también ello le beneficia para hacer despertar sus habilidades de imaginar, crear y observar, finalmente, contribuye en la mejora de su perseverancia y paciencia. (p. 12)

### **g) Objetivo de las actividades lúdicas**

Desde una perspectiva general, uno de los objetivos importantes que debe proporcionar las actividades lúdicas es que las alumnas y los alumnos desenvuelvan su arte de crear, lo cual posteriormente les permitirá pensar, analizar y desarrollar su pensamiento lógico, para que así, por sí mismos resuelvan las situaciones o dificultades que se presentan en el día a día. (Venegas et al., 2021, p. 3)

Por otra parte, dichas actividades también deben producir diversión, disfrute, relajación y las risas en los infantes. Esto indica, que el juego debe hacer que los educandos aprendan de manera placentera, donde sus emociones resalten, ya que, al generar una emoción en el aprendizaje de un estudiante, permite que este aprendizaje sea duradero y fructífero para su vida futura. (Venegas et al., 2021, p. 2)

Trabajar la matemática educativa con niños y niñas del nivel inicial, desde la propuesta pedagógica, incluye el conocimiento del docente sobre las capacidades que deben alcanzar los estudiantes de 3 años hasta 5 años, sujeto a las siguientes consideraciones metodológicas:

#### **2.2.1.1 Dimensiones de las Actividades Lúdicas**

##### **2.2.1.1.1 Vivenciación**

Según Minedu (2008) “Las actividades se desarrollan a través de la experiencia, y los aprendizajes se adquieren a través del propio cuerpo, a través del movimiento, permitiendo desarrollar las percepciones con el propio cuerpo.” (p. 184)

La madurez mental, afectiva, emocional y física del niño, junto a su libertad para jugar y mover su cuerpo le permitirán ampliar y regular sus pensamientos. Los primeros siete años de vida son esenciales, porque durante esta etapa pasamos de la inteligencia en acción a una idea y concepto simbólico. Puesto que, el infante al comenzar la escuela requiere desenvolverse para razonar. El organismo y el movimiento son la base para que los niños desarrollen el pensamiento. (Minedu, 2013, p. 26)

#### ***2.2.1.1.2 Exploración***

Las habilidades se desarrollan durante el “descubrimiento” que tiene lugar en las actividades, en ese sentido, permite crear momentos para conectarse abiertamente con diferentes objetos, tanto estructuradas como no estructuradas, permite al niño explorar e indagar sus características, relaciones, funciones, propiedades, conceptos y otras habilidades matemáticas que son propios para el primer nivel de la educación. (Minedu, 2008, p. 184)

Trabajar con materiales concretos es importante para desarrollar estas habilidades, dando a los niños la oportunidad de crear, participar y expresar su creación, es por ello que la exploración brinda la oportunidad de interactuar con total libertad a través de numerosos objetos que se encuentran en su entorno y los que están direccionados netamente para generar un aprendizaje, lo que facilita a los infantes explorar características, propiedades, funciones y relaciones, así como otros conceptos matemáticos y habilidades requeridas para el nivel inicial. (Minedu, 2015, p. 74)

Asimismo, debemos saber que el nivel de exploración y manipulación del niño irá evolucionando según este vaya desarrollándose, como también de acuerdo a aquellas oportunidades que se les brinde. Por ello, es muy importante que las personas de su entorno proporcionen las condiciones necesarias a fin de que las alumnas y alumnos puedan indagar por sí mismos, dado que les accede a descubrir todo lo relacionado a esos objetos que manipula, ya sea, el color, textura, tamaño,

cantidad, etc. Para que luego pueda identificar las características comunes que existen entre todos los objetos que manipulan, por consiguiente, esto les permitirá relacionar por aquellas semejanzas descubiertos. Por ejemplo, un niño manipula diversos carritos, logrará percibir aquellas características semejantes entre los carritos, para que luego, por sí mismo las empiece a juntar según el criterio identificado. (Minedu, 2016, p. 157)

### **2.2.1.1.3 Representación gráfica**

Según Rojas et al., (2006) La representación gráfica es un medio que utilizan las personas para plasmar un pensamiento, sentimiento y expresar sus emociones; por ello, no se le debe restar importancia, ya que esa es una valiosa información plasmada sobre un tema tratado o vivenciado por la persona que lo realiza. (p. 2)

“Fomentar las representaciones gráficas permite que el niño plasme y explique todo lo que atravesó inicialmente poniendo a prueba su cuerpo, así como manipulando y explorando determinados materiales”. (Minedu, 2008, p. 184)

“La representación gráfica nace de las experiencias vividas por medio de su cuerpo, como también, manipulando y empleando objetos, finalmente, para dar paso a la representación”. (Minedu, 2015, p. 31)

Las representaciones son sumamente importantes, debido a que esto viabiliza que los escolares plasmen sus resultados de lo comprendido, como también, ello les permite comunicar y argumentar sus conocimientos adquiridos; la cual sirve como evidencia para los maestros, ya que en ella podrán percibir el logro o el avance de lo aprendido de cada niño o el saber si necesita ayuda, mediante el cual docente podrá retroalimentar mediante preguntas hacia el niño y también plasmando más estrategias didácticas para su clase. (Minedu, 2020, p. 17)

Pantano (2017) “Una representación gráfica se da después de que el niño haya experimentado con su propio cuerpo y explorando materiales concretos, ya

que de esa manera adquiere un aprendizaje significativo que luego se dé a conocer gráficamente”.

#### **a. Tipos de representación gráfica**

- Un tipo de representación gráfica que es de mucha preferencia por los estudiantes son los dibujos o como también llamado pictórico, donde plasman de manera creativa con colores y materiales de su preferencia. (Pantano, 2017)
- Por otra parte, consideramos como representación gráfica, a la representación que se realiza con material concreto, ya que los niños y las niñas disfrutan mucho creando. Por ejemplo, un niño realiza una seriación de tamaño creando una zampoña.

#### **2.2.1.1.4 Verbalización**

“La expresión verbal va de la mano con la representación gráfica, entonces el niño comunica cómo construirla, por lo que el niño puede percibir el aprendizaje que ha realizado”. (Mazuelos, 2015)

### **2.2.2 Noción de número**

#### **a) Definición de noción**

La noción es cuando se tiene una noción de algún asunto, ya sea que tenga una idea mínima o poco sobre el tema, pero en sí, tener noción quiere decir tener conocimiento general sobre aquel tema, de todas maneras, en ambos nos da a conocer una forma de conocimiento, ya sea una idea vaga o el conocimiento general. (Navarro, 2016)

#### **Nociones matemáticas**

Espín (2022) Se refiere al desarrollo cognitivo llevando a los niños a explorar, colaborar, interactuar y comprender su ambiente; a través de esta interacción, los niños establecen nociones básicas de espacio, tiempo, cantidad,

textura, forma, tamaño y color, que benefician para el desenvolvimiento en su entorno. (p. 98)

### **Nociones básicas**

Son aprendidos inconscientemente por los educando, gracias a su medio ambiente, donde primeramente, el cuerpo es el primer término del concepto de espacio, pues a través de él aprendemos el control tónico de la respiración, la postura, el equilibrio, la estructura espacial y el tiempo, llevándolos a crear los esquemas corporales, la representación de nuestro cuerpo en relación con uno mismo y lo que nos rodea, en segundo caso, se aprenden a través del juego, ya que desarrollan el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y comprensión de los procesos numéricos, espaciales, geométricos y de lectoescritura. (Flores et al., 2016)

Según Flores et al., (2016) las nociones básicas en el nivel inicial, se dan en el transcurso, donde los niños adquieren experiencia interactuando con materiales concretos, su medio y circunstancias cotidianas.

#### **b) Tipos de noción**

- Noción espacial: Espín (2022) se refiere a que un niño de un año de vida percibe el espacio desde el movimiento, desde la edad de 2 años descubre a partir de su ubicación; aquellas nociones de “debajo, encima, detrás y delante”; a medida que va construyendo su lenguaje, registra su entorno a manera de experiencias y como palabras; de esta forma edifica la imagen mental de la espacialidad. (p. 99)
- Noción de tiempo: Son las palabras como ahora, hoy, ayer y mañana, que cuando se usan pueden significar diferente del tiempo real. (Almada, 2021)

- Noción de número: Espín (2022) toma como referencia a Piaget y describe dentro de ella a la correspondencia, seriación, clasificación, agrupación y formación de conjuntos. (p. 100)

### c) Definición de número

“Los números son unidades abstractas que se refieren a cantidades, además de la cantidad que simboliza, el número es también un signo que se utiliza para identificarlo. (Salazar, 2015)

El concepto de número es abstracto, porque existe en nuestra mente, aun cuando a los números se usan para simbolizar las diversas situaciones de la vida cotidiana. Por consiguiente, para conocer qué es el número, se debe pensar en los números ordinales, cardinales, de numeral e inclusión. (Minedu, 2013, p. 33)

Rafael (2007) cita a Piaget y refiere que los estudiantes no alcanzan los conceptos de los números hasta la fase de las operaciones concretas y la formación de los conceptos numéricos de da a partir de operaciones lógicas como clasificación y seriación. Sin embargo, investigaciones recientes sugieren que algunos principios fundamentales del número emergen en la etapa pre operacional. (p. 10)

Según Pérez (2021) “el número es un signo que se utiliza para representar cantidades que se obtienen. Siendo así una expresión de cantidad y la representación”.

Unknown (2017) cita a Piaget, donde menciona la existencia de las cuatro etapas del pensamiento del número: la clasificación y la seriación, estas dos etapas se deben desarrollar antes de ingresar a conocer al número en sí. Ya en la siguiente etapa, para la edificación del número, se da la preservación de la cantidad, siendo así la coordinación tanto del aspecto cardinal y ordinal, finalmente, para la última etapa se da la composición y descomposición del número.

Orellana (2020) cita a Piaget y refiere al pensamiento lógico y matemático es una habilidad intelectual, sin embargo, antes de la asimilación, los alumnos pasan por un proceso preliminar en la etapa de educación infantil. Así que, los niños en este periodo necesitan aprender a clasificar, seriar, asimismo el concepto de los números. Lo cual, les dará a los niños algo del orden mental abstracto necesario para las operaciones intelectuales matemáticas.

#### **d) Tipos de número**

Según Minedu (2013) en el desarrollo del pensamiento matemático, consideramos los siguientes:

- Cardinal. Esto se refiere a la cantidad de objetos en la colección. Por ejemplo: Si tenemos un conjunto formado por tres lápices, tres plumones y tres crayolas, podemos estar seguros de que estos conjuntos tienen el mismo número (cantidad), es decir todos estos conjuntos tienen 3 elementos.
- Ordinal. Se refiere al orden que ocupan los elementos en un conjunto ordenado. Ejemplo: 4 se ubica en un orden, ocupando el cuarto lugar, se ubica posteriormente de 3 y anteriormente de 5.
- Inclusión jerárquica. Esto significa que el último número contado juntos es el número que representa el número total del conjunto. Por ejemplo: después de contar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 bolas, indico que tengo 7 bolas y 2 está integrado en 7.
- Numeral. Es una forma común de representar un número. Ejemplo: Cuatro pelotas se simboliza con el número 4. (p. 33)

#### **e) Definición de noción de número**

Bautista (2012) menciona que el niño logra la noción de número, en base a la exploración o contacto que el mismo infante realiza ante los objetos, cuando logra conocer sus características (forma, color, tamaño, grosor, etc.) las cuales

conocerán en primer momento, después les permitirá relacionar con otros tipos de objetos, mediante las características identificadas al principio. (p. 2)

En su mayoría sabemos qué es un número, sin embargo, desconocemos cómo interpretarlo, por lo que tendemos dar distintas definiciones. Mucha gente dirá que el 5 es un número, el 5 también son cinco bolas y las dos son iguales; pero eso no es cierto porque los dos no son lo mismo. Decir que cinco no es un número es como decir que Violeta no es una palabra, pero 5 es una palabra numérica porque Violeta es el nombre de un niño. (Minedu, 2013, p. 33)

Bautista (2012) cita a Piaget, donde explica de manera detallada que los alumnos desarrollarán la noción de número cuando éste alcancé realizar la agrupación, así mismo, cuando el niño logró desarrollar la seriación. Por lo tanto, después de lo dicho anteriormente se puede deducir que la adquisición de la noción de número se logra en base al contacto que el niño realiza con los materiales que está a su alcance y no solo un tipo de objeto, sino con una variedad de objetos, que le permitan lograr dicho aprendizaje, pero tengamos en cuenta que ese contacto que el niño va realizando debe ser cada vez más complejo. (p. 4)

### **2.2.2.1 Dimensiones de noción de número**

#### **2.2.2.1.1 Correspondencia**

Según Bautista (2012) define a la correspondencia como una “capacidad que va tener el niño al establecer relaciones de igualdad, mediante características en común que se encuentra entre un grupo de objetos con otro grupo y las cuales se les presenta al niño para que éste las identifique”. (p. 15)

Así mismo, la correspondencia hace referencia a la acción de encontrar un vínculo entre un objeto de un conjunto y otra de otro conjunto. Siendo así todo ello, una base para introducir al niño en el conteo y como también para construir el concepto del número. Por ello, en la primera infancia iniciamos con la correspondencia univoca, que es de uno a uno, ya que permite al niño visualizar mejor ese vínculo que hay entre esos dos objetos, ya que se debe tener en cuenta

que el niño aún no conoce la igualdad que podría haber entre esos dos objetos, como también aún no conoce sobre la cantidad que hay, pero dándose el caso que el niño ya podría tener una noción divagante que en un lado hay uno y al otro lado también. (Minedu, 2013, p. 34)

Como también lo menciona Álvarez (2015) la correspondencia va implicar que se establezca una relación entre objetos, siendo llamada esa relación como canal que los une. (p. 40)

#### a) Tipos de correspondencia

En el nivel inicial se inicia por la correspondencia uno a uno y según se avanza ya con mayor complejidad sería la correspondencia entre más de dos objetos en cada grupo, de esa manera se estaría formando que los conjuntos tienen un mismo cardinal y surgiendo así el mismo número como cantidad de elementos que hay.

- Correspondencia objeto a objeto con encaje: Se enlazan los elementos de dos conjuntos por medio de la unión o introducción de un elemento dentro de otro. flor-florero, mano-guantes, persona-asiento, etc.
- Correspondencia objeto a objeto: Se refiere cuando aquellos objetos que se utilizan para fijar una relación donde tienen semejanza originaria. Ejemplo: plato-tenedor, niño-juguete, persona-asiento.
- Correspondencia objeto a signo: Se instaura una relación entre objetos concretos y signos que la representa. Ej. producto-su marca, marca del producto.
- Correspondencia signo a signo: Es cuando se enlazan signos con signos, ya que simbolizan el mayor grado de abstracción en el procedimiento de la correspondencia, ejemplo: diez-10, de-d, ele-l etc.
- Correspondencia univoca: Este tipo de correspondencia se llama término a término. Determina la relación entre los elementos de un conjunto y los

elementos de otro conjunto basándose en la percepción, y determina los elementos correspondientes del otro conjunto.

- Correspondencia biunívoca: Evoluciona de una forma básica de correspondencia a una forma avanzada de correspondencia porque nos permite comprender cómo la numeración puede equilibrar las diferencias entre conjuntos.
- Correspondencia múltiple: Correspondencia por equivalencia entre dos conjuntos da paso a la correspondencia múltiple, que se satisfacen cuando se van a comparar más de dos conjuntos. Aquí se crea un nuevo tipo de relación, que dice que, si cada elemento de un conjunto corresponde a un elemento del segundo conjunto y al mismo tiempo corresponde a cada elemento del segundo conjunto, entonces otro elemento del tercer conjunto, entonces cada elemento del primer conjunto corresponde al tercero. (Gárate, 2010)

#### **2.2.2.1.2 Seriación**

Capacidad de los niños para seriar elementos, objetos, cosas, etc. siguiendo un razonamiento lógico que haya entre estos objetos, la cual lo realizará mediante la comparación que percibirá al momento de observar los objetos. Así mismo nos menciona que el niño para realizar este proceso estará estableciendo relaciones asimétricas, es decir que el niño al observar el primer objeto, con el siguiente buscará que esta sea distinta, por ejemplo, una pelota grande, la siguiente sería una pelota mediana y finalmente una pelota pequeña. (Bautista, 2012, p. 18)

“Operación en la se forman y ordenan los objetos teniendo en cuenta sus características propias, es decir, se efectúa una orden de manera progresiva o descendiente (ejemplo, tamaño, grosor, color, etc.)”. (Crisólogo, 2006, p. 4)

Según Barco (2022) menciona que la seriación sigue un orden, es una cadena de elementos que tienen alguna relación entre sí. Es por ello que el niño tiene la capacidad para ordenar objetos, y esta se desarrolla primero ordenando los objetos

según su tamaño, de grande a pequeño, luego, viceversa, hasta que finalmente son capaces de crear una serie ascendente y descendente.

La seriación es el orden de materiales que tienen diversos rasgos en común y esta se da mediante el proceso de comparación, en el que se va encontrando un orden para acomodarlos, por ejemplo, ordenarlo según el tamaño, del más grande al más pequeño, permitirá que el estudiante conozca que tal objeto es más grande que otro objeto o este sea más pequeño. Por lo tanto, todo ello que los niños y niñas van realizando llevará a que más adelante conozcan el orden de los números como 1, 2, 3, etc. (Minedu, 2013, p. 35)

#### ***2.2.2.1.3 Clasificación***

La clasificación es aquella capacidad que los educandos tienen para juntar diversos objetos que compartan ciertas características en común. Por ejemplo, al proporcionarles el material de los bloques lógicos a los niños, ellos podrían agrupar aquellos bloques por colores (azul, rojo y amarillo) y así podrían seguir agrupando por diferentes criterios, según se esas características en común que tienen. (Bautista, 2012, p. 11)

Capiz (2005) afirma que clasificar permite que los niños manipular y exploren objetos, aprendan a ordenarlos según el color, la forma o tamaño, y al comprender esta actividad, los niños se interesarán en ordenar sus materiales. (p. 22)

Según Priego (2018) la clasificación implica distinguir las peculiaridades que existen entre aquellos objetos, asimismo identificar sus similitudes, diferencias y agruparlas o separarlas en función a sus características, esta noción se da a partir de la exploración y manipulación de diversos objetos que se encuentra en su entorno. (p. 7)

Es aquella capacidad que tiene el niño de reunir objetos percibiendo sus similitudes o contrastes de aquellos elementos, la cual todo ello que se va

realizando servirá para que luego el niño realice sub agrupaciones a mayor profundidad, por ejemplo, si a principio el niño agrupa objetos por colores los bloques lógicos, en una sub agrupación podría juntarlos por el tipo de figuras (cuadrado, triángulo, cuadrado y redondo). (Minedu, 2013, p. 35)

Prades (2021) señala que “la clasificación se desarrolla realizando una relación mental que permitirá percibir las analogías y contrastes que existen entre los objetos, de modo que luego las agrupe”.

#### **a) Tipos de clasificación**

Según Bautista (2012)

- Clasificación figural: La clasificación figural se da cuando el niño reúne elementos donde estas cumplan con una necesidad, ya sea para formar figuras con aquellos objetos.
- Clasificación no figural o intuitiva: Se da cuando el niño reúne los objetos por una sola característica en común que tengan, por ejemplo, solo por el criterio de color.
- Clasificación no figural lógica: La clasificación no figural lógica es con mayor complejidad, ya que se da cuando el niño agrupa los objetos según diversos criterios. Por ejemplo, se agrupa por colores y de esa misma agrupación se podría formar un subgrupo de figuras geométricas (cuadrados, círculos, rectángulos y triángulos). (págs. 16-17)

#### **2.2.2.1.4 Secuencia**

“Es una sucesión de elementos que acontecen y están relacionados mutuamente. Estas relaciones son una parte fundamental para entender las secuencias: necesitamos conocer qué condiciones deben tener los elementos para ser parte de él”. (Fernandez, 2016)

“Oposición relativa, porque en la secuencia, los conjuntos de elementos están en un cierto orden, es decir, uno tras otro, o si no, entonces uno antes del otro”. (Ucha, 2010)

### 2.3 Bases conceptuales

- ✓ **Actividad.** – Acción del ser humano o grupo para completar una labor en particular. También incluye el grado o la medida en que se puede realizar la tarea. Asimismo, incluye las acciones realizadas para su cumplimiento.
- ✓ **Actividades lúdicas.** -Son en las que el tiempo libre se utiliza para aliviar el estrés y escapar de la rutina diaria. Además, son muy útiles si quieres entretenerte, relajarte y divertirte.
- ✓ **Correspondencia.** - Es hacer corresponder un elemento con otro, mediante una característica en común que se tiene entre ambos.
- ✓ **Clasificación.** - Es realizar una agrupación en conjuntos o grupos a partir de las diferentes características que se pueda encontrar entre los elementos que se tiene.
- ✓ **Exploración.** – Es el verbo de descubrir significa observar y percibir un sujeto, aspecto, lugar, etc.
- ✓ **Gráfico** - Es una representación de líneas y se asocia con la escritura.
- ✓ **Lúdico.** - Se utiliza para describir lo que implica el juego: una acción que se ejecuta con desenlaces divertidos o competitivos y se da entorno a reglas.
- ✓ **Noción.** - Es el conocimiento que tiene una persona de tener en mente algo sobre un tema o asunto y darlo a conocer según ello que se conoce.
- ✓ **Noción de número.** - Es el conocimiento que tiene una persona sobre el número, sabiendo todo sobre ello, ya sea la cantidad y la representación del número.
- ✓ **Número.** - Es una representación mental que tiene una persona sobre una cantidad de elementos y que se da a conocer mediante un símbolo, que podría ser 1, 2, 3, etc.
- ✓ **Secuencia.** - Es seguir un patrón determinado, las cuales pueden ser por una formación de colores, formas o tamaños y realizándose de menor a mayor

complejidad en la cantidad de elementos que se considere lógico para seguir la secuencia.

