

---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO  
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA  
CAPACIDAD NUMÉRICA EN LOS NIÑOS DE CINCO  
AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA N° 88039 - JAVIER HERAUD, SANTA –  
ANCASH, 2017.**

TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

Autora:

Beltrán Arteaga, Juleysi Lizeth

ORCID: 0000-0002-9690-8050

Asesora:

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERU

2019

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Beltrán Arteaga, Juleysi Lizeth

ORCID: 0000-0002-9690-8050

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

### **ASESOR**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chimbote,  
Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

## **Hoja de firma del jurado evaluador**

---

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

---

Mgtr. Sofía Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

---

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

---

Dra. Graciela, Pérez Moran

Asesor

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme la vida y  
derramar sus bendiciones  
sobre mí; por ser mi fortaleza  
y mi guía para cumplir mis  
metas.

A mis padres, Wilmer y  
Soledad, por brindarme su  
amor y cariño en todo  
momento; quienes confiaron  
en mí y me apoyaron  
incondicionalmente hasta  
llegar a ser una profesional.

A mi esposo, por todo el amor  
y apoyo que me brinda, por su  
confianza y aliento que cada  
día me hacen seguir adelante.

## DEDICATORIA

Con mucho amor y cariño a mis padres, quienes me apoyaron en todo momento para cumplir mis metas.

A mi esposo, por confiar en mí y brindarme su amor y apoyo a lo largo de mi carrera.

A mi hija, por ser mi motor y motivo y quien me impulsa a seguir adelante.

## RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo debido a que se observó un bajo nivel de la capacidad numérica en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°88039 “Javier Heraud”, Santa; se observó que no podían contar y relacionar elementos con su número, por ende, se planteó el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos lúdicos mejora la capacidad numérica en dichos estudiantes. La investigación fue de tipo explicativo, de nivel cuantitativo, y con diseño pre-experimental. Se tomó una muestra de 22 niños de 5 años, a los cuales se aplicó un pre-test y un post-test para evaluar el nivel de desarrollo de su capacidad numérica. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el Programa Estadístico SPSS versión 21.0, elaborándose tablas y figuras simples y porcentuales. En conclusión, los resultados obtenidos en el Post-test, muestra una mejora significativa, ya que el 86% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro previsto (A); el 14% se ubica en el nivel de logro en proceso (B); y finalmente el 0% está en el nivel de logro en inicio (C). Estos resultados muestran que es posible mejorar la situación en la que se encuentran los estudiantes dentro del aula, utilizando juegos lúdicos como estrategia didáctica.

**Palabras clave:** Aprendizaje, capacidad numérica, estrategia didáctica, juegos lúdicos.

## ABSTRACT

The present investigation was carried out due to the fact that a low performance of its numerical capacity was observed in the students of the initial level of the Educational Institution N ° 88039 - Javier Heraud, Santa; it was observed that they could not count and relate elements to their number, therefore the objective of determining whether the application of play games improves the numerical capacity of said students was proposed. The investigation was of explanatory type, of quantitative level, and with pre-experimental design. A sample of 22 children of 5 years was taken, to which a pre-test and a post-test was applied to evaluate the level of development of their numerical capacity. The analysis and data processing was carried out with the Statistical Program SPSS version 21.0, elaborating tables and simple and percentage figures. In conclusion, the results obtained in the Post-test show a significant improvement, since 86% of the students are at the expected level of achievement (A); 14% is located at the level of achievement in process (B); and finally 0% is at the achievement level at start (C). These results show that it is possible to improve the situation in which students find themselves in the classroom, using playful games as a didactic strategy.

**Key words:** Learning, numerical capacity, didactic strategy, playful games.

## INDICE DE CONTENIDO

Título de la tesis.....	i
Equipo de Trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado .....	iii
Hoja de agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido .....	viii
Índice de tablas y figuras.....	ix
I. Introducción.....	01
II. Revisión literaria.....	09
2.1.Antecedentes.....	09
2.2.Bases teóricas.....	11
2.2.1. El juego.....	11
2.2.1.1.Concepto y definición del juego.....	11
2.2.1.2.Teorías sobre el origen del juego.....	13
2.2.1.3.Tipos de juegos .....	13
2.2.1.4. Importancia del juego en el desarrollo del niño .....	14
2.2.2. Estrategias didácticas.....	15
2.2.2.1.¿Qué es estrategia didáctica?.....	15
2.2.3. El aprendizaje de las matemáticas.....	16
2.2.3.1.El aprendizaje según Ausubel.....	16



2.2.3.2. Matemática para la vida.....	17
2.2.3.3. Las matemáticas en educación inicial.....	18
2.2.3.3.1. Enfoque del área de matemática.....	19
2.2.4. Capacidad Numérica .....	20
2.2.4.1.Desarrollo de la capacidad numérica.....	21
2.2.4.2.Importancia de la capacidad numérica .....	23
2.2.4.3.Pensamiento numérico en los niños.....	23
2.2.4.4.Dimensiones de la capacidad numérica.....	24
2.2.4.4.1. Numeración.....	24
2.2.4.4.2. Comparación.....	25
2.2.4.4.3. Clasificación.....	26
2.2.5. Materiales que favorecen la capacidad numérica.....	26
2.2.5.1.Material concreto.....	27
III. Hipótesis.....	28
IV. Metodología.....	28
4.1 Diseño de la investigación .....	29
4.2 Población y muestra .....	29
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	31
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5 Plan de análisis.....	35
4.6 Matriz de consistencia.....	38
4.7 Principios éticos.....	39
V. Resultados .....	40
5.1 Resultados .....	40

5.2 Análisis de resultados .....	59
VI. Conclusiones.....	62
Aspectos complementarios.....	63
Referencias bibliográficas.....	64
Anexos.....	65

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

### Índice de tablas

Tabla 1. Población.....	30
Tabla 2. Muestra.....	30
Tabla 3. Matriz de operacionalizacion de la variable.....	32
Tabla 4. Validación del instrumento.....	34
Tabla 5. Medición de la variable dependiente y escala de calificación.....	35
Tabla 6. Nivel de desarrollo de la capacidad numérica a través de un pre-test....	40.
Tabla 7. Calificación de aprendizaje de la sesión N°01: “vamos de compras” .....	41
Tabla 8. Calificación de aprendizaje de la sesión N°02: “recorriendo la ciudad”.....	42
Tabla 9. Calificación de aprendizaje de la sesión N° 03: “tortas de cumpleaños” .....	43
Tabla 10. Calificación de aprendizaje de la sesión N°04: “nos ordenamos por tamaño”... ..	44
Tabla 11. Calificación de aprendizaje de la sesión N°05: “cuanto comerán”.....	45
Tabla 12. Calificación de aprendizaje de la sesión N°06: “ordenando la ropa”.....	46
Tabla 13. Calificación de aprendizaje de la sesión N°07: “somos diferentes”.....	47
Tabla 14. Calificación de aprendizaje de la sesión N°08: “cuantos hay”.....	48
Tabla 15. Calificación de aprendizaje de la sesión N°09: “cuidando el jardin”.....	49

Tabla 16. Calificación de aprendizaje de la sesión N°10: “aprendo con mis útiles escolares”.....	50
Tabla 17. Calificación de aprendizaje de la sesión N°11: “¿Quién ganara?”.....	51
Tabla 18. Calificación de aprendizaje de la sesión N°12: “la mamá gallina”.....	52
Tabla 19. Calificación de aprendizaje de la sesión N°13: “voy a pesar”.....	53
Tabla 20. Calificación de aprendizaje de calificación de la sesión N°14: “Contando las manzanas de mi árbol”.....	54
Tabla 21. Calificación de aprendizaje de la sesión N°15: “Jugando con el ludo numérico”.....	55
Tabla 22. Nivel de desarrollo de la capacidad numérica a través de un post-test.....	56
Tabla 23. Calificaciones obtenidas en el Pre-test y Post-test.....	57
Tabla 24. Nivel de significancia de las variables.....	58