- ✓ **Representación.** – Es el acto y efecto de actuar, por lo que pueden ser pensamientos o imágenes que sustituyen a la realidad.
- ✓ **Representación gráfica.** - Este es un recurso eficaz que permite la gestión autónoma del conocimiento, ya que en el transcurso de la formación educativa va a permitir al alumno, edificar para sí mismo un conocimiento, teniendo una base, que son sus conocimientos previos, análisis y síntesis de la información presentada.
- ✓ **Seriación.** - Es llevar un orden para conseguir la seriación, para ordenarlo por el tamaño de los objetos se podría establecer, comenzar de grande hacia el más pequeño o inversamente, como también se podría dar con diversas formas de orden.
- ✓ **Verbalización.** - Expresar una idea o emoción mediante palabras.
- ✓ **Vivencia.** -La experiencia adquirida mediante una situación. Las experiencias son los hechos por los que pasa una persona y de alguna manera los modifican.

## **2.4 Bases epistemológicas o bases filosóficas o bases antropológicas**

### ***2.4.1 Bases epistemológicas de la noción de número***

Buscar la mejora de la noción de número en los niños menores de 6 años comienza haciendo pequeñas comparaciones entre objetos; es decir, ponerlos uno frente al otro y emparejarlas, después juntarlas por semejanza y separarlas por diferencia, es decir, logrando desarrollar la correspondencia, clasificación, la seriación y la secuencia es por ello que consideramos pertinente para hablar del tema al psicólogo José Leoncio Bautista Córdor.

La noción de número en el infante se da con la manipulación y exploración sobre los objetos, ya que, al usar el tacto, los niños y las niñas captan las particularidades y funcionalidades del objeto descubierto, identificando lo común entre uno u otro objeto. (Bautista, 2012, p. 31)

Al mismo tiempo, para Piaget citado por Moya (2014) indica que, una construcción de noción de número resulta a través de la clasificación, porque permite al estudiante organizar objetos teniendo en cuenta sus características comunes y la seriación ya que permite al niño establecer un orden jerárquico ya sea de mayor a menor, del más alto al más bajo, etc. Por ello, es evidente que todas aquellas actividades que los alumnos ejecutan en su vida cotidiana, contribuyen al desarrollo de sus conocimientos básicos del área de matemática. (pp. 1-4)

Conforme a este documento, nos menciona que una maestra del nivel inicial debe iniciar dicho proceso permitiendo que los escolares tengan contacto y cercanía con todos esos objetos que lo rodean, ya que de esa manera se les permite interactuar con aquellos objetos, la cual esto lleva a los niños y las niñas a encontrar, como también relacionar aquellas peculiaridades y propiedades, por efecto esto permitirá dar el paso de iniciación para la edificación de los aprendizajes.

## CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

### 3.1 Ámbito

La investigación se realizó en la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga ubicado en el distrito de Amarilis, departamento de Huánuco.

#### Caracterización de los niños y las niñas

Los partícipes fueron niños de tres a cinco años, los infantes no sabían diferenciar los colores, como también desconocían las formas y no tenían conocimiento para clasificar, seriar, corresponder y ordenar los objetos de su entorno.

### 3.2 Población y selección de la muestra

#### Población

Se precisa como un grupo de individuos u instituciones que están sujetos a investigación. En la investigación social es común distinguir dos tipos de poblaciones: población objetivo, la cual es población general, mas no disponible, y población accesible, es decir, población favorable para la investigación del universo. (Ñaupas et al., 2014, p. 246)

Nuestra población objetiva estará conformada por los 22 niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga ubicado en el distrito de Amarilis, departamento de Huánuco.

#### Tabla 2

*Distribución De La Población De Los Niños Y Niñas De La Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga*

EDAD-SECCIÓN	GÉNERO		TOTAL
	F	M	
5 años - Amarillo	8	14	22

Fuente: Nómima de matrícula 2022

### 3.3 Muestra

Ortiz (2003) alude que “una muestra es una parte representativa de una población o universo, obtenida para el estudio de determinadas características”. (p. 112)

La presente investigación tuvo como muestra a 22 niños de cinco años del aula “Amarillo” de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2020, siendo este el grupo experimental.

#### **Tabla 3**

*Distribución De La Muestra De Los Niños Y Niñas De 5 Años De La Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga*

GRUPO	EDAD	GÉNERO		TOTAL
		F	M	
GE	5 años	8	14	22

Fuente: Nómina de matrícula 2022

### 3.4 Nivel y tipo de estudio

#### **Nivel de investigación**

En cuanto al nivel, la investigación realizada es de nivel explicativo, debido a plantearse para solucionar los problemas, de los 22 infantes incluidos en la muestra de investigación estudiada. “Esta se denomina una investigación que pretende responder a una interrogante impulsada por el interés que tienen las personas de estar al tanto y el de conocer a mayor profundidad algún suceso o alguna cosa, asimismo, averiguar la causa de las cosas, acontecimiento o fenómeno de la realidad”. (Niño, 2011, p. 34)

#### **Tipo de investigación**

La investigación elaborada es de tipo APLICADA, dado que empleamos en el grupo experimental las actividades lúdicas que fueron desarrolladas por el equipo de investigación con el objetivo de resolver problemas relacionados con la noción de

número de los estudiantes, de 5 años de la Institución Educativa N°532896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco - 2022.

“La investigación se caracteriza por una finalidad bien definida e inmediatamente práctica, esto es, estudiar con el fin de incidir, transformar, cambiar u originar cambios en un determinado ámbito de la realidad”. (Carrasco, 2005, p. 43)

### 3.5 Diseño de investigación

Según Bernal (2010) “El diseño de este estudio tiene el control más débil sobre las variables porque no asigna sujetos aleatorios a un experimento y el indagador no tiene control sobre las variables (Diseño con un solo grupo)”. (p.146)

El diseño que se utilizó en la presente investigación es el pre experimental con prueba de antes y después.

GE:	O1	X	O2
-----	----	---	----

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre prueba resultados antes de la aplicación

X : Aplicación de variable independiente, actividades lúdicas

O2: Post prueba resultados después de la aplicación.

### 3.6 Métodos, Técnicas e instrumentos

#### Método de investigación

Es un procedimiento para descubrir las condiciones bajo las cuales ocurren ciertos eventos, que son predecibles, comprobables, razonamiento riguroso y observación empírica (...) Por tal razón, es un conjunto de procedimientos para formular problemas científicos, probar hipótesis y herramientas para la investigación. (Tamayo, 2003, p. 28)

Ya que en el presente trabajo de investigación se investigó de qué manera influye las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

### **Técnicas de recolección de datos**

Según Carrasco (2005) son pautas y lineamientos que conducen las actividades de los investigadores en cada etapa de la investigación científica. Al tratarse también de herramientas procedimentales y estratégicas que presuponen, conocer previamente su productividad y aplicación, facilitara la selección para el investigador. (p. 274)

En el trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación para recopilar datos.

La observación es un proceso de recopilación de datos e información, la cual involucra el uso de los sentidos para observar eventos y visualizar hechos sociales y personas en entornos del mundo real donde suelen realizar sus actividades. (Ortiz, 2003, p. 120)

### **Instrumentos de recolección de datos**

La investigación científica es un proceso sistemático de estudio y descubrimiento de nuevos conocimientos sobre fenómenos y hechos del mundo real que solo se pueden obtener a través de la investigación o la medición. Estos instrumentos pueden ayudar a recopilar datos que luego se procesan en conocimiento verdadero, general y coherente. (Carrasco, 2005, p. 334)

Cortez & Salcedo (2019) cita a Campos y Lule (2012) manifiestan que “la guía de observación es una herramienta que accede al observador orientarse sistemáticamente para que sepa dónde se halla el objetivo real de la investigación; asimismo es un medio para recolectar y obtener datos e informaciones sobre un suceso”. (p. 10)

En la investigación se manejó la guía de observación para obtener datos sobre la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número en niños de 5 años del aula “Amarillo “de la institución educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022. la cual fue elaborado con el aporte de los especialistas de la Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela Académica Profesional Educación Inicial de la UNHEVAL, Huánuco.

### 3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

#### Confiabilidad por Alfa de Cronbach

Este procedimiento es el fruto preliminar de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos a una muestra piloto de 20 unidades de análisis. El índice de Alfa de Cronbach sigue la siguiente fórmula:

<b>a) Alfa de Cronbach mediante varianza de ítems</b>	
<b>Fórmula:</b>	$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$
<b><math>\alpha</math></b> = Alfa de Cronbach <b>k</b> = Número de Ítems <b>Vi</b> = Varianza de cada Ítem <b>Vt</b> = Varianza total	

#### Escala de fiabilidad para instrumento de recolección de datos:



Si el valor del índice de Alfa de Cronbach obtenido es mayor o igual a 0,8 se afirma que el instrumento es seguro. Caso contrario se debe ser revisado para reajustarse de forma parcial o total.

A continuación, se muestra la validación del instrumento de la variable dependiente, con 20 indicadores; con las escalas: nunca (1), a veces (2), casi siempre (3) y siempre (4).

**Confiabilidad de instrumento concerniente a la variable dependiente, Noción de número:**

**Tabla 4**

*Base de datos de la muestra piloto para la variable días de logro*

	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	TOTAL
<b>1</b>	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	<b>74</b>
<b>2</b>	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	<b>68</b>
<b>3</b>	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	<b>79</b>
<b>4</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>80</b>
<b>5</b>	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	<b>75</b>
<b>6</b>	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	<b>63</b>
<b>7</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>80</b>
<b>8</b>	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	<b>67</b>
<b>9</b>	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	<b>76</b>
<b>10</b>	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	<b>70</b>
<b>11</b>	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	<b>75</b>
<b>12</b>	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	<b>64</b>
<b>13</b>	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	<b>67</b>
<b>14</b>	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	<b>76</b>
<b>15</b>	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	<b>74</b>
<b>16</b>	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	<b>75</b>
<b>17</b>	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	<b>67</b>
<b>18</b>	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	<b>67</b>
<b>19</b>	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	4	4	<b>63</b>
<b>20</b>	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	<b>73</b>

El índice de Alfa de Cronbach se obtuvo con el software SPSS-25:

**Tabla 5****Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

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

**Tabla 6****Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,825	,821	20

**Tabla 7****Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
I1	67,60	25,937	,285	.	,824
I2	67,55	27,313	,092	.	,831
I3	67,45	27,629	,044	.	,831
I4	67,60	26,253	,298	.	,822
I5	67,70	26,326	,267	.	,824
I6	67,65	24,766	,593	.	,809
I7	67,70	25,589	,414	.	,817
I8	67,80	24,484	,642	.	,806
I9	67,70	25,063	,521	.	,812
I10	67,75	23,987	,744	.	,801
I11	67,60	25,621	,429	.	,817
I12	67,70	25,168	,499	.	,813
I13	67,70	24,326	,552	.	,809
I14	67,60	24,884	,471	.	,814
I15	67,70	26,958	,145	.	,829
I16	67,85	24,239	,490	.	,813
I17	67,85	24,134	,443	.	,816
I18	68,00	25,158	,378	.	,819
I19	67,65	27,082	,125	.	,830
I20	67,60	24,884	,471	.	,814

**Conclusión:**

Como el valor de  $\alpha$  es 0,825, el instrumento referente a la variable noción de número estuvo en condiciones de aplicarse; asimismo, la tabla de estadísticas del total de elemento indica que no es necesario anularse ni reajustarse ningún indicador.

### 3.8 Procedimiento

Para el desarrollo de validación del trabajo de investigación se consideró los siguientes pasos:

- Evaluamos las variables, dimensiones e indicadores precisados en la operacionalización de las variables.
- Se elaboro el instrumento y la guía de observación, dado que es un método apropiado para recoger información de los educandos.
- Revisión y asesoría de la docente de curso. Selección de expertos para validar el instrumento según temática.
- Solicitud formal a los expertos para la validación del instrumento.
- La evaluación se dio por medio de una ficha de validación cuyo calificativo fue tanto cuantitativo como cualitativo.

#### **Tabla 8**

*Nombres de los expertos de la validación de instrumentos*

<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>
Lic. DÁVILA SOTO, Rocío Del Pilar	22527320
Dr. POZO ORTEGA, Fermín	22412028
Dra. BALDOCEDA PONCE, Yola Lucinda	22409599
Dra. BARDALES MENESES, Merith Eva	20048290

### 3.9 Tabulación y análisis de datos

En el plan de tabulación se encuentra especificado de una manera lógica, secuencial y sistemática; el proceso de análisis en base a las variables tratadas según el problema, objetivos e hipótesis.

Seguidamente, referimos el proceso aplicado:

- Especificación de las variables, objeto de estudio, según la definición de variables y los instrumentos elaborados.
- Elaboración de la base de datos.

- Elaboramos las tablas en graficas de acuerdo a las valoraciones previstas.
- Se ejecuto el cálculo estadístico para la inferencia según las hipótesis planteadas.
- Se realizaron las interpretaciones de las tablas, gráficos e inferencia realizada.

### **Técnicas de recojo, procesamiento de datos**

Técnica para la recolección de datos. Para el desarrollo de la presente investigación se seleccionó las siguientes técnicas e instrumentos:

Observación sistemática porque es la percepción de fenómenos o propiedades de objetos o seres vivos a través de los sentidos. para ellos las investigadoras eligieron la guía de observación como herramienta para recolectar información de acuerdo a las dimensiones, indicadores e ítems correspondientes a la variable dependiente.

### **Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

La revisión y consistencia de la información: Esta fase consiste elementalmente en perfeccionar la información revisando los datos en los instrumentos de campo con el objetivo de corregir los denominados datos primario.

Clasificación de la información: Se llevó a cabo con el propósito de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de las variables independiente y dependiente.

Codificación y tabulación: La codificación aplicada permitió la tabulación de los datos y sistematización de la información obtenida a través de los instrumentos aplicados.

### **Técnicas para el análisis e interpretación de datos**

Análisis descriptivo: Se uso para el análisis, interpretación y presentación de los datos obtenidos en la muestra, de forma favorablemente útil y de fácil comunicación; asimismo para hacer mediciones con aquella información.

Análisis inferencial. Se manejó para realizar la inferencia mediante la aplicación de la prueba de T de Wilcoxon.

### **3.10 Consideraciones éticas**

En este presente trabajo de investigación se cumple con los siguientes criterios éticos:

- Para la aplicación de la variable de estudio se contó con la Resolución de Aprobación de Proyecto de Tesis, sin dicha Resolución no se podrá iniciar con su aplicación.
- Se tomó en cuenta la integridad intelectual de acuerdo a la bibliografía analizada.
- Hacemos referencia a los autores de las citas tomadas en la presente investigación.
- Se contó con el consentimiento informado por parte del directivo de la Institución Educativa, así mismo de los Padres de Familia para la aplicación del trabajo de investigación.

## CAPÍTULO IV. RESULTADO

### 4.1 Análisis descriptivo

Posterior a la aplicación de las actividades lúdicas con el objetivo de mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022, presentamos los resultados obtenidos en el pretest y post test, para lo cual se utilizó la siguiente escala de valoración:

#### **Tabla 9**

*Categorización cualitativa y cuantitativa de noción de número*

<b>Escala de valoración</b>	
<b>Valoración</b>	<b>Puntaje</b>
Nunca	1
A veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

Fuente: Guía de observación

**Tabla 10**

*Resultados del pretest respecto a la noción de número, en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.*

N°	D1: Correspondencia						D2: Seriación						D3: Clasificación					D4: Secuencia					Promedio General		
	Coloca los objetos dentro de otros objetos.	Establece relación entre objetos concretos y signos	Relaciona un elemento frente a otro.	Establece relación de un elemento con otro según la	Establece relación múltiple entre más de dos objetos.	Promedio D1	Organiza objetos del más corto al más largo o	Establece elementos de manera creciente y	Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.	Forma los elementos según su tamaño.	Forma elementos por su grosor.	Promedio D2	Clasifica objetos según su color.	Clasifica objetos según su tamaño.	Clasifica objetos según su forma.	Clasifica alimentos según su sabor.	Clasifica objetos por sus características comunes.	Promedio D3	Identifica y sigue el patrón de los colores.	Identifica y sigue el patrón de las formas.	Identifica y sigue el patrón de las imágenes.	Identifica y sigue el patrón de los sonidos.		Identifica y sigue el patrón de los números.	Promedio D4
1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
4	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	4	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
6	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	4	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
7	4	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
9	4	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	4	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
12	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	4	4	4	2	4	4	1	2	3	2	1	2	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2
15	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
17	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
18	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
19	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
21	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1

Fuente: Resultados del pre test

**Tabla 11**

*Resultados del post test respecto a la noción de número, en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.*

N.º	D1: Correspondencia						D2: Seriación						D3: Clasificación					D4: Secuencia						
	Coloca los objetos dentro de otros objetos.	Establece relación entre objetos concretos y signos que la representan.	Relaciona un elemento frente a otro.	Establece relación de un elemento con otro según la cantidad.	Establece relación múltiple entre más de dos objetos.	Promedio D1	Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.	Establece elementos de manera creciente y decreciente.	Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.	Forma los elementos según su tamaño.	Forma elementos por su grosor.	Promedio D2	Clasifica objetos según su color.	Clasifica objetos según su tamaño.	Clasifica objetos según su forma.	Clasifica alimentos según su sabor.	Clasifica objetos por sus características comunes.	Promedio D3	Identifica y sigue el patrón de los colores.	Identifica y sigue el patrón de las formas.	Identifica y sigue el patrón de las imágenes.	Identifica y sigue el patrón de los sonidos.	Identifica y sigue el patrón de los números.	Promedio D4
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Fuente: Resultados del post test

**Tabla 12**

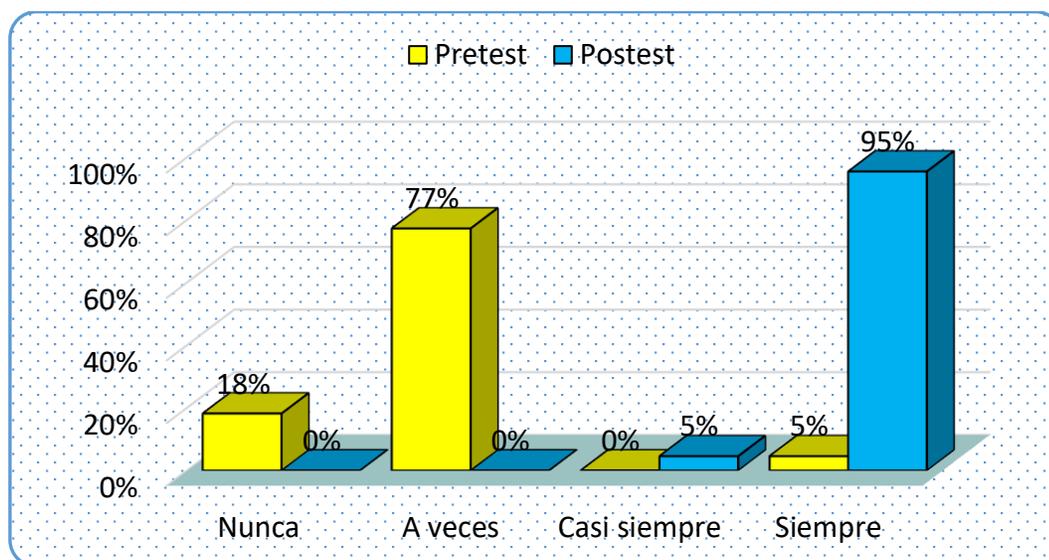
*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión correspondencia.*

Escala de valoración		Pretest		Post test	
		fi	%	fi	%
Nunca	1	4	18%	0	0%
A veces	2	17	77%	0	0%
Casi siempre	3	0	0%	1	5%
Siempre	4	1	5%	21	95%
Total		22	100%	22	100%

Fuente: Tablas 9 y 10

**Figura 1**

*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión correspondencia.*



Fuente: Tabla 11

**Interpretación:**

En la tabla 11 y figura respectiva, se muestran los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la noción de número en niños, en la dimensión correspondencia, de los cuales se resaltan:

En el pretest, 4 estudiantes que representan el 18% de la muestra se ubicaron en la escala **nunca**, mientras que 17 estudiantes que representan el 77% se ubicaron en la escala **a veces** y solo un estudiante que representado el 5% se ubicó en la escala **siempre**.