## Índice de figuras:

Figura 1. Enfoque sobre la resolución de problemas.....	20
Figura 2. Modelo de aprehensión numérica.....	24
Figura 3. Porcentaje del nivel de desarrollo de la capacidad numérica a través de un pre-test.....	40
Figura 4. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°01: “vamos de compras”.....	41
Figura 5. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°02: “recorriendo la ciudad”.....	42
Figura 6. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°03: “tortas de cumpleaños”.....	43
Figura 7. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°04: “nos ordenamos por tamaño”.....	44
Figura 8. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°05: “cuanto comerán”.....	45
Figura 9. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°06: “ordenando la ropa”.....	46
Figura 10. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°07: “somos diferentes”.....	47
Figura 11. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°08: “cuantos hay”.....	48
Figura 12. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°09: “cuidando el jardín”.....	49
Figura 13. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°10: “aprendo con mis útiles escolares”.....	50
Figura 14. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°11: “¿Quién ganara?”.....	51

Figura 15. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°12: “la mamá gallina”.....	52
Figura 16. Porcentaje de calificación de la sesión N°13: “voy a pesar”.....	53
Figura 17. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°14: “Contando las manzanas de mi árbol”.....	54
Figura 18. Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°15: “Jugando con el ludo numérico”.....	55
Figura 19. Porcentaje del Nivel de desarrollo de la capacidad numérica: post-test.....	56
Figura 20. Comparación de la evaluación del nivel de desarrollo de la capacidad numérica a través del Pre-test y Post-test.....	57

## **I. Introducción**

En la actualidad, la educación inicial es una de las etapas más importantes para la formación del niño; debido a que es ahí donde se establecen las bases para el desarrollo de su potencial biológico, afectivo, cognitivo y social. Es por eso que se debe tener en cuenta que el tiempo que pasen los niños dentro del aula debe ser aprovechado al máximo y puedan obtener nuevos aprendizajes que le ayuden a desarrollar sus conocimientos y habilidades útiles para la vida.

La (Dirección General de Educación Básica Regular, 2016) menciona que “es indispensable que los niños experimenten situaciones en contexto lúdico y en interacción con la naturaleza que le permita construir nociones matemáticas, las cuales, más adelante, favorecerán la apropiación de conocimientos matemáticos más especializados”(p.88), ya que para los niños del nivel inicial, el aprendizaje de las matemáticas se da de forma progresiva acorde con el desarrollo cognitivo y que depende también de la madurez neurológica que le permita desarrollar su pensamiento.

Vygotsky (1987), menciona que el aprendizaje que logra todo individuo es producto de la interacción social, es decir si el niño interactúa más con su medio, mayor serán sus aprendizajes; por consiguiente, la capacidad numérica de los niños mejorará si ellos tienen un acercamiento directo con la problemática, una experiencia que les permita conocer más de cerca lo concreto, lo real, palpar para aprender; y de esa manera irán planteando sus posibles soluciones y lograrán sus objetivos. Un claro ejemplo de ello es cuando el niño tiene dificultades al momento de saber cuántos carritos tiene o cuántas canicas más le gana a su compañero; y es

ahí donde entra a tallar la labor del docente, ayudándole a resolver dichos problemas.

Por lo expuesto anteriormente, es necesario recalcar que la capacidad numérica, que es parte del área de matemática, debido a su interrelación con la actividad humana, sus situaciones problemáticas y su relación con otras áreas que el hombre tiene conocimiento, necesita de una especial y estratégica planificación, donde al niño se le plantee diversas situaciones comunes de su entorno para luego llevarlo al conflicto cognitivo, y de ahí intentar dar una respuesta de acuerdo a su criterio: partiendo de la observación, luego analiza, compara y emite juicios de valor. Es por ello que las docentes del nivel inicial deben estar preparadas y capacitadas para utilizar todas las herramientas necesarias y adecuadas que logren que los estudiantes aprendan bien.