En el post test, el 5% se ubicó en la escala **casi siempre**, mientras que 21 estudiantes que representan el 95% de la muestra se ubicaron en la escala más alta de calificación **siempre**.

En conclusión: En el pretest, el 100% de estudiantes se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en el post test el 100% se ubicaron en las escalas altas de calificación, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número y en particular respecto a la correspondencia entre estos.

**Tabla 13**

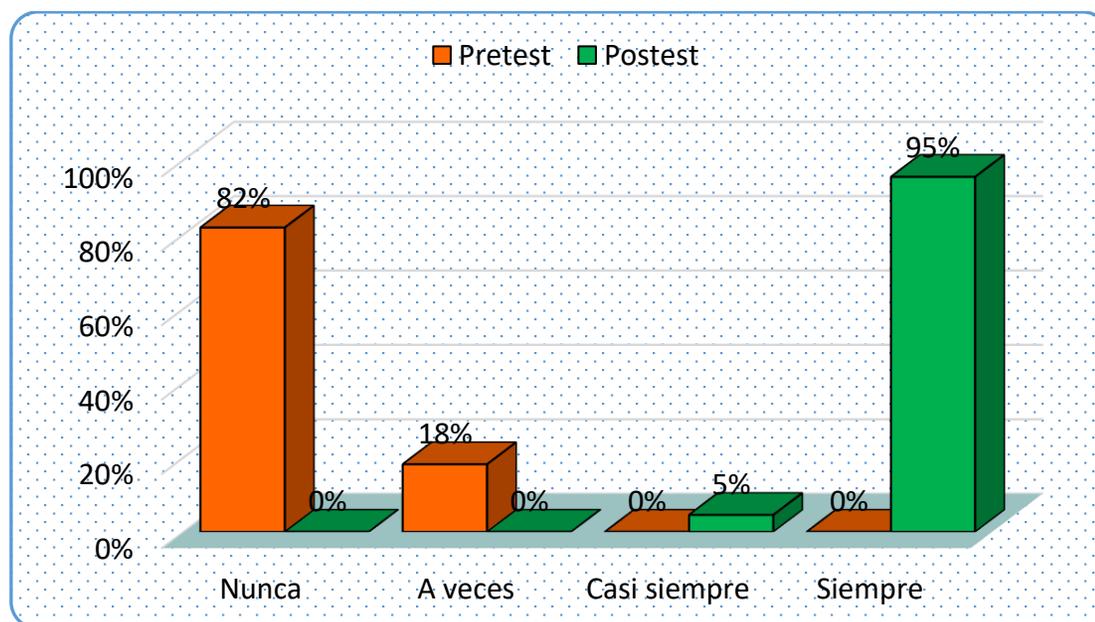
*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión seriación.*

Escala de valoración		Pretest		Post test	
		fi	%	fi	%
Nunca	1	18	82%	0	0%
A veces	2	4	18%	0	0%
Casi siempre	3	0	0%	1	5%
Siempre	4	0	0%	21	95%
Total		22	100%	22	100%

Fuente: Tablas 9 y 10

**Figura 2**

*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión seriación.*



Fuente: Tabla 12

**Interpretación:**

En la tabla 12 y figura respectiva, se muestran los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la noción de número en niños, en la dimensión seriación, de los cuales se resaltan:

En el pretest, 18 estudiantes que representan el 82% de la muestra, se ubicaron en la escala **nunca**, mientras que 4 estudiantes que representan el 18% se ubicaron en la escala **a veces**, no se registraron datos en las demás escalas.

En el post test, un estudiante que representa el 5% de la muestra se ubicó en la escala **casi siempre**, mientras que 21 estudiantes que representan el 95% de la muestra se ubicaron en la escala más alta de calificación **siempre**.

En conclusión: En el pretest, el 100% de estudiantes se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en el post test el 100% se ubicaron en las escalas altas de calificación, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número y en particular respecto a la seriación entre estos.

**Tabla 14**

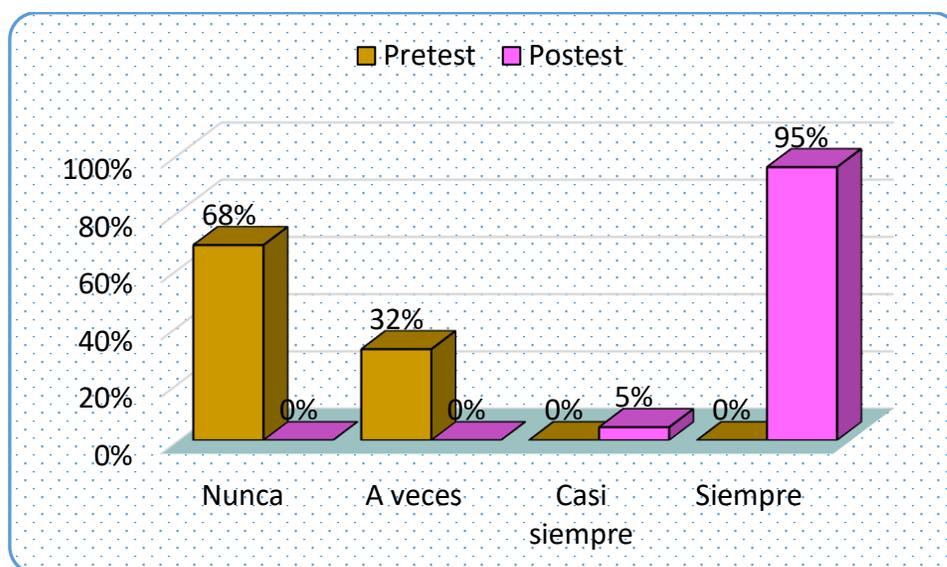
*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión clasificación.*

Escala de valoración		Pretest		Post test	
		fi	%	fi	%
Nunca	1	15	68%	0	0%
A veces	2	7	32%	0	0%
Casi siempre	3	0	0%	1	5%
Siempre	4	0	0%	21	95%
Total		22	100%	22	100%

Fuente: Tablas 9 y 10

**Figura 3**

*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión clasificación.*



Fuente: Tabla 13

**Interpretación:**

En la tabla 13 y figura respectiva, se muestran los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la noción de número en niños, en la dimensión *clasificación*, de los cuales se resaltan:

En el pretest, 15 estudiantes que representan el 68% de la muestra, se ubicaron en la escala **nunca**, mientras que 7 estudiantes que representan el 32% se ubicaron en la escala **a veces**, no se registraron datos en las demás escalas.

En el post test, un estudiante que representa el 5% de la muestra se ubicó en la escala **casi siempre**, mientras que 21 estudiantes que representan el 95% de la muestra se ubicaron en la escala más alta de calificación **siempre**.

En conclusión: En el pretest, el 100% de estudiantes se ubicaron en las escalas bajas de calificación, mientras que en el post test el 100% se ubicaron en las escalas altas de calificación, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número y en particular respecto a la clasificación entre estos.

**Tabla 15**

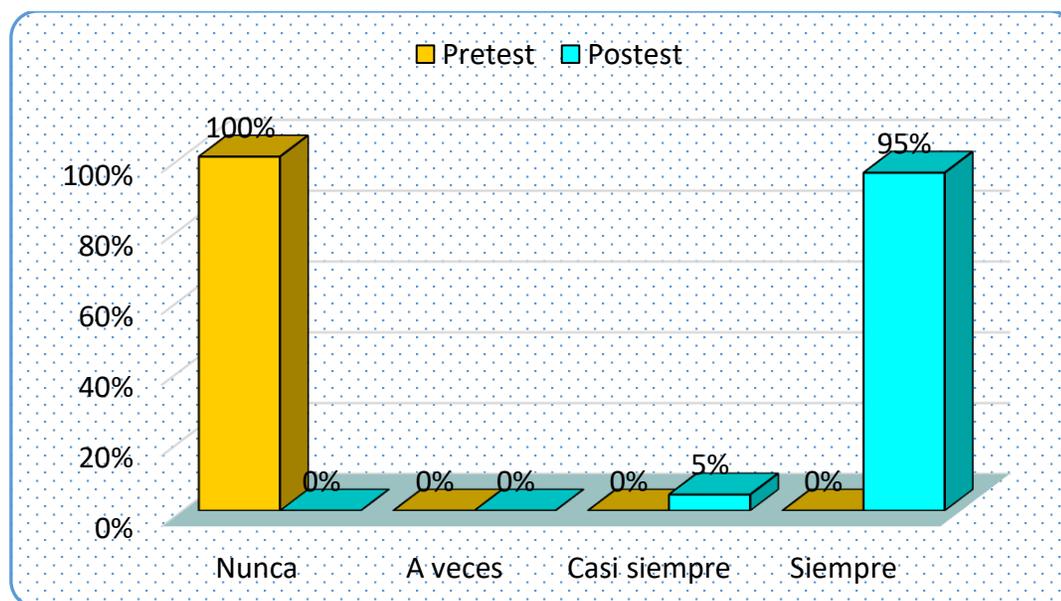
*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión secuencia.*

Escala de valoración		Pretest		Post test	
		fi	%	fi	%
Nunca	1	22	100%	0	0%
A veces	2	0	0%	0	0%
Casi siempre	3	0	0%	1	5%
Siempre	4	0	0%	21	95%
Total		22	100%	22	100%

Fuente: Tablas 9 y 10

**Figura 4**

*Resultados del pretest y post test de la noción de número respecto a la dimensión secuencia.*



Fuente: Tabla 14

**Interpretación:**

En la tabla 14 y figura respectiva, se muestran los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la noción de número en niños, en la dimensión *secuencia*, de los cuales se resaltan:

En el pretest, los 22 niños que representan el 100% de la muestra, se ubicaron en la escala **nunca**, no se registraron datos en las demás escalas.

En el post test, un estudiante que representa el 5% de la muestra se ubicó en la escala **casi siempre**, mientras que 21 estudiantes que representan el 95% de la muestra se ubicaron en la escala más alta de calificación **siempre**.

En conclusión: Existe una diferencia muy significativa del post test respecto al pretest, con tendencia a permanecer en las escalas altas de calificación, demostrando la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número en niños del nivel inicial, en particular, respecto a la secuencia entre estos.

**Tabla 16**

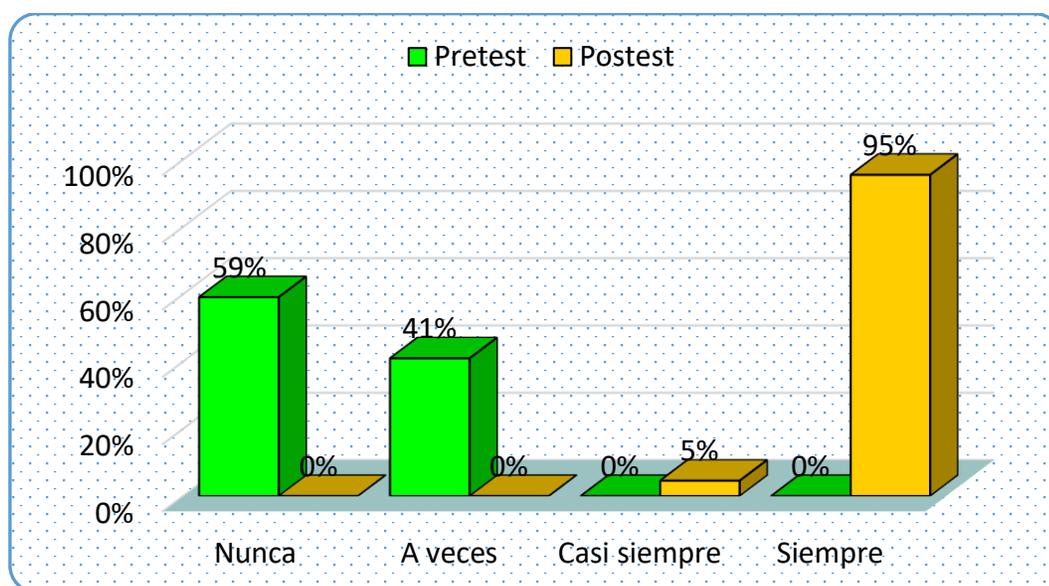
*Resultados promedios del pretest y post test de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.*

Escala de valoración		Pretest		Post test	
		fi	%	fi	%
Nunca	1	13	59%	0	0%
A veces	2	9	41%	0	0%
Casi siempre	3	0	0%	1	5%
Siempre	4	0	0%	21	95%
Total		22	100%	22	100%

Fuente: Tablas 9 y 10

**Figura 5**

*Resultados promedios del pretest y post test de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.*



Fuente: Tabla 15

**Interpretación:**

En la tabla 15 y figura respectiva, se muestran los resultados promedios obtenidos antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la noción de número en niños del nivel inicial de la institución educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, de los cuales se resaltan:

En el pretest, 13 niños que representan el 59% de la muestra, se ubicaron en la escala **nunca**, 9 estudiantes que representan el 41% de la muestra se ubicaron en la escala **a veces**, no se registraron datos en las demás escalas.

En el post test, un estudiante que representa el 5% de la muestra se ubicó en la escala **casi siempre**, mientras que 21 estudiantes que representan el 95% de la muestra se ubicaron en la escala más alta de calificación **siempre**.

En conclusión: Por los datos registrados en el pretest, podemos confirmar que antes de la aplicación de las actividades lúdicas, los niños mostraban muchas dificultades para comprender la noción de los números, sin embargo, luego de la aplicación de esta estrategia, todos los niños mostraron mejoras significativas, tal como se puede observar en los resultados del post test, cuyos calificativos se ubican en las escalas más altas de calificación, demostrando la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número en niños del nivel inicial.

## 4.2 Análisis inferencial

### Supuesto de normalidad

#### a) Planteamos la hipótesis de normalidad

$H_0$ : Los datos tienen una distribución normal

$H_1$ : Los datos no tienen una distribución normal

#### b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$

#### c) Test de normalidad

Se empleó la prueba de Shapiro - Wilk

#### d) Criterio de decisión

Si p-valor  $< 0,05$  se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$

Si p-valor  $\geq 0,05$  se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$

#### e) Resultados y conclusión

### Tabla 17

*Prueba de normalidad del pretest vs post test.*

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Promedios del Pretest	0,628	22	0,000
Promedios del Post test	0,221	22	0,000

Fuente: Tabla 9 y 10

Como los resultados del p-valor  $< 0,05$  ( $p = 0,000$  y  $p = 0,000$ ) se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$ , en consecuencia, los datos no siguen una distribución normal, por lo que definimos que la prueba estadística es no paramétrica.

### Prueba de hipótesis

#### Tabla 18

*Base de datos sobre el pretest y post test respecto a noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.*

N.º	Promedios Pretest	Promedios de Post test
1	2	4
2	1	4
3	2	4
4	1	4
5	2	4
6	2	4
7	1	4
8	1	4
9	1	4
10	1	4
11	2	4
12	1	4
13	1	4
14	2	4
15	1	4
16	2	3
17	2	4
18	1	4
19	1	4
20	2	4
21	1	4
22	1	4

Fuente: Tablas 9 y 10

#### a) planteamiento de la hipótesis:

**H<sub>0</sub>:** Las actividades lúdicas no influyen significativamente en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

**H<sub>1</sub>:** Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

**b) Nivel de significancia:**

$$\alpha = 0,05$$

**c) Estadístico de prueba**

Se utilizó prueba T de Wilcoxon para comparar las medias de dos grupos emparejados.

**d) Criterio de decisión**

Si p-valor < 0,05 se rechaza la H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>a</sub>

Si p-valor ≥ 0,05 se acepta la H<sub>0</sub> y se rechaza la H<sub>a</sub>

**e) Resultados de prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

**Tabla 19**

*Estimación de rangos*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Promedios del Post test -	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Promedios del Pretest	Rangos positivos	22 <sup>b</sup>	11,50	253,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	22		

a. Promedios del Post test < Promedios del Pretest

b. Promedios del Post test > Promedios del Pretest

c. Promedios del Post test = Promedios del Pretest

En el post test, la totalidad de los niños lograron superar sus puntuaciones respecto a la noción de los números, tal como se observa en los rangos positivos; asimismo, ninguno disminuyó su puntaje, como se puede observar en los rangos negativos, tampoco hubo niños que hayan mantenido su puntuación, tal como se puede observar en los empates.

**Tabla 20**

*Estimación del p-valor en la prueba de hipótesis general*

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

	Promedios del Post test - Promedios del Pretest
Z	-4,234 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

El p-valor = 0,000 es menor que  $\alpha = 0,05$ , entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, ratificando que las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

## CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

Considerando los resultados demostrados en el procesamiento estadístico que se presenta en la investigación, rechazamos la hipótesis nula, por ende, aceptamos la hipótesis alterna general que afirma lo siguiente: Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.

Teniendo en cuenta a Meza (2021) En su tesis “Juegos matemáticos para lograr el aprendizaje de la noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado nivel Inicial N° 1404 del distrito de Pichanaqui, 2021”, nos da a conocer los beneficios de los juegos matemáticos en el aprendizaje de noción de números, por lo tanto, demostró el efecto positivo y significativo que tienen los juegos matemáticos para el logro de aprendizaje de la noción de número.

Por otro lado, los resultados obtenidos demuestran también la efectividad de la tesis presentada por Neyra (2019) “Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019”, donde demuestra y valora la importancia de las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo del niño, específicamente en el área de matemática, es por ello que se aplicaron diversos juegos con criterio didáctico y pedagógico, de tal manera que responda a las características, necesidades y edad de los niños, ya que las variables de estudio son similares al de la presente investigación, quedando demostrado la influencia significativa y favorable que tienen los juegos en el desarrollo y formación de los niños menores de 6 años.

Al respecto con Rojas (1996) menciona que: Las actividades lúdicas es un medio importante para expresar los pensamientos y sentimientos más profundos; permitiendo a las personas intensificar los problemas internos y reducir el impacto de las vivencias negativas, más bien por el contrario promueve el desarrollo integral equilibrado del individuo ya sea física, emocional, social e intelectualmente, potenciando la observación,

el razonamiento y el pensamiento crítico, como también enriquece el vocabulario, fortalece la búsqueda de la autoestima y el desarrollo de la creatividad.

Lo que finalmente demostramos es que después de aplicar las actividades lúdicas, los niños y niñas demostraron en un porcentaje alto como es el 95%, la mejora de la noción de número, demostrando así la efectividad de las experiencias investigativas aplicadas.

## CONCLUSIONES

La aplicación de las actividades lúdicas es eficiente para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco-2022. Tomando en cuenta el resultado de la prueba de hipótesis general, donde el valor equivalente a  $p$ -valor = 0,000 siendo menor que  $\alpha = 0,05$ , de modo que, nos lleva a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, a consecuencia de una implementación cuidadosa de juegos grupales y juegos individuales.

- a) Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco-2022, la cual se puede ratificar en la figura 1, ya que de un total de 22 niños, el 95% equivalente a 21 niños se ubican en la escala de valoración de **Siempre**; el 5% se ubica en la escala de valoración de **Casi Siempre**, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número y en particular respecto a la correspondencia entre estos.
- b) Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco-2022, la cual se puede ratificar en la figura 2, ya que de un total de 22 niños, el 95% equivalente a 21 niños se ubican en la escala de valoración de **Siempre**; el 5% se ubica en la escala de valoración de **Casi Siempre**, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de número y en particular respecto a la seriación entre estos.
- c) Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco-2022, la cual se puede ratificar en la figura 3, ya que de un total de 22 niños, el 95% equivalente a 21 niños se ubican en la escala de valoración de **Siempre**; el 5% se ubica en la escala de valoración de **Casi Siempre**, demostrando la influencia positiva de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de números y en particular respecto a la clasificación entre estos.

- d) Las actividades lúdicas influyen significativamente en la mejora de la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco-2022, la cual se puede ratificar en la figura 4, ya que de un total de 22 niños, el 95% equivalente a 21 niños se ubican en la escala de valoración de **Siempre**; el 5% se ubica en la escala de valoración de **Casi Siempre**, demostrando la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas en la mejora de la noción de números en niños del nivel inicial, en particular, respecto a la secuencia entre estos.

## RECOMENDACIONES

Al evidenciar los resultados obtenidos en la investigación se le recomienda:

- a) A las autoridades de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, seguir promoviendo la publicación de trabajos de investigación como vía para adquirir y demostrar experiencia investigativa.
- b) A la Facultad de Ciencias de la Educación, seguir promoviendo las jornadas de investigación, para demostrar experiencia investigativa por parte de los estudiantes.
- c) A los docentes renovar su práctica pedagógica proponiendo actividades lúdicas para desarrollar la noción de número, como también el de incluir dentro de sus sesiones de clases, actividades pertinentes teniendo en cuenta la edad, las necesidades e intereses de los niños para fortalecer su aprendizaje.
- d) A los padres de familia que realicen juegos como medio para que sus menores hijos desarrollen la noción de número de una manera más divertida y entretenida, como también apoyar a las docentes en el cumplimiento de las actividades.
- e) A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, proponer investigaciones teniendo en cuenta los problemas actuales y a las actividades lúdicas como una herramienta fundamental para los niños.
- f) A las Instituciones Educativas incluir el juego en las diversas actividades a desarrollarse durante el año escolar, para el desarrollo de las nociones básicas del área de matemática.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almada, R. (2021, 5 abril). qué es la noción del tiempo. ALEPH. <https://aleph.org.mx/que-es-la-nocion-del-tiempo>
- Álvarez Ñaguazo, J. T. (2016). *La utilización del juego didáctico para potenciar el desarrollo de la noción lógica - matemática en las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica ciudad de Loja, periodo 2014 – 2015* [Tesis de licenciada]. Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec>
- Barco Araque, J. A. (2022, 7 junio). *Que es una seriacion*. UDOE NEWS. <https://udoe.es/que-es-una-seriacion/>
- Bautista Córdor, J. L. (2012). EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS. *UNTRU*, 31.
- Bavativa Saldarriaga, O. L. (2013). - *La lúdica como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés a los estudiantes de educación básica y media de la institución educativa Leningrado, municipio de Pereira* [Especialista en pedagogía] Universidad Pedagógica Nacional. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/10434>
- Benavides Bailón, J., & Candela Borja, Y. M. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 9.
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Pearson.
- Caballero Calderón, G.E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Capiz Aviles, V. (2005). *La seriación y clasificación en el niño preescolar: estrategias para su desarrollo* [Tesis de licenciada]. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/>

- Carrasco Díaz, S. (2005). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. Lima: San Marcos.
- Cortez Quesada, M., & Salcedo, M. P. M. (2019). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: Pautas de observación* (6.a ed.).
- Crisólogo Dolores, P. C. B. (2006). *La noción de seriación en niños preescolares del estado de Guerrero*. Universidad de los Andes. <http://funes.uniandes.edu.co/16022/1/Cruz2006La.pdf>
- De la Osa, A. (2014, 29 enero). *La importancia de las matemáticas en la vida*. Smartick. Recuperado 1 de marzo de 2023, de <https://www.smartick.es/blog/padres-y-profesores/educacion/importancia-de-las-matematicas/>
- De Vargas, E. (2006). La situación de enseñanza y aprendizaje como sistema de actividad: El alumno, el espacio de interacción y el profesor. *Revista Iberoamericana de Educación*, 39(4), 1-11. <https://doi.org/10.35362/rie3942560>
- Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez. <https://elibros.uacj.mx/omp/index.php/publicaciones/catalog/view/28/30/109-1>
- Escobal Córdova, M. C. (2020). - *El juego con material concreto para mejorar la noción del número, en los niños de 5 años en la I.E.P. de aplicación Albert Einstein, Piura, 2019* [Tesis de licenciada]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24446>
- Espín Álvarez, E. E. (2022). Las nociones matemáticas en preescolares: exigencias y posibilidades de aporte desde el hogar. *Imaginario Social*, 5(1), 93-113. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/72/165>
- Fernandez, C. (2016, 27 junio). *Concepto de secuencia*. Smartick. <https://www.smartick.es/blog/matematicas/logica/concepto-de-secuencia/>
- Fernández Hawrylak, M., Sánchez Ibáñez, A., & Heras Sevilla, D. (2020). Las actividades de enseñanza-aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior: Las actividades prácticas con herramientas web 2.0. *Revista Academia y Virtualidad*, 13(1), 61-79. <https://doi.org/10.18359/ravi.4260>

- Flores Romero, K., Mogrovejo Navarrete, I., & Reyes Ortiz, R. (2016, 9 febrero). *Nociones básicas en educación inicial*. Blog spot. Recuperado 15 de noviembre de 2022, de <http://nocionesbasica.blogspot.com/2016/02/nociones-basicas-en-educacion-inicial.html>
- Galván Cardoso, A. P. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 14.
- Gamboa Caicedo, G. E. (2018). Contribución de la danza, la lúdica y la recreación en el sector. *Delectus*, 9.
- Gárate, G. M. (2010, 22 febrero). *Matemáticas – Correspondencia*. Maestra sin fronteras. <http://maestrasinfronteras.blogspot.com/2010/02/matematicas-correspondencia.html>
- Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodriguez Calderon, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga* [Tesis de licenciada]. Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/fe454a2c-9258-41e6-bde9-51ccacc561be/content>
- Guevara Hernández, N. (2004). *La importancia de las habilidades matemáticas en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del nivel preescolar* [Tesis de licenciada] Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/>
- Ildefonso Vicuña, C. R., & Felinda, V. A. (2019). *Las actividades lúdicas y la estimulación en la pronunciación de los niños de 5 años de la I.E.I N°32008 “Señor de los Milagros”- Huánuco* [Tesis de licenciada]. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5488>
- Jiménez Ruiz, A., Galvis Aricapa, J. A., Gómez Galeano, V. A., Salinas Noreña, A. M., & Agudelo Ramírez, A. (2015). Proyecto pedagógico para el aprendizaje de prácticas bucales saludables con niños y niñas escolarizados entre 8 y 10 años.

- Infancias* *Imágenes*, 14(1), 40-49.  
<http://dx.doi.org/10.14483/udistrital.jour.infimg.2015.1.a03>
- López Quijano, G. (2014). La enseñanza de las matemáticas, un reto para los maestros del siglo XXI. *Praxis pedagógica*, 15, 55-76.  
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/993/933>
- Tamayo y Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica* (4.a ed.). Editorial Limusa.
- Mazuelos Chávez, E. (2015, 14 junio). *La construcción del número: La clasificación rutas inicial matemática*. Recuperado 23 de febrero de 2023, de <https://es.slideshare.net/elimazuelos1/la-construccin-del-nmero-la-clasificacin>
- Meza Salvatierra, R. M. (2021). *Juegos matemáticos para lograr el aprendizaje de la noción de número en estudiantes de la Institución Educativa Integrado nivel Inicial N° 1404 del distrito de Pichanaqui, 2021* [Tesis de licenciada]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22299>
- Minedu (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Lima.
- Minedu. (2013). *Rutas del aprendizaje* (1.ª ed.). Editorial Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Minedu (2015). *Rutas del aprendizaje* (2.ª ed.). Editorial Metrocolor S.A.
- Minedu (2016). *Programa curricular de educación inicial* (1.ª ed.). Lima: Printed in Perú.
- Minedu (2020). *Matemática en el nivel inicial* (1.ª ed.). Lima.
- Moya, J. (2014, noviembre 18). *La noción de números*. prezi.com.  
<https://prezi.com/hbygtdbzzcaz/la-nocion-de-numeros/?fallback=1>
- Muñoz Yovera, D. C. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de las operaciones básicas del área de matemática en niños de 5 años de la I.E Guillermo Gulman Lapouble* [Tesis de licenciada]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/14472>

- Murillo Rojas, M. (1996). *La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal*. Asociación Mundial De Educadores Infantiles (AMEI-WAECE). Recuperado 12 de octubre de 2022, de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d098.pdf>
- Navarro, J. (2016, septiembre). *Definición de Noción*. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/general/nocion.php>
- Neyra Vasquez, J. J. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019* [Tesis de licenciada]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15804>
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Núñez, M.P. (2002) Cuestiones teóricas y metodológicas sobre la selección y diseño de actividades para la educación lingüística. *RESLA: Revista Española de Lingüística Aplicada*, 15, 113-135. <http://hdl.handle.net/10481/24031>
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2014). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Orellana, A. (2020, 10 junio). *El pensamiento lógico matemático según Piaget*. Bosque de fantasías. <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/pensamiento-logico-matematico-piaget>
- Ortiz Uribe, F. G. (2003). *Diccionario de metodología de la investigación científica*. Balderas 95: LIMUSA.
- Pantano, L. (2017, 9 mayo). *Los tres niveles de representación para hacer más significativo el aprendizaje de un objeto matemático*. Matemáticas para la vida. Recuperado 11 de febrero de 2023, de <https://matematicas-para-la-vida.blog/2017/05/09/los-tres-niveles-de-representacion-para-hacer-mas-significativo-el-aprendizaje-de-un-objeto-matematico/>
- Pérez, M. (2021, 27 octubre). *Número*. ConceptoDefinición. Recuperado 12 de diciembre de 2022, de <https://conceptodefinicion.de/numero/>

- Piedra Vera, S. E. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Revista Cognosis*, 3(2), 93-108. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>
- Prades, A. (2021, 26 marzo). *La clasificación. Primeros pasos hacia el pensamiento lógico-matemático*. Smartick. <https://www.smartick.es/blog/matematicas/logica/clasificacion-logico-matematico/>
- Priego García, C. (2018). *Clasificación, seriación y correspondencia término a término: Un estudio en un aula de educación infantil* [Tesis de licenciada]. Universidad de la Laguna. <https://riull.ull.es>
- Rafael Linares, A. (2007). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vigotsky* [Tesis de maestría]. Universidad autónoma de Barcelona. <http://www.paidopsiquiatria.cat>
- Rojas Rodríguez, D., Fontana Hernández, A., & Pereira Pérez, Z. (2006). Representaciones gráficas de niños y niñas de preescolar, segundo y cuarto grado, con y sin necesidades educativas especiales. *Revista Electrónica Educare*, 9(2), 65-90. <https://doi.org/10.15359/ree.9-2.3>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009, abril). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. efdeportes. Recuperado 11 de febrero de 2023, de <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Rosales Velásquez, A. M. (2019). *Estrategias de conteo para la noción de número en niños de 5 años de la I.E.I. amiguitos de Alameda – Chacas – 2019* [Tesis de licenciada] Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. <http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/4611>
- Tamayo, M. T. (2003). *El proceso de la investigación científica*. LIMUSA.
- Torres Jaramillo, S. A. (2021). *Actividades lúdicas y la motricidad fina en los niños de subnivel inicial II del Instituto Educativo San Francisco Javier de la ciudad de*

- Loja, periodo académico 2021-2022* [Tesis de licenciada]. Universidad Nacional de Loja.
- Trinidad Espejel, M. d. (2022). La construcción de la noción de número en primer grado durante la pandemia. *Revista electrónica sobre tecnología, educación y sociedad*, 12.
- Salazar, H. (2015, agosto). *Definición de número*. Enciclopedia. <https://enciclopedia.net/numero/>
- Sarmiento, A., Arrieta, Y., & Escobar, S. (1999). Las actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo social del niño. *Revista rastros rostros*, 2(3), 22-23. <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3216/2857>
- Ucha, F. (2010, febrero). *Definición de secuencia*. Definición ABC. <https://www.definicionabc.com/general/secuencia.php>
- U. (2017, 21 enero). *EL CONCEPTO DE NUMERO EN LA ETAPA PREESCOLAR*. El pequeño blog de KarlaPao. <http://karlaylastics.blogspot.com/2017/01/el-concepto-de-numero-en-la-etapa.html>
- Venegas Álvarez, G. S., Proaño Rodríguez, C. E. A., Tello Córdor, G. R., & Castro Bungacho, S. J. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes*, 5(18), 502-514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Vera, S. E. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS. *Revista Cognosis*, 16.
- Xotlanihua, J. C. (2021, 12 abril). *Qué es la ludica según Piaget*. Recuperado 22 de diciembre de 2022, de <https://aleph.org.mx/que-es-la-ludica-segun-piaget>

# ANEXOS

## ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA

### *TÍTULO DEL PROYECTO: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022”.*

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA	INSTRUMENTOS
<b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?	<b>OBJETIVO GENERAL</b> Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Las actividades lúdicas influyen significativamente para mejorar la noción de número en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.	V.I.	VIVENCIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa de las actividades lúdicas explorando los movimientos de su cuerpo.</li> <li>Participa y se divierte aprendiendo con su propio cuerpo.</li> </ul>	<b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b> Según Niño, la presente investigación es explicativa, ya que busca respuesta a una pregunta fundamental, por el deseo de conocer y saber del ser humano: “¿Por qué?”.	Experiencias de investigación
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> ¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b> Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.	<b>HIPÓTESIS ESPECIFICA</b> Las actividades lúdicas influyen significativamente para mejorar la noción de correspondencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.  Las actividades lúdicas influyen significativamente para mejorar la noción de seriación en niños de la Institución Educativa	Actividades lúdicas	EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explora los materiales durante el juego.</li> <li>Descubre las características y la utilidad del material concreto.</li> </ul>	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Según Carrasco, la presente investigación es aplicada, ya que se distingue por tener propósitos prácticos.	
				REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recrea mediante trazos y dibujos la actividad ejecutada.</li> <li>Se divierte utilizando diversos materiales para representar lo aprendido.</li> </ul>	<b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b> Según Bernal, la presente investigación es pre experimental, ya que no efectúan asignación aleatoria de los sujetos al experimento, y donde el	
				VERBALIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunica lo aprendido de manera divertida.</li> <li>Expresa libremente sus emociones después del juego.</li> </ul>		

<p>¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?</p>	<p>Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de seriación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>	<p>N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p> <p>Las actividades lúdicas influyen significativamente para mejorar la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>		<p>CORRESPONDENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coloca los objetos dentro de otros objetos.</li> <li>• Establece relación entre objetos concretos y el nombre que los representa.</li> <li>• Relaciona un elemento frente a otro.</li> <li>• Establece relación de un elemento con otro según la cantidad.</li> <li>• Establece relación múltiple entre más de dos objetos.</li> </ul>	<p>investigador no ejerce ningún control sobre las variables (Diseño con un solo grupo).</p> <p>GE: O1 X O2</p>	
<p>¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?</p>	<p>Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de clasificación en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>	<p>Las actividades lúdicas influyen significativamente para mejorar la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>		<p>SERIACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.</li> <li>• Establece elementos de manera creciente y decreciente.</li> <li>• Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.</li> <li>• Forma los elementos según su tamaño.</li> <li>• Forma objetos por su grosor.</li> </ul>	<p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>Nuestra población está constituida por los niños de 5 años de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga ubicado en el distrito de Amarillis, departamento de Huánuco.</p>	
<p>¿Cuál es la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022?</p>	<p>Comprobar la influencia de las actividades lúdicas para mejorar la noción de secuencia en niños de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>		<p>V.D.</p>	<p>CLASIFICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica objetos según su color.</li> <li>• Clasifica objetos según su tamaño.</li> <li>• Clasifica objetos según su forma.</li> <li>• Clasifica alimentos según su sabor.</li> <li>• Clasifica objetos por sus características comunes.</li> </ul>	<p><b>MUESTRA</b></p> <p>La muestra estará constituida por los 22 niños de 5 años del aula "Amarillo" de la Institución Educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022.</p>	
			<p>Noción de número</p>	<p>SECUENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica y sigue el patrón de los colores.</li> <li>• Identifica y sigue el patrón de las formas.</li> <li>• Identifica y sigue el patrón de las imágenes.</li> <li>• Identifica y sigue el patrón de los sonidos.</li> <li>• Identifica y sigue el patrón de los números.</li> </ul>		<p>Guía de observación</p>

**ANEXO 02**  
**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Institución:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán

**Tesistas:** Esteban Isidro Yatsuri

Susanivar Concepción Violeta Oda

**Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.**

**INTRODUCCIÓN:**

El presente trabajo de investigación consiste en que los niños de 5 años de la institución educativa N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga, Huánuco – 2022, mejoren la noción del número mediante las actividades lúdicas, para ello proporcionaremos diversos materiales que les permitirá descubrir y encontrar una forma entretenida de clasificar, comparar, seriar... teniendo en cuenta las semejanzas y diferencias de los objetos (color, forma, tamaño, grosor, etc.) esto permitirá la construcción de una de las nociones básicas que es la noción del número.

**JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO:**

El motivo de esta investigación se debe a que desde muchos años atrás se da una educación tradicionalista por parte de los docentes, esto hace que los niños vean a la matemática aburrida o como un problema a lo largo de su vida y las cuales surgen desde el nivel inicial, ya sea por la falta del manejo de diversas estrategias innovadoras y didácticas, para ello aplicaremos las actividades lúdicas que permitirá la mejora de una de las nociones básicas que es la noción de número, esta mejora se dará cuando el niño tenga contacto con diversos materiales ya que le permitirá desarrollar la correspondencia, la clasificación, la seriación y los patrones, de una manera más oportuna que le conllevara a la construcción de conocimientos.

**METODOLOGÍA:**

- Enfoque cuantitativo

- Tipo explicativo
- Nivel aplicativo
- Diseño preexperimental

**MOLESTIAS O RIESGOS:**

No existe ninguna molestia o riesgo alguno al participar en este trabajo de investigación, ya que usted tiene la libertad de aceptar o de no aceptar.

**BENEFICIOS:**

No existe ningún beneficio directo para usted por participar de este estudio. Sin embargo, se le informará de manera personal y confidencial de algún resultado que se crea conveniente que usted tenga conocimiento.

**COSTOS E INCENTIVOS:**

Usted no deberá pagar nada por participar en el estudio, ya que este trabajo de investigación es autofinanciado por las tesis.

**CONFIDENCIALIDAD:**

Los investigadores registraremos su información con códigos y no con nombres. En caso, los resultados de este seguimiento sean publicados en una revista científica, no se mostrará ningún dato sin el consentimiento de las personas que participan en este trabajo de investigación.

**CONSENTIMIENTO:**

Acepto voluntariamente participar en este trabajo de investigación, he comprendido perfectamente la información que se me ha brindado sobre los hechos que van a suceder si participo en el trabajo de investigación, como también, puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento.

---

Firma del Participante

Huella Digital

Fecha

Nombre:

DNI:

## ANEXO 03

## GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA NOCIÓN DE NÚMERO

Apellidos y Nombres: .....

Aula: .....

Fecha: .....

N°	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA			
			S	CS	AV	N
			4	3	2	1
1°	<i>Correspondencia</i>	• Coloca los objetos dentro de otros objetos.				
		• Establece relación entre objetos concretos y el nombre que los representa.				
		• Relaciona un elemento frente a otro.				
		• Establece relación de un elemento con otro según la cantidad.				
		• Establece relación múltiple entre más de dos objetos.				
2°	<i>Seriación</i>	• Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.				
		• Establece elementos de manera creciente y decreciente.				
		• Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.				
		• Forma los elementos según su tamaño.				
		• Forma objetos por su grosor.				
3°	<i>Clasificación</i>	• Clasifica objetos según su color.				
		• Clasifica objetos según su tamaño.				
		• Clasifica objetos según su forma.				
		• Clasifica alimentos según su sabor.				
		• Clasifica objetos por sus características comunes.				
4°	<i>Secuencia</i>	• Identifica y sigue el patrón de los colores.				
		• Identifica y sigue el patrón de las formas.				
		• Identifica y sigue el patrón de las imágenes.				
		• Identifica y sigue el patrón de los sonidos.				
		• Identifica y sigue el patrón de los números.				
<b>TOTAL</b>						

ESCALA DE VALORACIÓN	
PUNTAJE	VALORACIÓN
4	Siempre
3	Casi siempre
2	A veces
1	Nunca



## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°01

### “Jugamos a colocar objetos del aula”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.3. MODALIDAD : Presencial  
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.6. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.7. FECHA : 12 de setiembre de 2022

#### II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Correspondencia	Coloca los objetos dentro de otros objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a colocar objetos.</li> <li>Coloca objetos utilizando diversos criterios y/o materiales.</li> </ul>	Guía de Observación

#### III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Gorro</li> <li>✓ Casaca</li> <li>✓ Guantes</li> <li>✓ Medias</li> <li>✓ Zapato</li> <li>✓ Botella y tapa</li> <li>✓ Tapers con tapa</li> <li>✓ Candado y llave</li> <li>✓ Olla y tapa</li> <li>✓ Florero y flor</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

### Secuencia de Actividades

- Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  
<https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE>  
Canción de saludo de canta maestra
- En la asamblea en grupos jugaremos el juego de la “Charada” con diversos objetos que se encontrarán en una caja (gorro, guantes, zapatos, medias y casaca), las maestras describirán cada objeto para que los niños descubran de que objeto se trata.
- Luego les preguntamos ¿para qué nos servirá estos objetos? ¿qué haremos con ellos?
- Escuchamos atentamente sus respuestas.
- Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.