Está muy claro que es en el nivel inicial donde se comienza la vida escolar y el rol del juego es de vital importancia en esta etapa escolar de los niños y niñas con inclinación hacia las matemáticas; logrando así que se conecten con nociones básicas de esta área (como el número), jugando en todo momento sin darse cuenta que están aprendiendo. “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, desde la niñez, y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir”. (Moreno, 2002, p. 11). Es una herramienta fundamental y muy significativa en la etapa de formación del niño, le va a permitir a que este tome más interés por lo que se le está enseñando y no se sienta aburrido.



Las docentes de educación inicial, le prestan poco interés a lo que el niño quiere aprender o necesita aprender respecto a nociones numéricas; solo realizan sus actividades rutinarias, aplicando estrategias poco llamativas o interesantes para el niño, que se encuentra en esos momentos solo como un espectador.

El alumno de inicial se caracteriza por estar siempre activo, no debe comportarse como un espectador, debe hacer y experimentar con su medio, equivocarse y reflexionar para mejorar, aprender de y con sus pares. Dicho lo anterior los juegos lúdicos evidencian la interacción de los alumnos con determinados contenidos, lo que conlleva a que el niño sea partícipe del aprendizaje y que logre adquirir nuevos conocimientos para resolver situaciones problemáticas en su vida diaria, respecto a situaciones de cantidad.

El aprendizaje de los alumnos que en buena parte depende de los profesores, debe orientarse siguiendo estrategias y técnicas que llamen el interés y la atención en el estudiante, de otro modo si son tradicionales no podemos aspirar a un aprendizaje significativo. El proceso de enseñanza - aprendizaje concerniente a la capacidad numérica, se ha convertido, en muchas instituciones educativas del distrito de Santa, en algo tradicional en donde los niños y niñas del nivel inicial tiene no tiene una noción de números, esto debido a que no se les ha presentado de una manera creativa y divertida, como es en su mundo en que se encuentran, Un aspecto esencial de la enseñanza es la utilización del juego como estrategia y con material concreto para conseguir en estos infantes una atracción por el aprender numérico y de esa manera lograr potenciar esas capacidades y habilidades que duermen en ellos.

La situación que se vive en algunas Instituciones educativas del nivel inicial es crítica, se ha dejado de lado un aspecto fundamental en el aprendizaje del niño, el juego, debido a que la mayoría de docentes le han dado prioridad a la parte cognitiva; y esto ha traído consigo consecuencias que se evidencia en los niños con gestos de aburrimiento y cansancio, al no tener una buena motivación sobre lo que se le está enseñando; sobre todo se ve una clara muestra de desinterés por aprender, debido a que su forma de aprender se le hace muy difícil. Esto a raíz de que las docentes de inicial siguen aplicando estrategias antiguas y tradicionales, por no decir que repiten las mismas técnicas y estrategias dentro del aula, y que los niños evidencian su repetición. Estas y otras son algunas de las causas del bajo rendimiento académico de los estudiantes evidenciados en los resultados obtenidos en la Evaluación Censal de los Estudiantes (ECE. 2013).

Según el informe PISA de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), el Perú enfrenta uno de los problemas más grandes en la educación que es el bajo rendimiento en el área de la matemática, donde el promedio en el año 2015 fue de 397 puntos, resultado muy desfavorable, ya que nos ubica en el puesto 61 de 69 países a nivel mundial.

Según las estadísticas en el próximo examen PISA (2018) deberíamos adelantar a Colombia (390 puntos); en el PISA 2024 dejaríamos atrás a Costa Rica (400 puntos) y si todo va viento en popa y si seguimos creciendo como hasta ahora (+3,5 puntos por año) en unos 30 años alcanzaríamos el tan anhelado promedio mundial (para esta competencia) de la OCDE (490 puntos) (Carrión. 2017, p. 9).

Estos resultados se relacionan con la situación que se vive en la Institución Educativa N° 88039 “Javier Heraud” – Santa, pues los niños y niñas tienen dificultad al comparar cantidades, contar elementos, diferenciar muchos –pocos; no tiene la noción de número, pues lo que aprenden lo hacen de manera mecanizada; en conclusión, estos niños no cumplen con los indicadores mínimos que el grado requiere y los que están establecidos por el Ministerio de Educación.

Este hecho resulta ser muy alarmante y viene a serlo mucho más cuando se vivencia a diario en la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud”, donde niños de escasos recursos económicos, mal nutridos, en familias descompuestas, con una mala formación disciplinaria, con escasos recursos brindados por la UGEL y con profesores poco capacitados y motivados para ejercer la profesión de docente, deben de aprender las matemáticas con la misma eficiencia que se les pide a niños de otros países desarrollados.

Por ello, en la presente investigación se pretende sustentar la importancia del desarrollo de la capacidad numérica en los niños de cinco años, planteando al juego lúdico como una de las estrategias fundamentales para el logro de los aprendizajes, y en este caso mejorar la situación en los niños aplicando actividades de aprendizaje de forma activa y motivadora rescatando en los estudiantes su participación y ganas por aprender las matemáticas.

Ante la situación problemática antes planteada, se formula el siguiente enunciado:

¿De qué manera el juego lúdico mejora la capacidad numérica en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud” – Santa, Ancash, 2017?

El objetivo general de la presente investigación es determinar si los juegos lúdicos mejoran la capacidad numérica en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud” – Santa, Ancash, 2017.

Esta investigación responde a los siguientes objetivos específicos:

- \_ Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.
- \_ Aplicar actividades de aprendizaje utilizando juegos lúdicos como estrategia didáctica.
- \_ Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica, luego de aplicar actividades de aprendizaje, haciendo uso de un pos test.
- \_ Estimar el nivel de significancia luego de los resultados del pre test con el post test.

Esta investigación se elaboró con el propósito de profundizar la importancia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la capacidad numérica en los niños de cinco años; donde se fundamenta que el juego lúdico es una herramienta indispensable y muy significativa para la formación del niño respecto a la capacidad numérica, lo cual le va a permitir lograr sus aprendizajes sin que este se sienta aburrido y sin interés por aprender.

Asimismo, se enfoca en estudiar el desarrollo de la capacidad numérica a través de la aplicación de los juegos lúdicos, ya que, debido a los resultados obtenidos en los niños de cinco años mediante la observación y el pre test ha sido un poco desfavorable. Así, el presente trabajo permitirá mostrar la mejora en el desarrollo de la capacidad numérica en los niños utilizando los juegos lúdicos como estrategia

didáctica dentro de las actividades de aprendizaje, del mismo modo se busca profundizar los conocimientos teóricos sobre los juegos lúdicos y la capacidad numérica.

El Marco Curricular Nacional (2014), señala que debemos enseñar y aprender matemática para la vida. Para ello, los niños necesitan experiencias motivadoras de aprendizaje y que se conduzcan a la construcción de su propio aprendizaje. Esto implica, que llegaran a ser capaces de desempeñarse en la vida diaria resolviendo diversos problemas relacionados con los números. Es importante desarrollar la capacidad numérica en los niños ya que amplía sus conocimientos para la resolución de problemas de la vida cotidiana,

Asimismo, en la secuencia lúdica, los maestros y niños construyen el conocimiento a través de una participación conjunta y colaborativa en el juego. En los juegos sucesivos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles. (Sarlé, 2006)

Teóricamente, esta investigación presenta una generosa información acerca de la importancia de los juegos lúdicos y su relación con el desarrollo de la capacidad numérica; lo cual será muy valioso para práctica pedagógica del docente; lo que permitirá que los niños y niñas obtengan buenos aprendizajes.