INICIO





DESARROLLO

**Indicaciones y actividades a desarrollar**

**Vivenciación con su propio cuerpo:**

- Jugaran el juego “encajando objetos”
- Pedimos que se agrupen en grupos de 5 niños.
- Salimos al patio de manera ordenada para jugar a colocar objetos donde corresponde.
- Procedemos a entregar los objetos a cada grupo (Gorro, guantes, zapatos, casacas y medias), permitiéndoles a la exploración de cada objeto.
- Luego les mencionamos que cada niño de cada grupo deberá desplazarse mediante saltos por los círculos que se dibujaron en el piso de un punto a otro, para colocarse los objetos que encuentran en la caja donde corresponde, el grupo que logró colocarse todos los objetos será el ganador.
- Después, les formulamos preguntas: ¿qué hicieron? ¿fue fácil o difícil? ¿dónde corresponde el sombrero? ¿dónde corresponde los guantes? ¿dónde corresponde el zapato? ¿dónde corresponde la casaca? ¿dónde corresponde las medias?

**Exploración:**

- Jugaran el juego “encajando objetos parte II”
- Realizamos la misma actividad usando otros materiales, permitiéndoles que coloquen un objeto dentro de otro:
  - Botella y tapa
  - Tapers con tapa
  - Candado y llave
  - Olla y tapa
  - Florero y flor
- Luego les mencionamos que cada niño de cada grupo deberá desplazarse de un punto a otro por el camino en zigzag que se dibujaron en el piso, para colocar un objeto dentro de otro, que encuentran en las cajas, el grupo que logró colocar todos los objetos será el ganador.
- Les preguntamos, ¿qué hicimos? ¿qué usaron? ¿será correcto que al taper se le coloque la tapa de la olla? ¿por qué?

**Representación gráfica:**

- Se les propone graficar de manera libre la actividad que realizaron, en compañía de una música clásica.

**Verbalización:**

- Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.
- Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.

CIERRE

**Retroalimentación:**

- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
  - ¿Cómo lo hicimos?
  - ¿Qué materiales utilizaron?
  - ¿Qué es lo que más les gusto?
  - ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
- 
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
  - Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI>







## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 02

**“Me divierto organizando objetos del más corto al más largo”**

### V. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.8. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.9. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.10. MODALIDAD : Presencial  
 1.11. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.12. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.13. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.14. FECHA : 13 de setiembre de 2022

### VI. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Seriación</b>	Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado organizar objeto del más corto al más largo o viceversa.</li> <li>Organiza los objetos del más corto al más largo utilizando diversos materiales.</li> </ul>	Guía de Observación

### VII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Vincha de anaconda</li> <li>✓ Tiras de papel largo y corto</li> <li>✓ Hilo largo y corto</li> <li>✓ Plastilina</li> <li>✓ 22 hojas bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## VIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

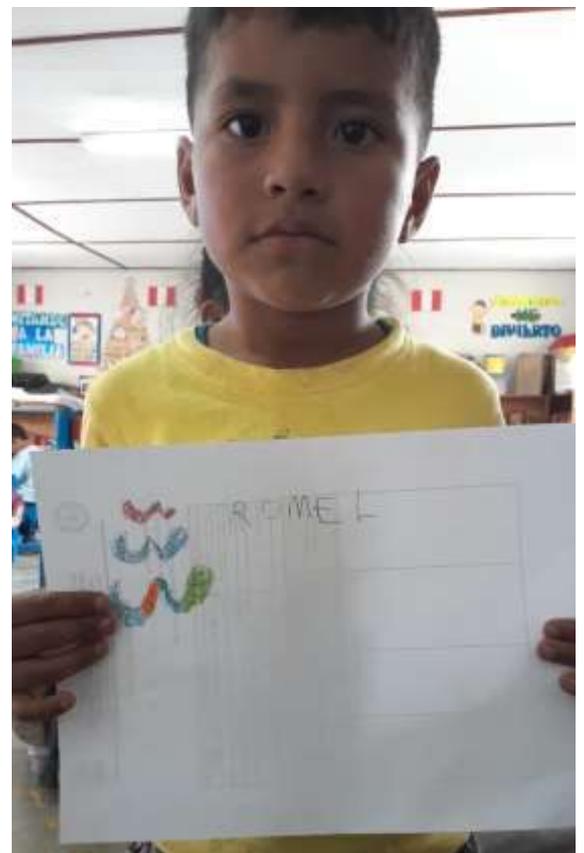
Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego de “El camino largo y corto” se realizará un circuito, en el que habrá caminos cortos y largos, luego de cruzar por los caminos deberán organizar las tiras de papel en la mesa desde lo más corto al más largo o viceversa.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué hemos jugado? ¿los caminos son de la misma medida? ¿Por qué? ¿qué hicieron después de cruzar los caminos? ¿de qué manera organizaron a las tiras de papel?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego de “Soy una anaconda” para ello, dos niños buscaran partes de su cola, formando dos grupos, el grupo de niños será la anaconda más larga y el grupo de niñas será la anaconda más corta.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿A que jugaron? ¿Qué hicieron? ¿ambas anacondas son de la misma medida? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Somos exploradores”</li> <li>• Cada grupo explorará los materiales del aula, para luego organizarlos desde lo más corto al más largo o viceversa.</li> <li>• Les preguntamos, ¿qué hicieron? ¿qué usaron? ¿Los materiales que usaron fueron de la misma medida? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repartimos plastilina a los niños y les mencionamos que deberán moldear gusanos largos y cortos.</li> <li>• Como también se les reparte hoja bond a cada niño para que represente lo ejecutado en la actividad.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar lo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 02

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Organiza objetos del más corto al más largo o viceversa.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN							
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	X		XX	3			3
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY							
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA							
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO							
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA							
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4					4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH							
<b>TOTAL</b>								





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 03

### “Jugamos a clasificar objetos del aula por su color”

#### IX. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.15. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.16. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.17. MODALIDAD : Presencial  
 1.18. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.19. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.20. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.21. FECHA : 14 de setiembre de 2022

#### X. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Clasificación	Clasifica objetos según su color.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a clasificar objetos por su color.</li> <li>Clasifica según su color utilizando diversos materiales.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XI. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 4 canastas de básquet</li> <li>✓ Pelotas de papel de colores</li> <li>✓ 22 brazaletes de colores</li> <li>✓ 15 cajas</li> <li>✓ Objetos</li> <li>✓ 22 hojas bond</li> <li>✓ Sombrero</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Basquetbolito” para ello usaremos cuatro canastas de básquet y una tina lleno de pelotas de papel de cuatros diferentes colores (rojo, azul, amarillo y verde) formaremos a los niños en una fila para que de manera ordenada inserten las pelotas de papel, permitiéndoles que lo clasifiquen del mismo color.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿qué hemos jugado? ¿Qué usamos? ¿Cómo agrupamos las pelotas? ¿De qué colores son?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugamos el juego “el sombrero manda”</li> <li>• Entregamos a los niños brazaletes de diferentes colores (rojo, azul, amarillo y verde) para que luego el sombrero les pida que se agrupen según el mismo color de sus brazaletes.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿A que jugaron? ¿cómo se juntaron? ¿De qué colores fueron los brazaletes? ¿sería correcto si el niño de brazaletes azul se junte con los del brazaletes rojo? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugamos el juego “trasladando objetos”</li> <li>• Formamos cinco grupos y le entregamos tres cajas y una de las cajas contendrá objetos de dos diferentes colores, para luego pedirles que trasladen los objetos en las dos cajas teniendo en cuenta que sean del mismo color.</li> <li>• Les preguntamos, ¿Qué jugaron? ¿qué trasladaron? ¿Cómo están agrupados los objetos en cada caja? ¿De qué colores son los objetos agruparon? ¿Si estamos agrupando por colores, será correcto que el objeto color rojo vaya donde los objetos azules?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les propone graficar de manera libre la actividad que realizaron, en compañía de una música clásica.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar lo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 03

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Clasifica objetos según su color.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN							
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY							
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4					4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>								





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 04

### “Jugamos a adivinar qué color sigue”

#### XIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.22. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
- 1.23. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo
- 1.24. MODALIDAD : Presencial
- 1.25. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
Susanivar Concepcion, Violeta Oda
- 1.26. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
- 1.27. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila
- 1.28. FECHA : 15 de setiembre de 2022

#### XIV. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Secuencia</b>	Identifica y sigue el patrón de los colores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado e identificado el color que sigue.</li> <li>• Identifica y sigue el patrón de los colores.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XV. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Globos de colores</li> <li>✓ Cinta</li> <li>✓ 22 Círculos de papel de colores</li> <li>✓ Tiras de jaba de huevo</li> <li>✓ Temperas de colores</li> <li>✓ Hoja bond</li> <li>✓ Papel grepe</li> <li>✓ Goma</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XVI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

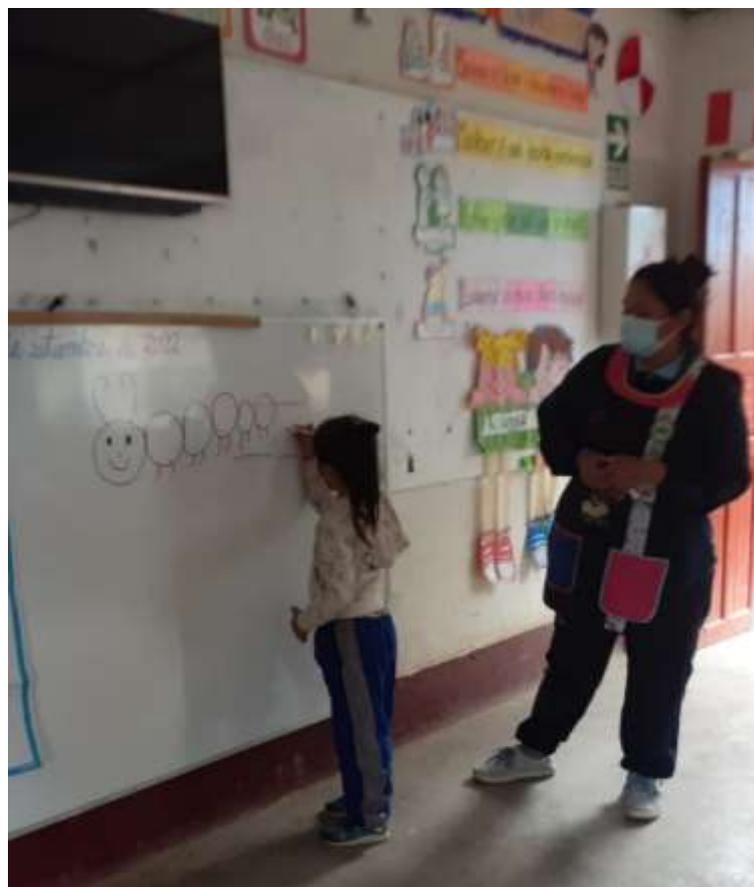
Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “completando el cuerpo del Gusano” para ello formamos 5 grupos con los niños y luego les repartimos globos de tres colores a cada grupo, para que completen el cuerpo del gusano teniendo en cuenta el patrón de los colores.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué hemos jugaron? ¿Qué usaron? ¿son del mismo color? ¿Cuáles son esos colores? ¿Cuál es el primer color? ¿Qué color continuo?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugamos el juego de “Soy una serpiente de colores”</li> <li>• Para ello procedemos a pegar círculos de tres colores diferentes (Rojo, amarillo y azul) en el polo de los niños, la maestra iniciara buscando los tres primeros colores de la serpiente y luego continuamos repitiendo los colores con la ayuda de los niños, hasta finalmente completar el cuerpo de la serpiente siguiendo la secuencia de los colores.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿A que jugaron? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué colores observaron? ¿Cuántos colores son? ¿Qué color va primero? ¿Qué color le sigue?</li> <li>• <b><i>Exploración:</i></b></li> <li>• Jugamos a “pintar el cuerpo del gusano” para ello repartimos tiras de jaba de huevo, permitiéndoles que elijan el patrón de colores, para luego repartirles temperas de colores de acuerdo al patrón que eligieron.</li> <li>• Les preguntamos, ¿A qué jugaron? ¿qué usaron? ¿Cómo lo hicieron? ¿De qué colores pintaron? ¿Cuántos colores son? ¿Qué color fue primero? ¿Qué color sigue?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega tiras de grepe de tres colores diferentes, para que embolillen y peguen en la hoja bond formando un gusano de colores, permitiéndole que creen su propio patrón y que sigan la secuencia de los colores.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar lo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



## FICHA DE OBSERVACIÓN N° 04

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL		
		Identifica y sigue el patrón de los colores								
		S	4	CS	3	AV	2		N	1
		4	3	2	1					
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4						4	
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4						4	
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4						4	
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4						4	
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4						4	
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4						4	
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4						4	
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4						4	
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE									
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA									
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4						4	
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4						4	
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4						4	
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4						4	
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4						4	
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4						4	
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4						4	
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4						4	
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN		4							
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4						4	
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4						4	
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4						4	
<b>TOTAL</b>										





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 05

### “Me divierto relacionando los objetos con su nombre”

#### XVII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.29. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
- 1.30. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo
- 1.31. MODALIDAD : Presencial
- 1.32. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
Susanivar Concepcion, Violeta Oda
- 1.33. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
- 1.34. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila
- 1.35. FECHA : 16 de setiembre de 2022

#### XVIII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Correspondencia	Establece relación entre objetos concretos y el nombre que los representa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a relacionar objetos con sus nombres.</li> <li>• Realiza acciones de relación entre objetos y sus nombres.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XIX. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cajas</li> <li>✓ Objetos</li> <li>✓ Etiquetas</li> <li>✓ Collares con el nombre de los niños</li> <li>✓ Ficha de aplicación</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a> Canción de saludo de canta maestra</li><li>• En la asamblea jugaremos el juego de “los detectives” para ello formaremos 5 grupos luego se les entregara un objeto a cada grupo y 5 etiquetas, para que ellos identifiquen el nombre de los objetos y lo peguen donde corresponde.</li><li>• Luego les preguntamos ¿a qué han jugado? ¿Qué hicieron los detectives? ¿Cuáles son esos objetos?</li><li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li><li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li></ul>
DESARROLLO	<p><b>Indicaciones y actividades a desarrollar</b></p> <p><b>Vivenciación con su propio cuerpo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jugamos el juego “Buscando mi nombre” para ello formamos cinco grupos, para luego repartirles una caja a cada grupo, dentro de la caja contendrá collares con el nombre de los niños, permitiéndoles que identifiquen sus nombres y se pongan el collar.</li><li>• Después, les formulamos preguntas: ¿A que jugaron? ¿fue fácil o difícil? ¿Cuál es el nombre que te corresponde? ¿Por qué?</li><li>• <b>Exploración:</b></li><li>• Jugamos el juego “somos detectives PARTE II” para ello formamos 5 grupos y a cada grupo le repartiremos dos cajas, en la primera caja ira diversos objetos y en la otra caja las etiquetas de los objetos, que se ubicaran de extremos a extremo y le pediremos a los niños que cojan el objeto y corran a buscar el nombre del objeto.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Tarro de leche y etiqueta</li><li>○ Botella de gaseosa y etiqueta</li><li>○ Tubo de papel higiénico y etiqueta</li><li>○ Lata de milo y etiqueta</li><li>○ Botella de agua mineral y etiqueta</li></ul></li><li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugamos? ¿qué hicimos? ¿qué materiales usamos? ¿qué nombre le corresponde a la botella? ¿será correcto ponerle el nombre del papel higiénico a la botella? ¿por qué?</li><li>• <b>Representación gráfica:</b></li><li>• Se le reparte a cada niño una ficha de aplicación donde estará un objeto, como también se les repartirá diversas etiquetas, permitiéndoles que ellos identifiquen la etiqueta que le corresponde al objeto que les toco.</li></ul> <p><b>Verbalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Invitamos a cada niño salir a socializar lo que realizo.</li><li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li></ul>



**CIERRE**

**Retroalimentación:**

- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl>







## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 06

### “Jugamos a crecer y decrecer”

#### XXI. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.36. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.37. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.38. MODALIDAD : Presencial  
 1.39. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.40. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.41. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.42. FECHA : 21 de setiembre de 2022

#### XXII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Seriación	Establece elementos de manera creciente y decreciente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a formar objetos de manera creciente y decreciente.</li> <li>Forma objetos de manera creciente y decreciente.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XXIII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conos de helado</li> <li>✓ Globos</li> <li>✓ Imágenes con diferentes acciones</li> <li>✓ Latas</li> <li>✓ Círculos de papel de colores</li> <li>✓ Ficha</li> <li>✓ Goma</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XXIV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es crecer? ¿qué es decrecer?</li> <li>• En la asamblea formamos dos grupos y jugaremos el juego “Completando las bolas del helado” en la pizarra se pegarán 5 conos de helados y a cada grupo se les entregara una caja con globos, simulando ser las bolitas del helado, para que ellos vayan pegando según la indicación de la maestra (de manera creciente y/o decreciente).</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿los helados tendrán la misma cantidad de bolas? ¿por qué? ¿las bolas del helado están aumentando o disminuyendo? ¿qué materiales usaron para el juego?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Imitando las imágenes”</li> <li>• Pedimos que se agrupen en grupos de 5 niños, luego pegamos 5 imágenes en la pizarra, para que en grupos se formen e imiten las acciones de las imágenes (sentado, de rodillas, sentado en la silla, parado y sobre la silla) permitiéndoles que los niños identifiquen que si los niños al realizar estas acciones están (creciendo o decreciendo).</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿los niños están creciendo y decreciendo?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Jugando con latas”</li> <li>• Usaremos latas permitiendo que los niños formen una serie de acuerdo a la indicación de la maestra (formar latas de manera creciente y decreciente) para ello, pediremos la participación de todos los niños.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿cómo jugaron? ¿qué usaron? ¿las latas están creciendo o decreciendo?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega una ficha y círculos de papel de colores, para que formen una serie de manera creciente o decreciente.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 06

LEYENDA	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>A VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Establece elementos de manera creciente y decreciente.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS							
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE							
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO							
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA							
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4					4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>								





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 07

### “Jugamos a clasificar los tamaños”

#### XXV. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.43. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.44. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.45. MODALIDAD : Presencial  
 1.46. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.47. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.48. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.49. FECHA : 26 de setiembre de 2022

#### XXVI. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Clasificación	Clasifica objetos según su tamaño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a clasificar objetos según su tamaño.</li> <li>Clasifica según su tamaño utilizando diversos materiales.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XXVII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Bolsas transparentes</li> <li>✓ Globos de diferentes tamaños</li> <li>✓ Tina</li> <li>✓ Canción</li> <li>✓ Flores</li> <li>✓ Cajas</li> <li>✓ Bandejas</li> <li>✓ Ficha de aplicación</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XXVIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es tamaño? ¿cuáles son esos tamaños?</li> <li>• En la asamblea formamos grupos y jugaremos el juego “Basquetbolito” para ello colocaremos tres bolsas en la pizarra, como también una tina con globos de diferentes tamaños, para que cada niño clasifique los globos teniendo en cuenta su tamaño.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué usaron para el juego? ¿los globos son del mismo tamaño? ¿de qué tamaño son? ¿será correcto poner el globo grande en la bolsa de los globos pequeño? ¿por qué?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Los congelados”</li> <li>• Pedimos a los niños que se midan entre ellos e identifiquen quienes son de su mismo tamaño.</li> <li>• Les mencionamos que cuando en la canción escuchen la palabra “CONGELADOS” se deberán agrupar por su mismo tamaño.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿cómo se agruparon? ¿cuáles son esos tamaños?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “La florería”</li> <li>• Mencionamos que un integrante de cada grupo vendrá a comprar flores a la florería, para que luego en sus grupos clasifiquen por tamaños en las tres cajas que se les entrego previamente.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué usaron? ¿las flores son del mismo tamaño? ¿cuáles son esos tamaños? ¿qué hicieron luego de comprar las flores? ¿cómo agruparon?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega una ficha, para que plasmen mediante un dibujo sobre la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 07

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Clasifica objetos según su tamaño.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR							
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS							
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA							
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4					4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN							
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH							
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>								





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 08

### “Jugamos a adivinar qué forma sigue”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.3. MODALIDAD : Presencial  
 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.6. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.7. FECHA : 27 de setiembre de 2022