El tipo de investigación es explicativo, de nivel cuantitativo y diseño preexperimental ya que se aplicó un pre-test y un pos-test con un solo grupo. La población está conformada por 47 estudiantes y La muestra es no probabilística y está determinada por 22 niños de 5 años sección “Los Científicos” del nivel inicial de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud.

Luego de aplicar el Post-test, se muestra una mejora significativa ya que el 86% de los estudiantes obtuvo el logro previsto (A); el 14% está en el nivel en proceso (B); y finalmente el 0% se encuentra en el nivel de inicio (C). lo que afirma que el juego lúdico, en el desarrollo del niño, es de vital importancia ya que potencia su aprendizaje y contribuye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes.

## **II. Revisión literaria**

### **2.1. Antecedentes**

Guardo y Santoya (2015), en su tesis titulada “Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa Ambientalista Cartagena de Indias” tuvo como objetivo principal Diseñar estrategias didácticas que permitan cambiar el paradigma de los estudiantes del grado primero respecto al aprendizaje de las operaciones básicas; donde, el tipo de investigación es cualitativo y de carácter descriptivo, con una población de 30 estudiantes. Luego de realizar las actividades, implementando el juego lúdico como estrategia de aprendizaje, se observó una mejora significativa llegando a la conclusión que a través de los juegos lúdicos el aprendizaje de los estudiantes se vuelve activo, espontaneo y se desarrolla sus funciones básicas e integrales.

Díaz (2018), en su tesis titulada, “Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 2033 Virgen de La Puerta puente Ochape Cascas 2018” tuvo como objetivo determinar si la aplicación del programa de juegos lúdicos mejora el aprendizaje, en el área de matemática, en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 2033 Virgen de la Puerta Puente Ochape Cascas; en el cual para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva y para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se pudo apreciar el valor de  $P = 0,001 < 0,05$ , llegando a la conclusión que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños.

Por otro lado, Salirrosas (2016), en su trabajo de investigación “Programa De Juegos Didácticos Utilizando Material Concreto Para Mejorar El Aprendizaje en el Área De Matemática en Los Alumnos De 5 Años De Edad De La Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016”. Tesis para el Título Profesional De Licenciada En Educación Inicial, desarrollada en la ULADECH. Chimbote, llego a la conclusión que luego de incentivar a los niños de educación inicial con un programa de juegos didácticos pudo obtener buenos resultados ya que luego de aplicar un pos test a los estudiantes, se observó que el 85% de los tales obtuvieron A, lo cual significa que demostraron un rendimiento satisfactorio.

Según Marques (2017), en su tesis titulada “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de Matemática de los niños de 5 años de la institución educativa de educación inicial N° 1864 Cachipampa 2016”, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos en la mejora del aprendizaje de los niños de 5 años en el área de matemática; fue una investigación pre experimental explicativa; en la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de contraste en la cual se obtuvo el valor de  $t = -6.531 < 1.771$ , lo que significa que hubo un logro de aprendizaje significativo, llegando a la conclusión de que la aplicación de los juegos lúdicos mejoran el aprendizaje de las matemáticas.

Leandro (2016), en su tesis titulado, “juegos lúdicos como estrategias metodológicas y el desarrollo de las Habilidades matemáticas de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° 086 de Putcor, Chavín De Huántar – Huari, 2015”, para optar el título Profesional de Licenciado en Educación Inicial,



desarrollada en la Universidad Loa Ángeles de Chimbote, concluye que el juego en el desarrollo del niño es de vital importancia ya que potencia su aprendizaje y como estrategia metodológica contribuye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de edad, por lo que obtuvo puntajes altos en los resultados obtenidos de sus test que aplico.