#### II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Secuencia	Identifica y sigue el patrón de las formas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a identificar el patrón de las formas y seguir la secuencia.</li> <li>Identifica el patrón de las formas y sigue la secuencia.</li> </ul>	Guía de Observación

#### III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Figuras geométricas</li> <li>✓ Cabeza de serpiente</li> <li>✓ Cabezas de tren</li> <li>✓ Tiras de cartulina</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Cinta</li> <li>✓ Engrapadora</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es una secuencia? ¿qué son las formas?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “¿Qué forma sigue?” para ello en la pizarra pegaremos dos patrones de formas diferentes, como también pegaremos otras figuras debajo de los patrones, para que con la participación de los niños se complete y sigan la secuencia de las formas.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿todos son de la misma forma? ¿cuáles son esas figuras? ¿qué figura va primero? ¿qué figura le sigue? ¿Cuál es el patrón de las formas?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Soy una serpiente de formas”</li> <li>• Para ello procedemos a pegar una figura diferente a cada niño (cuadrado, círculo, triángulo y rectángulo) en el polo de los niños, la maestra iniciara buscando las dos primeras formas de la serpiente y luego continuamos repitiendo las formas con la ayuda de los niños, hasta finalmente completar el cuerpo de la serpiente siguiendo la secuencia de las formas.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿A que jugaron? ¿cómo era la serpiente? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué formas observaron? ¿Cuántos formas son? ¿Qué forma va primero? ¿Qué forma le sigue?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “El tren de las formas”</li> <li>• Repartimos a cada grupo la cabeza de un tren y un patrón de formas, como también se les entregara una caja con las formas del patrón, para que identifiquen el patrón y sigan la secuencia de las formas.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué usaron? ¿todos son de la misma forma? ¿cuáles son esas formas? ¿qué forma va primero? ¿qué forma le sigue?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les propone elaborar un brazalete de formas, para ello se les entregara tiras de cartulina, en el que dibujarán una secuencia de formas y finalmente se pondrán sus brazaletes.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



## FICHA DE OBSERVACIÓN N° 08

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR								TOTAL
		Identifica y sigue el patrón de las formas.								
		S	CS	AV	N					
		4	3	2	1					
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM									
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4						4	
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4						4	
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR									
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS									
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4						4	
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4						4	
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4						4	
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4						4	
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA									
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4						4	
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4						4	
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4						4	
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4						4	
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4						4	
16	ROJAS PEREZ, YARITA									
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4						4	
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4						4	
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4						4	
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4						4	
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO									
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4						4	
<b>TOTAL</b>										





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N° 09

### “Jugamos a relacionar objetos”

#### XXXIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.57. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.58. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.59. MODALIDAD : Presencial  
 1.60. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.61. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.62. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.63. FECHA : 03 de octubre de 2022

#### XXXIV. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Correspondencia	Relaciona un elemento frente a otro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a relacionar un objeto frente a otro.</li> <li>Realiza correspondencia al relacionar objetos frente a otros, teniendo en cuenta sus características en común.</li> </ul>	Guía de Observación

#### XXXV. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Siluetas de animales con palitos de brocheta</li> <li>✓ Productos (huevo, leche, lana, miel, embudito y atún)</li> <li>✓ Globos</li> <li>✓ Cajas</li> <li>✓ Fruta</li> <li>✓ Círculos de papel</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XXXVI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué entienden por correspondencia? ¿qué entienden por correspondencia uno a uno?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Descubriendo el alimento que le corresponde a cada animal” en la pizarra se pegarán siluetas de animales con palitos de brocheta (vaca, cerdo, gallina, oveja, abeja y pez) y en una mesa se pondrán los productos (huevo, lana, leche, miel, embutido y atún) para que los niños realicen la correspondencia entre los animales y los productos.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿cuáles son los animales y el producto que le corresponde? ¿cuántos animales hay? ¿cuántos productos hay? ¿cuántos productos nos da cada animal?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Buscando a mi globo”</li> <li>• Con la ayuda de los niños contaremos la cantidad de globos que hay y de igual forma contaremos la cantidad de niños que hay.</li> <li>• Después, bailaremos al ritmo de la música “El monstruo de la laguna” indicándoles que cuando la música pare, deberán coger la cantidad de globos que le corresponde a cada niño.</li> <li>• Les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué buscaron? ¿cuántos globos le toco a cada uno? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “la heladería”</li> <li>• Se colocará en la pizarra siluetas de niños y niñas y en un carrito de helados se colocará los helados de acuerdo a la cantidad de niños que hay, luego le pedimos que de uno en uno los niños se acerquen a coger la silueta de acuerdo a su género, como también a comprar helados, ya que previamente se hizo el conteo de los niños y helados.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué se usó para el juego? ¿cuántos helados le correspondió a cada uno? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega dos círculos para que grafiquen lo realizado en la actividad.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 09

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Relaciona un elemento frente a otro.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM							
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY							
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA							
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA							
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4					4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA							
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA							
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN							
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>								







## XL. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

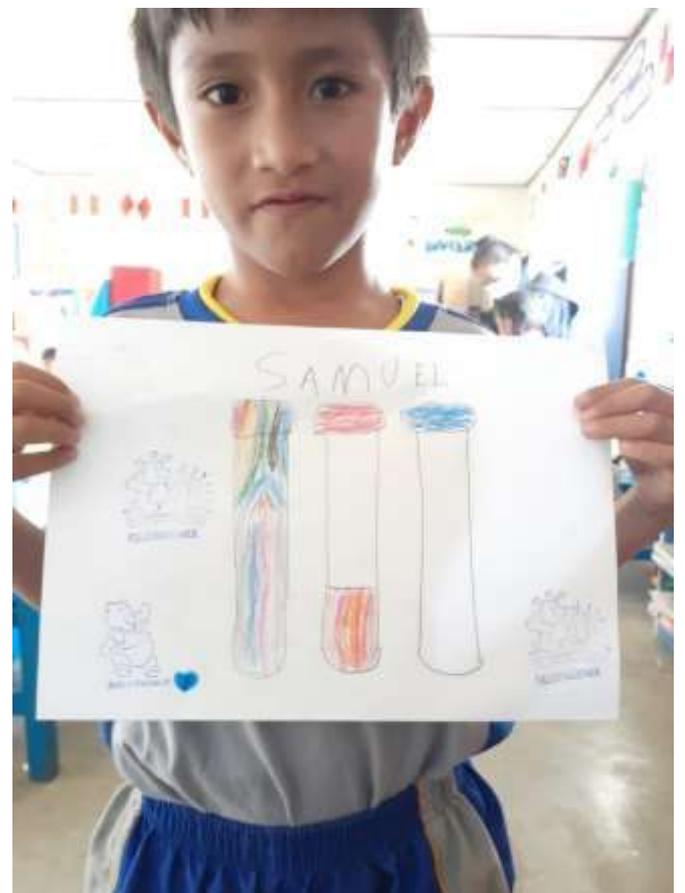
Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es una seriación? ¿qué entienden por lleno y por vacío? ¿qué es seriar de lleno a vacío?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Ubicando el orden de las botellas con agua” ubicaremos 5 botellas en una mesa, para que luego los niños jueguen a formar las botellas de lleno a vacío o viceversa, como también ubicaran el orden que le corresponde a cada una de las botellas con agua, con ayuda de tarjetas con número.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿después de formar las botellas que hicieron? ¿Cómo están formadas las botellas con agua? ¿cuál es primero? ¿cuál el último?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Yo voy primero”</li> <li>• Pegaremos en el polo de los niños y niñas una silueta de una botella con agua de colores y de diferentes cantidades.</li> <li>• Indicamos que van a ubicarse en los círculos dibujados en el piso, según la cantidad de agua en la botella que está en su polo (de lleno a vacío o viceversa).</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿cómo están ubicados? ¿cuál va primero? ¿cuál va al final?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Trasladando el agua”</li> <li>• Formaremos 5 grupos.</li> <li>• Repartiremos tres vasos y una botella con agua de color para cada grupo, permitiendo que los niños formen una serie de acuerdo a la indicación de la maestra (de lleno a vacío o viceversa) para ello, pediremos la participación de todos los niños.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué usaron? ¿cómo ubicaron los vasos con agua? ¿cuál va primero? ¿cuál va último?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega una ficha para que plasmen mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 10

LEYENDA	<i>SIEMPRE</i>	<i>CASI SIEMPRE</i>	<i>A VECES</i>	<i>NUNCA</i>
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL	
		Forma los elementos de lleno a vacío o viceversa.							
		S	4	CS	3	AV	2		N
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4						4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4						4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM								
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4						4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4						4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS								
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4						4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4						4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4						4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4						4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS								
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4						4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4						4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4						4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4						4
16	ROJAS PEREZ, YARITA	XXX	4						4
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4						4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA								
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4						4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4						4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO								
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH								
<b>TOTAL</b>			16						





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°11

### “Jugamos a clasificar objetos según su forma”

#### **XLI. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.71. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.72. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.73. MODALIDAD : Presencial  
 1.74. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.75. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.76. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.77. FECHA : 18 de octubre de 2022

#### **XLII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:**

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Clasificación	Clasifica objetos según su forma	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a clasificar objetos según su forma.</li> <li>• Clasifica objetos teniendo en cuenta la forma.</li> </ul>	Guía de Observación

#### **XLIII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA**

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 5 cartulinas con formas dibujadas</li> <li>✓ Figuras de diferentes formas</li> <li>✓ 22 figuras de diferentes formas</li> <li>✓ 4 cajas identificadas con una forma</li> <li>✓ 1 caja con objetos</li> <li>✓ Fichas de aplicación</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## XLIV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿cuáles son las formas? ¿qué entienden por clasificación?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Clasificando las formas” por grupos entregaremos una cartulina con 4 formas dibujadas, como también figuras de diferentes formas, permitiéndoles que clasifiquen estas figuras según su forma y mencionándoles que el equipo que termine primero lo pegara en la pizarra, siendo acreedor de una estrella por haber ganado el juego.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué formas clasificaron? ¿será correcto que el círculo vaya donde están los triángulos? ¿por qué?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “¿Con quiénes me agrupo?”</li> <li>• Colocamos figuras de diferentes formas en el polo de los niños, para luego decirles que observen las formas que le toco a cada uno, a continuación, les pedimos que se movilicen a ritmo de una canción “Lento muy lento” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0">https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0</a> y cuando pare la canción, les preguntamos ¿con quiénes se agruparan? Los niños proceden a agruparse.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿todas las formas se agruparon en el mismo lugar? ¿por qué? ¿cómo lo hicieron?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Busco los objetos de la misma forma y las clasifico”</li> <li>• Ubicamos cuatro cajas que estarán identificadas cada uno de una forma diferente (triángulo, cuadrado, círculo y rectángulo) como también una caja donde contendrá diferentes objetos con las formas ya mencionadas, para que los niños observen, exploren e identifiquen en que caja lo van a clasificar.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué usaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué formas tienen esos objetos? ¿será correcto que el cuadro de fotos vaya en la caja de los círculos? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega una ficha, donde tendrán que ayudar a la niña a clasificar según su forma, para ello dibujarán estas formas en cada caja.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño a socializar el trabajo realizado.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 11

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Clasifica objetos según su forma.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR							
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH							
<b>TOTAL</b>			19					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°12

### “Jugamos a adivinar qué imagen sigue”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
- 1.2. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo
- 1.3. MODALIDAD : Presencial
- 1.4. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
Susanivar Concepcion, Violeta Oda
- 1.5. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
- 1.6. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila
- 1.7. FECHA : 20 de octubre de 2022

#### II. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Secuencia	Identifica y sigue el patrón de las imágenes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a identificar y seguir el patrón de las imágenes.</li> <li>Identifica el patrón de las imágenes y sigue la secuencia.</li> </ul>	Guía de Observación

#### III. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Patrón de imágenes (perro, gato y conejo)</li> <li>✓ Fichas de imágenes de perro, gato y conejo</li> <li>✓ Ula ula para el portal</li> <li>✓ 22 imágenes grandes (sol, luna y estrella)</li> <li>✓ 5 cartulinas marrones</li> <li>✓ 45 siluetas de flores (rosa, girasol y margarita)</li> <li>✓ Hojas bond</li> <li>✓ Goma</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## IV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué son las imágenes? ¿qué entienden por secuencia?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Encuentra la imagen que sigue” para ello pegaremos un patrón de imágenes en la pizarra (perro, gato y conejo/ león, tigre y tiburón) les mencionamos cual es el patrón que deben seguir.</li> <li>• También pegaremos imágenes del patrón dispersos y volteados, para que el niño ubique la imagen que sigue en el patrón y continúe la secuencia.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué imagen es el primero? ¿qué imagen le sigue? ¿cuál es el patrón que siguieron?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “El portal”</li> <li>• Pegaremos imágenes en el polo de cada niño (sol, luna y estrella) como también mostraremos el portal a los niños, en el que estará pegado un patrón de imágenes ya mencionados, así mismo les mencionamos cual es el patrón que deben seguir.</li> <li>• Luego tres niños pasaran por el portal para formar el patrón de imágenes y seguido de ello, se les preguntará a los niños ¿qué imagen sigue? Según vayan mencionando irán pasando por el portal para continuar con la secuencia.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué imagen paso primero? ¿qué imagen le sigue? ¿cuál es el patrón que siguieron?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “El sembrador”</li> <li>• Entregaremos a cada grupo cartulinas de color marrón, en el que cumplirá el rol de tierra para la siembra, así mismo se les entregará tres tipos de flores (girasol, rosa y margarita) para que los niños formen un patrón de imágenes y sigan la secuencia, se les menciona que el equipo que termine primero pegara en la pizarra lo que realizo, siendo acreedor de una estrella por haber ganado el juego.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué utilizaron? ¿qué flor va primero? ¿qué flor le sigue? ¿cuál es el patrón que formaron?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega una hoja bond, para que plasmen mediante un dibujo lo realizado en la actividad.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>



CIERRE

**Retroalimentación:**

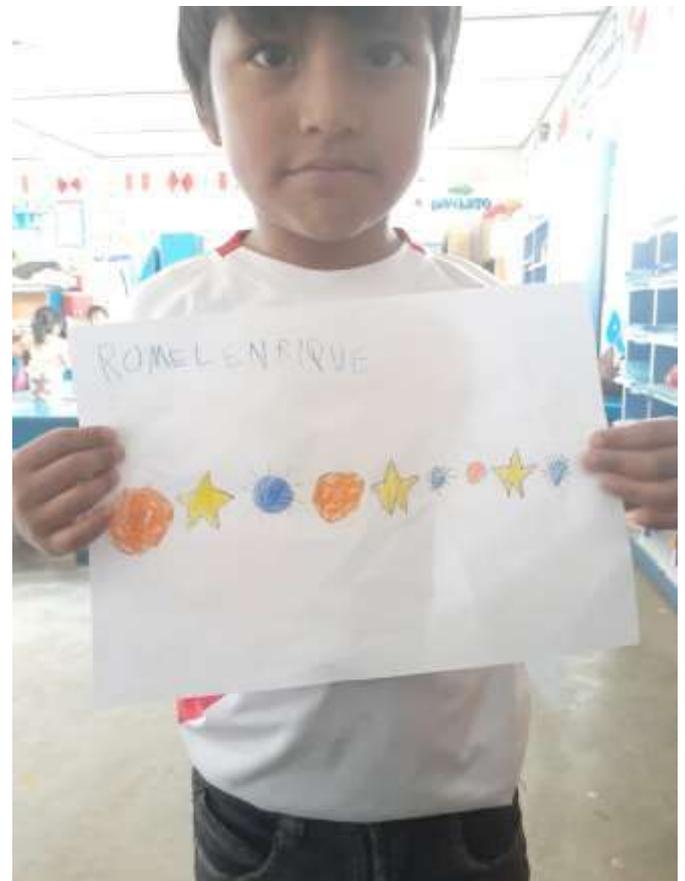
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkyNebjhl>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°12

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR								TOTAL
		Identifica y sigue el patrón de las imágenes.								
		S		CS		AV		N		
		4	3	2	1					
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XX	4	X	3					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4							4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4							4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR									
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS									
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4							4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4							4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4							4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4							4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4							4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS									
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO									
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4							4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4							4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4							4
16	ROJAS PEREZ, YARITA									
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4							4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4							4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN									
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4							4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4							4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4							4
<b>TOTAL</b>			16		1					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°13

### “Jugamos a relacionar objetos según su cantidad”

#### XLIX. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.85. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.86. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.87. MODALIDAD : Presencial  
 1.88. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.89. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.90. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.91. FECHA : 24 de octubre de 2022

#### L. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Correspondencia	Establece relación de un elemento con otro según la cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a relacionar objetos según su cantidad.</li> <li>• Realiza acciones de correspondencia relacionando objetos según su cantidad.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LI. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 25 piezas de rompecabezas</li> <li>✓ Cinta</li> <li>✓ 21 mochilas</li> <li>✓ 10 cajas</li> <li>✓ Galletas con mermelada</li> <li>✓ 44 piezas de rompecabezas de papel</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Platos descartables</li> <li>✓ Lupas</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué entienden por correspondencia?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Armando el rompecabezas” para ello pondremos en dos cajas diferentes piezas de rompecabezas:  Caja 1: personas y animales (1, 2, 3, 4,5) (6, 7, 8, 9, 10)  Caja 2: cantidad de alimentos para las personas y animales (1, 2, 3, 4,5) (6, 7, 8, 9, 10)</li> <li>• Indicamos que jugaran a armar el rompecabezas teniendo en cuenta la cantidad que le corresponde.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué hay en cada pieza de rompecabezas? ¿qué tuvieron en cuenta para unir las piezas de rompecabezas? ¿qué pieza le corresponde a este animalito? ¿por qué?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Compra de mochilas”</li> <li>• Colocamos en la pizarra grupos de mochilas según la cantidad de niños de cada grupo.</li> <li>• Luego cada grupo se acercará a la tienda a comprar mochilas según la cantidad de niños de cada grupo, finalmente cada niño se pondrá la mochila.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿qué tuvieron en cuenta para comprar las mochilas? ¿cuántas mochilas le corresponde a tal grupo? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Buscando nuestro alimento”</li> <li>• Colocamos platos en las mesas en el que estarán galletas con mermelada, teniendo en cuenta la cantidad de niños que hay en cada grupo, estos platos serán ubicadas de manera desordenada en los diferentes grupos, para que cada grupo busque el plato con las galletas que le corresponde según la cantidad de integrantes de su grupo, una vez que encuentren el plato con las galletas que les corresponde deberán llevarlas a su mesa.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué hay en las cajas? ¿cuántos niños hay en cada grupo? ¿cuántas galletas le corresponde a cada grupo? Procedemos a contar las galletas con mermelada de la caja que busco cada grupo.</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entrega 2 piezas de rompecabezas a cada niño, para que plasmen mediante un dibujo lo realizado en la actividad (corresponde un elemento con otro según su cantidad).</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>



CIERRE

**Retroalimentación:**

- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkyNebjhl>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N° 13

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Establece relación de un elemento con otro según la cantidad.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS							
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA							
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO							
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN							
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			17					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°14

### “Jugamos formando objetos según su tamaño”

#### LIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.92. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.93. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.94. MODALIDAD : Presencial  
 1.95. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.96. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.97. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.98. FECHA : 25 de octubre de 2022

#### LIV. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Seriación	Forma los elementos según su tamaño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a formar objetos teniendo en cuenta su tamaño.</li> <li>Forma objetos teniendo en cuenta su tamaño.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LV. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Globos de tres diferentes tamaños</li> <li>✓ Caja</li> <li>✓ Cinta</li> <li>✓ Mascara de tigre</li> <li>✓ Flores de tres diferentes tamaños</li> <li>✓ Hoja</li> <li>✓ Sorbetes de tres diferentes tamaños</li> <li>✓ Goma</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LVI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es tamaño? ¿qué entienden por seriación?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Formando a los globos” para ello en una caja estarán globos de tres diferentes tamaños, para pedirle al niño que forme a los globos de pequeño a grande.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo formaron? Comentan como formaron a los globos.</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “El tigre mande”</li> <li>• Pedimos a los niños que se midan entre ellos, luego de haber identificado sus tamaños, mencionan de qué tamaño son.</li> <li>• Luego mencionamos a los niños que el juego consistirá en que el tigre ordenará que se formen por tamaños y ellos deberán hacerlo (de pequeño a grande y de grande a pequeño).</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo se formaron? Comentan como se formaron.</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Formando a las flores”</li> <li>• Entregaremos a cada niño tres flores de diferentes tamaños, para que observen.</li> <li>• Dibujaremos tres cuadros en la pizarra, para que cada niño participe formando a las flores por tamaño (de pequeño a grande y de grande a pequeño).</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿cómo lo formaron? Comentan de qué manera lo formaron.</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les muestra una zampoña y preguntamos ¿de qué tamaños son los tubitos de la zampoña? Y se les propone realizar una zampoña con sorbetes, para ello les entregaremos sorbetes de tres diferentes tamaños y una hoja a cada niño.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
CIERRE	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°14

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Forma los elementos según su tamaño.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO							
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			<b>20</b>					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°15

### “Jugamos a clasificar los alimentos según su sabor”

#### LVII. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.99. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL</b>	:	N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
<b>1.100.EDAD Y/O SECCIÓN</b>	:	5 años – Aula amarillo
<b>1.101.MODALIDAD</b>	:	Presencial
<b>1.102.EQUIPO INVESTIGADOR</b>	:	Esteban Isidro Yatsuri Susanivar Concepcion, Violeta Oda
<b>1.103.DIRECTOR (A) DE LA I.E.</b>	:	Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
<b>1.104.DOCENTE DE AULA</b>	:	Kary Marleny Pérez Dávila
<b>1.105.FECHA</b>	:	26 de octubre de 2022

#### LVIII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Clasificación	Clasifica alimentos según su sabor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a clasificar teniendo en cuenta el sabor de los alimentos.</li> <li>Clasifica alimentos teniendo en cuenta su sabor.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LIX. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 16 siluetas de alimentos de tres diferentes sabores</li> <li>✓ Alimentos de tres diferentes sabores</li> <li>✓ 15 platos descartables</li> <li>✓ 80 siluetas de alimentos de tres diferentes sabores</li> <li>✓ 15 cajas con siluetas de niños con boca abierta</li> <li>✓ Hoja bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

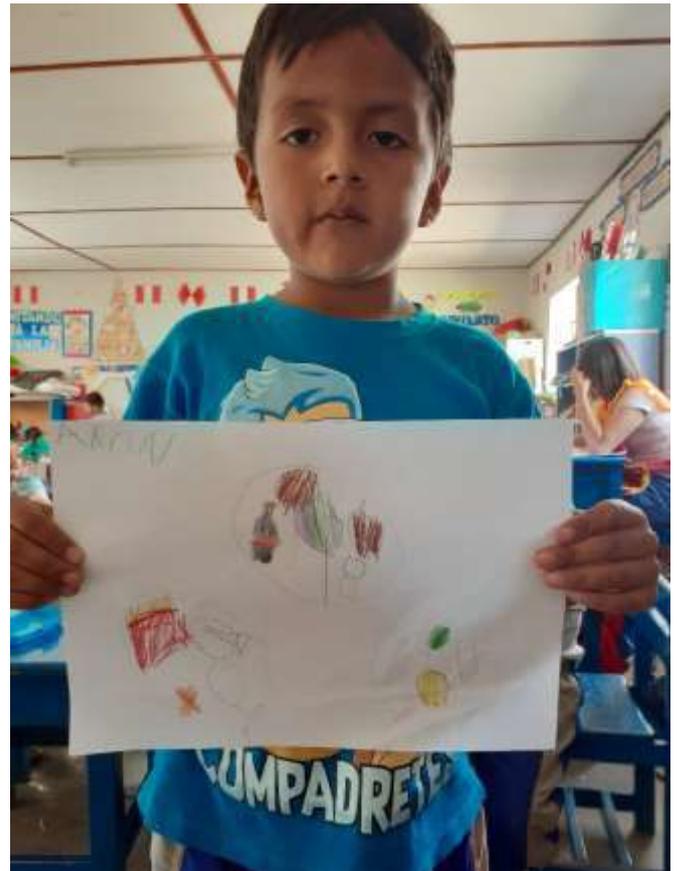
Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué son los sabores? ¿qué entienden por clasificación?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Clasificamos los alimentos” para ello les entregaremos un papelote dibujado con tres círculos y en una caja siluetas de diversos alimentos (galletas, dona, gaseosa, paleta, queso, papas fritas, hot dog, papa rellena, lima, café, brócoli y rabanito) permitiéndoles que todos los niños clasifiquen todos los alimentos por su sabor (dulce, salado y amargo).</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿qué clasificaron? ¿cómo lo clasificaron? ¿la galleta que sabor tiene? ¿dónde lo debemos de clasificar?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Clasificamos los alimentos por su sabor”</li> <li>• Por grupos entregaremos tres platos descartables, como también alimentos de diferentes sabores (sal, papitas lays, chifles, canchita rosa salado, azúcar, caramelo, chupetín, chocolate, espinaca, lechuga, canela y mostaza) que permitan ser saboreados por los niños, para luego pedirles que lo clasifiquen teniendo en cuenta el mismo sabor.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿qué clasificaron? ¿qué alimentos clasificaron? ¿cómo lo clasificaron? ¿cuántos sabores identificaron?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Clasificamos los alimentos por su sabor parte II”</li> <li>• Entregaremos a cada grupo tres cajas con siluetas de niños con boca abierta, como también siluetas de alimentos de diferentes sabores (sal, papitas lays, chifles, canchita rosa salado, azúcar, caramelo, chupetín, chocolate, espinaca, lechuga, canela y mostaza) para que los niños clasifiquen insertando las siluetas por la boca de los niños.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué clasificaron? ¿cómo lo clasificaron? ¿el café que sabor tiene? ¿dónde lo debemos de clasificar?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond para que plasmen mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
<b>CIERRE</b>	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhI</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°15

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Clasifica alimentos según su sabor.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY							
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			<b>20</b>					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°16

### “Jugamos a adivinar que sonido sigue”

#### LXI. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.106. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL</b>	:	N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
<b>1.107. EDAD Y/O SECCIÓN</b>	:	5 años – Aula amarillo
<b>1.108. MODALIDAD</b>	:	Presencial
<b>1.109. EQUIPO INVESTIGADOR</b>	:	Esteban Isidro Yatsuri Susanivar Concepcion, Violeta Oda
<b>1.110. DIRECTOR (A) DE LA I.E.</b>	:	Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
<b>1.111. DOCENTE DE AULA</b>	:	Kary Marleny Pérez Dávila
<b>1.112. FECHA</b>	:	27 de octubre de 2022

#### LXII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Secuencia	Identifica y sigue el patrón de los sonidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a identificar y seguir el patrón de los sonidos.</li> <li>Identifica el patrón de los sonidos y sigue la secuencia.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LXIII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Música de los sonidos onomatopéyicos</li> <li>Parlante</li> <li>45 imágenes de animales pequeñas de burro, pavo y grillo</li> <li>10 tiras de papelote blanco</li> <li>24 imágenes medianas de manos aplaudiendo, lengua y pies</li> <li>5 flautas, 5 maracas y 5 panderetas</li> <li>45 imágenes de flautas, maracas y panderetas pequeñas</li> <li>Hojas bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LXIV. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es una secuencia? ¿qué son los sonidos?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Sonidos onomatopéyicos” para ello les haremos escuchar sonidos onomatopéyicos de los animales (león, gallo y chanco/ burro, pavo y grillo)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sxt45Ah_pRM">https://www.youtube.com/watch?v=sxt45Ah_pRM</a> después de haber escuchado los sonidos, se entregará a cada grupo una tira larga de papelote e imágenes de diferentes animales para que formen el patrón y sigan la secuencia según los sonidos que escucharon.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿a quiénes pertenecían los sonidos? ¿cuál es el patrón de los sonidos?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Realizó sonidos con mi cuerpo”</li> <li>• Formamos dos grupos, luego las maestras realizan sonidos con tres partes de su cuerpo (manos, lengua y pies) después les entregamos imágenes de las partes ya mencionadas para que peguen en sus polos, permitiéndoles identificar el patrón y seguir la secuencia, pidiéndoles también que emitan los sonidos.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿qué sonidos escucharon? ¿qué se usó para hacer estos sonidos? ¿cuál es el patrón de estos sonidos?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Adivina el sonido de los instrumentos”</li> <li>• Entregamos a cada grupo tres instrumentos (pandereta, maraca y flauta) permitiéndoles realizar sonidos y formen un patrón, como también se les entregará imágenes de dichos instrumentos y una tira larga de papelote donde pegaran estas siluetas y seguirán la secuencia de los sonidos que realizaron.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué se usó para realizar este juego? ¿cuál es el patrón que crearon? ¿cuáles son esos sonidos?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond para que plasmen mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
CIERRE	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°16

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Identifica y sigue el patrón de los sonidos.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS							
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			<b>20</b>					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°17

### “Jugamos a relacionar más de un objeto”

#### LXV. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.113. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL</b>	:	N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
<b>1.114. EDAD Y/O SECCIÓN</b>	:	5 años – Aula amarillo
<b>1.115. MODALIDAD</b>	:	Presencial
<b>1.116. EQUIPO INVESTIGADOR</b>	:	Esteban Isidro Yatsuri Susanivar Concepcion, Violeta Oda
<b>1.117. DIRECTOR (A) DE LA I.E.</b>	:	Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
<b>1.118. DOCENTE DE AULA</b>	:	Kary Marleny Pérez Dávila
<b>1.119. FECHA</b>	:	31 de octubre de 2022

#### LXVI. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Correspondencia	Establece relación múltiple entre más de dos objetos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a establecer relación múltiple entre más de dos objetos.</li> <li>Realiza acciones de correspondencia múltiple entre más de dos objetos.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LXVII. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 10 papelotes blancos medianos</li> <li>✓ 7 siluetas (abejas, flores y miel)</li> <li>✓ 11 siluetas (niños, cuadernos y lápices)</li> <li>✓ 7 siluetas (cuadernos, mochilas y niños)</li> <li>✓ 11 pinceles, 11 temperas</li> <li>✓ 10 papel bond, 10 plumones</li> <li>✓ Cinta masking</li> <li>✓ 20 siluetas de platos, 20 cucharas y 20 niños</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LXVIII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es correspondencia? ¿qué es correspondencia múltiple?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Relacionando los objetos” para ello entregaremos papelotes a cada grupo, donde habrá tres conjuntos diferentes para cada grupo: abejas-flores-miel, niños-cuadernos-lápices, cuadernos-mochilas-niños.</li> <li>• Se les pedirá que relacionen mediante una línea los objetos de cada conjunto.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué objetos relacionaron?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Me relaciono con los objetos”</li> <li>• Formamos dos grupos, dependiendo la cantidad de niños.</li> <li>• En el piso dibujaremos tres cuadrados para cada grupo, en el primero estarán los niños, en el segundo las pinceles y en el tercero los temperas, usamos los siguientes materiales para el segundo grupo (niños-papel bond-plumones).</li> <li>• Se les pedirá que el conjunto de niños se desplace hacia el segundo conjunto, tomando el objeto y de igual forma dirigiéndose al tercer conjunto, finalmente mostraran los objetos que tienen en la mano. Repetimos la misma actividad con otros materiales.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿con qué objetos se relacionaron cada grupo? ¿por qué se relacionaron con esos objetos? ¿qué harían con esos objetos?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Relacionando objetos parte II”</li> <li>• Entregamos a cada grupo un papelote donde estará dibujado tres círculos, como también les entregaremos siluetas de niños, platos y cucharas.</li> <li>• Se les pedirá que peguen las siluetas en cada círculo y luego tracen con una línea relacionando los objetos de estos conjuntos.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué objetos relacionaron? ¿cómo lo hicieron? ¿por qué relacionaron esos objetos? ¿para que usan esos objetos?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond donde estarán dibujados tres círculos y en el que plasmarán mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>



CIERRE

**Retroalimentación:**

- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°17

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Establece relación múltiple entre más de dos objetos.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			21					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°18

### “Jugamos a formar objetos según su grosor”

#### LXIX. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.120. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL</b>	:	N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
<b>1.121. EDAD Y/O SECCIÓN</b>	:	5 años – Aula amarillo
<b>1.122. MODALIDAD</b>	:	Presencial
<b>1.123. EQUIPO INVESTIGADOR</b>	:	Esteban Isidro Yatsuri Susanivar Concepcion, Violeta Oda
<b>1.124. DIRECTOR (A) DE LA I.E.</b>	:	Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
<b>1.125. DOCENTE DE AULA</b>	:	Kary Marleny Pérez Dávila
<b>1.126. FECHA</b>	:	02 de noviembre de 2022

#### LXX. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Seriación	Forma elementos por su grosor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a formar elementos por su grosor.</li> <li>Forma objetos teniendo en cuenta su grosor.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LXXI. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5 cartulinas</li> <li>6 siluetas (lápices, troncos, brochas, gomas, crayolas)</li> <li>Goma</li> <li>Siluetas de troncos de arboles</li> <li>Canción “Chindolele”</li> <li>Tiza</li> <li>5 cajas con 6 hoyos</li> <li>6 objetos (lápices, plumones,</li> <li>5 plumones</li> <li>25 hojas bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LXXII. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLLoWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es seriación? ¿qué es grosor?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Formamos encajando objetos según su grosor” para ello entregaremos cartulinas a cada grupo, donde estarán dibujados la forma de las siluetas que se les entregará, ellos tendrán que formar encajando las siluetas de grueso a delgado y viceversa, para que de esa manera formen la serie por su grosor.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué siluetas usaron? ¿cómo formaron estas siluetas?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Formamos los árboles de grueso a delgado y viceversa”</li> <li>• Formaremos grupos de 3 a ritmo de la canción chindolele  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FkWzF3MOKP0">https://www.youtube.com/watch?v=FkWzF3MOKP0</a></li> <li>• Pegaremos tres troncos de árbol de diferentes grosores en el polo de los niños, como también se dibujará en el piso tres círculos enumerados del 1 al 3.</li> <li>• Se les pedirá que cada grupo se forme en estos círculos del grueso al delgado y viceversa, para que de esa manera formen la serie por su grosor.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿qué silueta tienen en el polo? ¿cómo se formaron? ¿quién está en el número 1? ¿quién está en el número 3?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Formamos insertando objetos según su grosor”</li> <li>• Entregamos a cada grupo una caja con 6 hoyos de diferentes grosores (3 de grueso a delgado y 3 de delgado a grueso) como también se les entregara objetos de diferentes grosores.</li> <li>• Se les pedirá que inserten estos objetos en los hoyos teniendo en cuenta su grosor y de esa manera formen la serie por su grosor y luego enumeraran el orden.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué objetos usaron? ¿son del mismo grosor? ¿cómo los formaron? ¿qué grosor está en el número 1? ¿qué grosor está en el número 3?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond donde plasmarán mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>
CIERRE	<p><b><u>Retroalimentación:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos el día de hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué materiales utilizaron?</li> <li>• ¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>• ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Felicitamos a todos los niños por sus logros.</li> <li>• Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl">https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl</a></li> </ul>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°18

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR							TOTAL
		Forma elementos por su grosor.							
		S	CS	AV	N				
		4	3	2	1				
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4						4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4						4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4						4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4						4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4						4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4						4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4						4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XX	4	X	3				4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4						4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4						4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4						4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4						4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4						4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4						4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4						4
16	ROJAS PEREZ, YARITA								
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4						4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4						4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4						4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4						4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4						4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH								
<b>TOTAL</b>			<b>20</b>		<b>1</b>				





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°19

### “Jugamos a clasificar objetos”

#### LXXIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.127. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL : N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga  
 1.128. EDAD Y/O SECCIÓN : 5 años – Aula amarillo  
 1.129. MODALIDAD : Presencial  
 1.130. EQUIPO INVESTIGADOR : Esteban Isidro Yatsuri  
 Susanivar Concepcion, Violeta Oda  
 1.131. DIRECTOR (A) DE LA I.E. : Demetrio Eusebio Marzano Ortiz  
 1.132. DOCENTE DE AULA : Kary Marleny Pérez Dávila  
 1.133. FECHA : 03 de noviembre de 2022

#### LXXIV. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Clasificación	Clasifica objetos por sus características comunes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a clasificar objetos por sus características comunes.</li> <li>Clasifica objetos por sus características comunes.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LXXV. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 5 papelotes blancos</li> <li>✓ 90 siluetas de figuras geométricas (6 de color, 6 de forma, 6 de tamaño)</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Canción “El juego del calentamiento”</li> <li>✓ Gorro o casco de sargento</li> <li>✓ Objetos del aula</li> <li>✓ Cinta masking</li> <li>✓ 25 hojas bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LXXVI. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es clasificación? ¿qué es tamaño? ¿qué es color? ¿qué son las formas?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “Clasificamos las figuras” para ello entregaremos papelotes a cada grupo, donde estarán dibujados tres bolsas, como también se les entregará figuras geométricas teniendo en cuenta el color, forma y tamaño.</li> <li>• Se les pedirá que clasifiquen según su criterio de observación hacia las siluetas que se les entrego, permitiéndoles identificar las características comunes de estas siluetas.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo clasificaron?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b><i>Indicaciones y actividades a desarrollar</i></b></p> <p><b><i>Vivenciación con su propio cuerpo:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “¿Cómo nos clasificamos?”</li> <li>• Nos clasificamos a ritmo de la canción el juego del calentamiento  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aSha5_SgHk">https://www.youtube.com/watch?v=aSha5_SgHk</a></li> <li>• Para ello, las maestras junto a los niños cantaran la canción, como también realizaran las siguientes ordenes: <p style="text-align: center;">Este es el juego del calentamiento  Hay que seguir la orden del sargento  ¡jinetes a la carga!  Una mano, la otra, un pie...  Este es el juego del calentamiento  Hay que seguir la orden del sargento  ¡jinetes a la carga!  A clasificarse los niños y las niñas  A clasificarse de polo manga larga y manga corta</p> </li> <li>• Luego les preguntamos ¿de qué otra manera se podría clasificar? Procederán a clasificarse.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo se clasificaron? ¿será correcto que una niña vaya en el grupo de los niños? ¿por qué?</li> </ul> <p><b><i>Exploración:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “Somos detectives”</li> <li>• Se les pedirá a los niños que busquen objetos con sus mismas características, como también se colocará en la mesa de los niños cuadrados para que clasifiquen.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué hicieron? ¿qué objetos clasificaron? ¿cómo clasificaron?</li> </ul> <p><b><i>Representación gráfica:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond donde plasmarán mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b><i>Verbalización:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>



CIERRE

**Retroalimentación:**

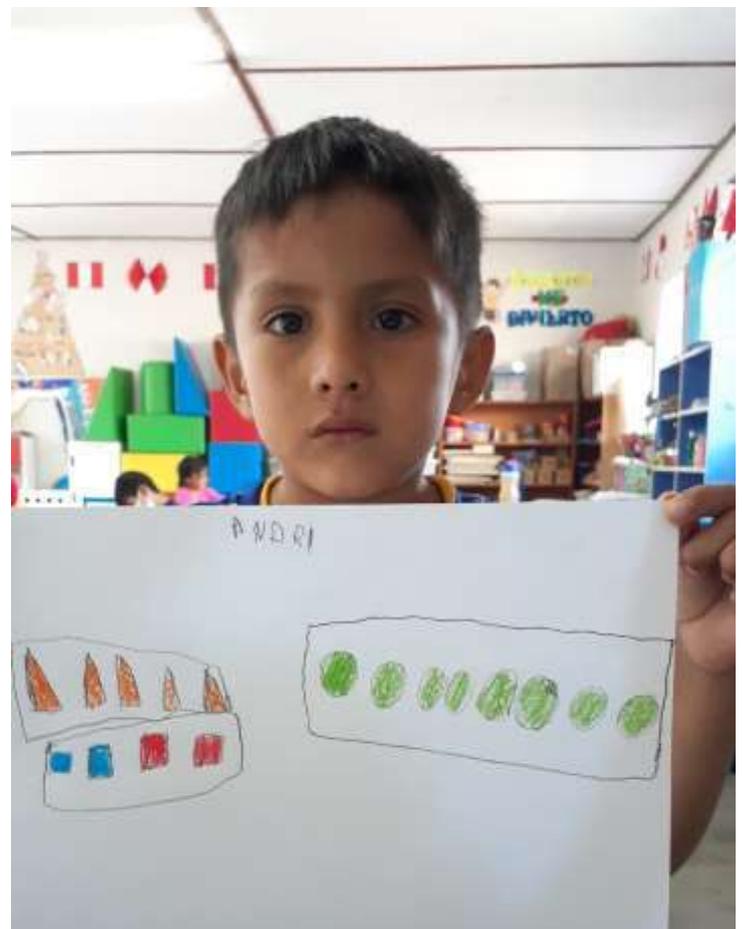
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkyNebjhl>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°19

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR						TOTAL
		Clasifica objetos por sus características comunes.						
		S	CS	AV	N			
		4	3	2	1			
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM	XXX	4					4
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4					4
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4					4
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4					4
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4					4
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4					4
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4					4
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4					4
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4					4
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4					4
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4					4
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4					4
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4					4
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4					4
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4					4
16	ROJAS PEREZ, YARITA							
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4					4
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4					4
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4					4
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4					4
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4					4
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH	XXX	4					4
<b>TOTAL</b>			21					





## EXPERIENCIA INVESTIGATIVA DE ACTIVIDADES LÚDICAS N°20

### “Jugamos a adivinar qué número sigue”

#### LXXVII. DATOS INFORMATIVOS:

<b>1.134. INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL</b>	:	N°32896 Alejandro Sanchez Arteaga
<b>1.135. EDAD Y/O SECCIÓN</b>	:	5 años – Aula amarillo
<b>1.136. MODALIDAD</b>	:	Presencial
<b>1.137. EQUIPO INVESTIGADOR</b>	:	Esteban Isidro Yatsuri Susanivar Concepcion, Violeta Oda
<b>1.138. DIRECTOR (A) DE LA I.E.</b>	:	Demetrio Eusebio Marzano Ortiz
<b>1.139. DOCENTE DE AULA</b>	:	Kary Marleny Pérez Dávila
<b>1.140. FECHA</b>	:	04 de noviembre de 2022

#### LXXVIII. PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN:

DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
		EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Secuencia	Identifica y sigue el patrón de los números.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comenta sobre la actividad realizada al momento de haber jugado a identificar el patrón seguir la secuencia de números.</li> <li>Identifica el patrón y sigue la secuencia de números.</li> </ul>	Guía de Observación

#### LXXIX. PREPARACIÓN DE LA EXPERIENCIA

¿Qué necesitamos hacer antes de planificar la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta actividad?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Organizar los materiales para realizar los juegos.</li> <li>✓ Organizar el espacio donde se realizarán los juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 5 trenes con 5 vagones</li> <li>✓ 75 siluetas de lápiz</li> <li>✓ Goma</li> <li>✓ Dinámica “El barco se hunde”</li> <li>✓ Tiza</li> <li>✓ Objetos del aula</li> <li>✓ Plumones</li> <li>✓ 25 hojas bond</li> </ul>
<b>Tiempo: 45 minutos/1 hora</b>	



## LXXX. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Secuencia de Actividades	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludamos y damos la bienvenida a los niños mediante una canción.  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE">https://www.youtube.com/watch?v=o82ieJLloWE</a>  Canción de saludo de canta maestra</li> <li>• Iniciamos la actividad realizando una pregunta: ¿qué es secuencia? ¿qué son los números?</li> <li>• En la asamblea jugaremos el juego “El tren de la secuencia de números” para ello entregaremos un tren con 5 vagones a cada grupo, donde en los dos primeros vagones estarán pegados los lápices (1-2 lápices consecutivamente) como también 15 siluetas de lápiz.</li> <li>• Se les pedirá que identifiquen el patrón de los números y sigan la secuencia, así mismo deberán escribir el número que le corresponde a cada vagón.</li> <li>• Luego les preguntamos ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿qué pegaron en cada vagón? ¿cuántos pegaron? ¿habrá la misma cantidad en cada vagón? ¿de cuánto en cuánto avanzan los lápices en cada vagón?</li> <li>• Escuchamos atentamente sus respuestas.</li> <li>• Mientras van dando sus respuestas las anotamos en el papelote.</li> </ul>
DESARROLLO	<p><b>Indicaciones y actividades a desarrollar</b></p> <p><b>Vivenciación con su propio cuerpo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “El barco de los niños se hunde”</li> <li>• Nos ubicamos a ritmo de la dinámica el barco se hunde:  El barco se hunde  Se hunde el barco  Y para salvarse  Ordeno que un niño vaya al primer círculo</li> <li>• Así sucesivamente hasta llegar al número 6.</li> <li>• Después, les formulamos preguntas: ¿a qué jugaron? ¿cómo lo hicieron? ¿habrá la misma cantidad de niños en los círculos? ¿de cuánto en cuánto avanzan los niños en cada círculo?</li> </ul> <p><b>Exploración:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugaran el juego “¿Qué número sigue?”</li> <li>• Se les pedirá a los niños que vayan a buscar objetos del aula para que realicen la secuencia de los números hasta donde puedan llegar, para que de esa manera la maestra siga la secuencia hasta el número 10 en la pizarra, con ayuda de los niños.</li> <li>• Les preguntamos, ¿a qué jugaron? ¿qué hicieron con esos objetos? ¿cuál es la secuencia? ¿de cuánto en cuánto avanzan los objetos?</li> </ul> <p><b>Representación gráfica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les entregará hojas bond donde plasmarán mediante un dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b>Verbalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Invitamos a cada niño salir a socializar sobre el dibujo que realizo.</li> <li>• Por último, los niños colocan sus trabajos en el cordel.</li> </ul>



CIERRE

**Retroalimentación:**

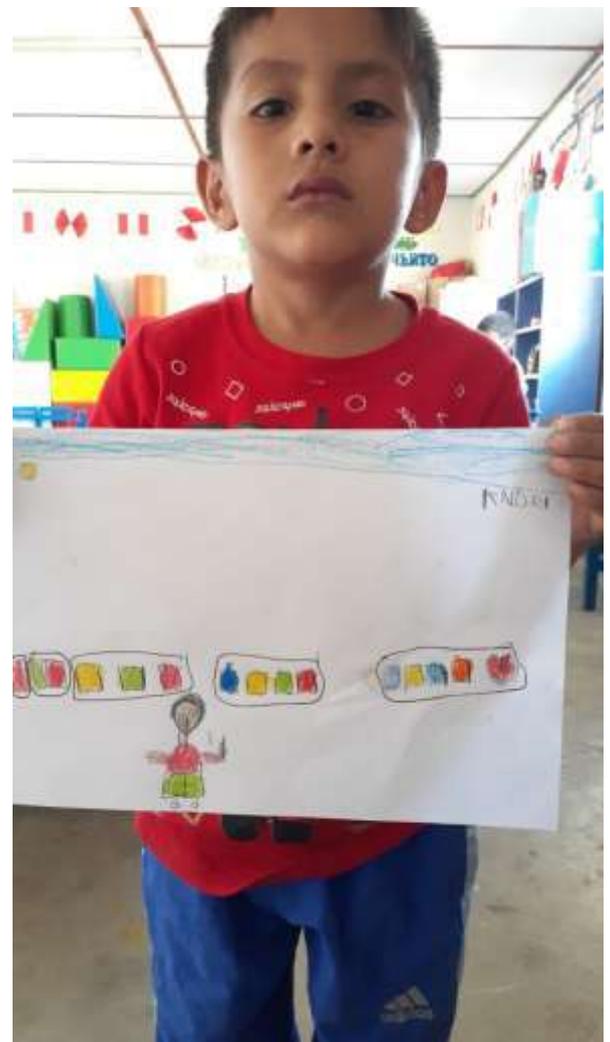
- ¿Qué aprendimos el día de hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Qué materiales utilizaron?
- ¿Qué es lo que más les gusto?
- ¿Con qué otro objeto les gustaría trabajar?
  
- Felicitamos a todos los niños por sus logros.
- Nos despedimos de los niños cantando una canción titulada “Adiós, ya nos vemos mañana”  
<https://www.youtube.com/watch?v=jnkyNebjhl>



### FICHA DE OBSERVACIÓN N°20

LEYENDA	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	4	3	2	1

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	INDICADOR								TOTAL
		Identifica y sigue el patrón de los números.								
		S		CS		AV		N		
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1	ALVARADO EDUARDO, DISVALD LIAM									
2	AQUINO VASQUEZ, JOHAN BRAYAN	XXX	4						4	
3	ARMAS AGUI, LIAM SAM	XXX	4						4	
4	BERNARDO CAYCO, HENRY JUNIOR	XXX	4						4	
5	CASTILLO MALLCO, MATIAS JHEMS	XXX	4						4	
6	CHAVEZ CARDOZO, ARON NEMIAS	XXX	4						4	
7	ENRIQUE GUZMAN, ROMEL EZEL	XXX	4						4	
8	ESPINOZA PASQUEL, ANDRI JOHANY	XXX	4						4	
9	EVANGELISTA ROJAS, YAMILE	XXX	4						4	
10	FERNANDEZ GOMEZ, ALANYS KIARA	XXX	4						4	
11	HUARACA PURCA, SEBASTIAN STIVENS	XXX	4						4	
12	MEDINA GOMEZ, RUSSBEL THIAGO	XXX	4						4	
13	PAPAS BENAVENTE, TERRY MICHAEL ALBERTO	XXX	4						4	
14	POMA ALEJANDRO, ALESKA	XXX	4						4	
15	RAMOS PASQUEL, SAMUEL ABISAI	XXX	4						4	
16	ROJAS PEREZ, YARITA									
17	TUCTO NIÑO, NIKOL CESIA	XXX	4						4	
18	TUCTO PONCE MARIA CRISTINA	XXX	4						4	
19	VENTURA TORRES, ROMEO LYANN	XXX	4						4	
20	VIGILIO ESTEBAN, ZHOE ARLETH	XXX	4						4	
21	VIGILIO LUCAS, DILAN RODRIGO	XXX	4						4	
22	VILLARREAL GASTIGLIONE, DIOLIBETH LIZBETH									
<b>TOTAL</b>		19								





## CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO - 2022**, presentado por:

- Yatsuri ESTEBAN ISIDRO
- Violeta Oda SUSANIVAR CONCEPCION

De la Carrera Profesional de Educación Inicial, tiene **10%** de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para pregrado según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0186-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 15 de setiembre de 2023.



*Dr. Edwin Roger Esteban Rivera*  
Director de la Unidad de Investigación  
Facultad de Ciencias de la Educación

## NOMBRE DEL TRABAJO

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 AL EJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO - 2022.**

## AUTOR

**ESTEBAN ISIDRO Yatsuri y SUSANIVAR CONCEPCION Violeta Oda**

## RECUENTO DE PALABRAS

**20810 Words**

## RECUENTO DE CARACTERES

**106791 Characters**

## RECUENTO DE PÁGINAS

**105 Pages**

## TAMAÑO DEL ARCHIVO

**505.7KB**

## FECHA DE ENTREGA

**Sep 15, 2023 12:17 PM GMT-5**

## FECHA DEL INFORME

**Sep 15, 2023 12:18 PM GMT-5**

● **10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 09 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2966-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 02 de noviembre de 2023, conformados por:

Dra. Amanda OMONTE VILCA	Presidente
Dra. Merith Eva BARDALES MENECEZ	Secretario
Mg. Yanet Elena RUFINO MELÉNDEZ	Vocal

Con el asesoramiento de la Dra. Melina Penelope TOLENTINO COTRINA el (la) Bachiller: **Yatsuri ESTEBAN ISIDRO** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Inicial**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ( )
- Locución	Regular: ( 14 ) ( )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( X )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( )
- Habilidad para absolver preguntas	

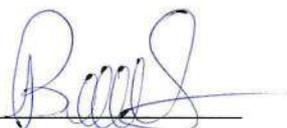
Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: 17

Equivalente a: Muy Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:30, horas del día 09 de noviembre de 2023.

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 2273476

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 20048290

  
 VOCAL  
 DNI N° 22489327



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Huánuco, siendo las 15:00 horas, del día 09 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2966-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 02 de noviembre de 2023, conformados por:

Dra. Amanda OMONTE VILCA                      Presidente  
 Dra. Merith Eva BARDALES MENESES      Secretario  
 Mg. Yanet Elena RUFINO MELÉNDEZ      Vocal

Con el asesoramiento de la Dra. Melina Penelope TOLENTINO COTRINA el (la) Bachiller: **Violeta Oda SUSANIVAR CONCEPCION** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Inicial**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ( )
- Locución	Regular: ( 14 ) ( )
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ( )
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) ( X )
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ( )
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: 17

Equivalente a: Muy Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 4:30, horas del día 09 de noviembre de 2023.

  
 PRESIDENTE  
 DNI N° 22934741

  
 SECRETARIO  
 DNI N° 20048290

  
 VOCAL  
 DNI N° 22489327

**ANEXO 07**  
**NOTA BIOGRÁFICA**

**YATSURI ESTEBAN ISIDRO**, nació en la ciudad de HUÁNUCO del distrito de AMARILIS, el 11 de noviembre de 1999, hija de don FABIAN ESTEBAN MARTINEZ Y doña EDMUNDA ISIDRO TRINIDAD, de HUÁNUCO del distrito de AMARILIS y departamento de HUÁNUCO

**SUS ESTUDIOS:**

**Escolaridad:** Primaria: Institución Educativa N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA – SAN LUIS SECTOR 4 - AMARILIS”; Secundaria: Institución Educativa “CÉSAR VALLEJO”- distrito de AMARILIS”

**Estudio Superior:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de Ciencias de la Educación, Obteniendo el título en la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL

**Formación Profesional:** Realizo Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa N°32896 “Alejandro Sanchez Arteaga” San Luis Sector 4 - Amarilis, desde el día 18 de abril hasta el día 11 de noviembre de 2022; ingreso a laborar en la Institución Educativa N°32896 “ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA” Amarilis en el año 2023, a la fecha se encuentra laborando.

## NOTA BIOGRÁFICA

**VIOLETA ODA SUSANIVAR CONCEPCION**, nació en la ciudad de HUÁNUCO el 04 de marzo de 2001 en la posta médica, distrito de Margos, hija de don SADI JORGE SUSANIVAR RIQUELME Y doña ROSALVA CONCEPCION BERNARDO con domicilio CAYHUAYNA en distrito de PILLCO MARCA y Departamento de HUÁNUCO.

### **SUS ESTUDIOS:**

**Escolaridad:** Primaria: Institución Educativa Primaria “DANIEL ALOMIA ROBLES” – HUÁNUCO”; Secundaria: Institución Educativa “NUESTRA SEÑORA DE LAS MERCEDES”- distrito de HUÁNUCO”

**Estudio Superior:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de ciencias de la educación, Obteniendo el título en la especialidad de EDUCACIÓN INICIAL.

**Formación Profesional:** Realizo Practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa Inicial N° 104-Pauacrbamba ubicado en el distrito de Amarilis del 18 de abril al 04 de julio de 2022; asimismo, se realizó las practicas Pre Profesionales en la Institución Educativa N°32896 “Alejandro Sanchez Arteaga” ubicado en el distrito de Amarilis del 12 de setiembre al 11 de noviembre de 2022.



## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	X	Segunda Especialidad		Posgrado:	Maestría		Doctorado
Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN						
Escuela Profesional	EDUCACIÓN INICIAL						
Carrera Profesional	EDUCACIÓN INICIAL						
Grado que otorga							
Título que otorga	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL						
Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Facultad							
Nombre del programa							
Título que Otorga							
Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)							
Nombre del Programa de estudio							
Grado que otorga							

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	ESTEBAN ISIDRO YATSURI							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	954506157
Nro. de Documento:	77073006				Correo Electrónico:	estebanisidroy@gmail.com		
Apellidos y Nombres:	SUSANIVAR CONCEPCION VIOLETA ODA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	934703353
Nro. de Documento:	73032177				Correo Electrónico:	violetasusanivarconcepcion@gmail.com		
Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		Nro. de Celular:	
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:			

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO					
Apellidos y Nombres:	TOLENTINO COTRINA MELINA PENELOPE			ORCID ID:	0000-0003-3841-8894			
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		Nro. de documento:	10541954

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	OMONTE VILCA AMANDA
Secretario:	BARDALES MENECEZ MERITH EVA
Vocal:	RUFINO MELENDEZ YANETH ELENA
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	CALLUPE BECERRA SONIA FIORELLA



**5. Declaración Jurada:** (Ingrese todos los datos requeridos completos)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO-2022
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.

**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la información en el Acta de Sustentación)			2023
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	ACTIVIDADES LÚDICAS	NOCIÓN DE NÚMERO	CORRESPONDENCIA
Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:
¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI	NO	X
Información de la Agencia Patrocinadora:			

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



### 7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

 <b>Firma:</b>		
<b>Apellidos y Nombres:</b>	ESTEBAN ISIDRO YATSURI	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>	77073006	
 <b>Firma:</b>		
<b>Apellidos y Nombres:</b>	SUSANIVAR CONCEPCION VIOLETA ODA	<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>	73032177	
<b>Firma:</b>		
<b>Apellidos y Nombres:</b>		<b>Huella Digital</b>
<b>DNI:</b>		
<b>Fecha:</b> 22 /11 /2023		

### Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
 DEPARTAMENTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
 CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

## FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS

### I. DATOS GENERALES:

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Lic. Roció del Pilar Dávila Soto	Docente	Guía de observación	Las Tesistas
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>			
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.			

### II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					✓
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					✓
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología					✓
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					✓
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad					✓
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					✓
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					✓
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					✓
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.					✓
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					✓
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>							
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							20

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- M.B. MUY BUENO (17 – 20)



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
DEPARTAMENTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

---

### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN

VALIDACIÓN CUALITATIVA	MB	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	20
------------------------	----	-------------------------	----

Huánuco, 17 de agosto de 2022	22527320	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



**“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”**  
**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO ACADÉMICO PEDAGÓGICO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Dra. Yola Lucinda Baldoce Ponce	Docente	Guía de observación	Las Tesistas
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>			
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.			

**II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN**

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					x
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				x	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología.				x	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos.				x	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				x	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.				x	
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales.				x	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis				x	
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.				x	
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado				x	
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>						16	
<b>PUNTAJE TOTAL</b>							

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- M.B. MUY BUENO (17 – 20)

**III. PROMEDIO DE VALORACIÓN**

VALIDACIÓN CUALITATIVA	Bueno	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	16
------------------------	-------	-------------------------	----

Huánuco, 07 de noviembre de 2022	22409599	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



**FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Dr. Fermín Pozo Ortega	Docente	Guía de observación	Las Tesistas
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b>			
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.			

**II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN**

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente					X
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					X
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología				X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos					X
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad					X
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico					X
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales					X
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis					X
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.				X	
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado					X
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>						3.00	16.00
<b>PUNTAJE TOTAL</b>			<b>19.00</b>				

- > M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- > D DEFICIENTE (07- 10)
- > R REGULAR (11 – 13)
- > B BUENO (14 – 16)
- > M.B. MUY BUENO (17 – 20)

**III. PROMEDIO DE VALORACIÓN**

VALIDACIÓN CUALITATIVA	MUY BUENO	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	19
------------------------	-----------	-------------------------	----

Huánuco, 17 de agosto de 2022	22412028	
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



**FICHA DE VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS PARA EL RECOJO DE DATOS**

**I. DATOS GENERALES:**

Grado académico, Nombres y Apellidos del Experto	Cargo o Institución Donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (a) del instrumento
Dra. Merith Eva Bardales Meneces	Docente	Guía de observación	Las Tesistas
<b>TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:</b> ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO – 2022.			

**II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN**

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD 0,0	D 0,5	R 1,0	B 1,5	MB 2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente			X		
2	OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables				X	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencias y tecnología				X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems respectivos			X		
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad			X		
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico			X		
7	CONSISTENCIA	Es usado en aspectos teóricos y enfoques actuales				X	x
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos e hipótesis				X	
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores.				X	
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado				X	x
<b>PUNTAJE PARCIAL</b>					4	9	4
<b>PUNTAJE TOTAL</b>			17				

- M.D. MUY DEFICIENTE (0,0 – 07)
- D DEFICIENTE (07- 10)
- R REGULAR (11 – 13)
- B BUENO (14 – 16)
- M.B. MUY BUENO (17 – 20)

**III. PROMEDIO DE VALORACIÓN**

VALIDACIÓN CUALITATIVA	MUY BUENO	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	17
------------------------	-----------	-------------------------	----

Huánuco, 08 de setiembre de 2022	20048290	 Ma. Merith Eva Bardales Meneces
LUGAR Y FECHA	D.N.I.	SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO



## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Esteban Isidro Yatsuri, identificado con: 77073006, con domicilio en el Jr. Ricardo Palma Mz. V Lt. 2 San Luis – Sector 4 S/N, distrito de: Amarilis, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: Título profesional, correspondiente a la Carrera Profesional de Educación Inicial.

### DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEAGA, HUÁNUCO - 2022” fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 29 de noviembre de 2023

Firma

Yatsuri Esteban Isidro



## **DECLARACIÓN JURADA**

Yo, Susanivar Concepcion Violeta Oda, identificado con DNI: 73032177, con domicilio en el Jr. Juan Velazco Alvarado N° 264, distrito de: Pillco Marca, provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al: título profesional correspondiente a la Carrera Profesional de Educación Inicial.

### **DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:**

La tesis titulada " ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°32896 ALEJANDRO SANCHEZ ARTEGA, HUÁNUCO-2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 29 de noviembre 2023

Firma



Violeta Oda Susanivar Concepcion