## **2.2.Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

#### **2.2.1.1. Concepto y definición del juego**

Etimológicamente proviene de la voz latina “**locus**” (que significa acción o efecto de jugar, broma, diversión). **Ludus-ludere** (lúdico) lo que indica juego infantil, recreo, competición, juegos de azar, juegos públicos.

El Diccionario de la Real Academia Española (D.R.A.E.) nos dice que además de la acción o efecto de jugar, se tiene 13 acepciones, entre las cuales se destaca al ejercicio de recreación con reglas de por medio, y en el cual el jugador tiene que ganar o perder.

El juego, es una actividad muy antigua, tan antigua como el hombre mismo y que está presente en todos los seres humanos. En especial se le asocia a la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del ser humano, incluso en la ancianidad.

El juego es producto de una experiencia placentera que resulta del compromiso mismo de la persona, creativa y natural, sin ningún aprendizaje anticipado; se caracteriza por ser una actividad pura y se realiza con el único fin de sentirse bien.

García (2005) menciona que “Por jugar podemos encontrar hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” (p. 15). Al realizar una actividad lúdica, un juego o jugar, se está haciendo con el propósito de sentirse mejor, reírse y llegar a tener estado anímico diferente a lo que se tiene.

Según García (2005) nos dice que “existen múltiples acepciones y frases hechas que dan un matiz u otro a la palabra juego y jugar: jugar fuerte, juego de manos, al largo del juego, juego de hombres, cerrar el juego fuera de juego, etc.” (p. 15).

Según Salirrosas (2016) “El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la interacción, el deseo o propósito de “jugar” (p. 12)”. Se ve reflejado en los momentos libres donde el individuo realiza acciones que lo conllevan a estar en una situación mucho más alegórica con su entorno y consigo mismo.

Para Leyva, (2011). “El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, logrando así aprendizajes motivadores y divertidos” (p. 65), gracias al juego se puede encontrar la manera de introducir en los niños una enseñanza de tal modo que ellos logres tener una asimilación mucho más efectiva.

#### **2.2.1.2. Teorías sobre el origen del juego**

Existen diversas teorías que nos hablan sobre el juego, en esta oportunidad se ha tomado en cuenta a los más renombrados en esta materia y que nos explican de

manera clara sobre el origen del juego y como ha ido evolucionando a lo largo de la historia.

Según Huizinga (1958) “Todo el hacer del hombre no es más que un jugar”, es por eso que realizo estudios y llego a la conclusión de que el juego es un fenómeno cultural y no una función biológica. Y cuando hablamos de fenómeno cultural nos referimos a que el juego está presente en todos los ámbitos de la cultura; es más, ha estado antes de ella, ya que los animales no han esperado al hombre para poder jugar. Se puede decir que la cultura humana es producto de la interacción del jugar entre los hombres, evoluciona a través del juego

García (2005) nos dice que el juego se origina por la educación, es decir, para conseguir el desarrollo de un aprendizaje.

### **2.2.1.3. Tipos de juegos**

El juego, en su constante práctica, permite que los estudiantes lleguen a tomar decisiones frente a diversas situaciones problemáticas que se pueden presentar en su quehacer diario; además despierta el interés personal hacia los cursos de desarrollo. “El juego es una de las habilidades que los niños aprenden en buena medida a través de la imitación, las concepciones infantiles son diferentes de las del mundo adulto”, según Chamorro, 2005 (citado por Leandro, 2016).

Según Salirrosas, (2016), hay diversos tipos de juegos:

#### **a) Juegos de destrezas.**

Se refiere a la coordinación de los movimientos, en la cual requiere de una actividad sensorio – motriz para que el individuo desarrolle su motricidad gruesa a través de destrezas.

**b) Juegos de estrategias.**

Según Álvarez (citado en Salirrosas, 2016). “Los juegos de estrategias, han adquirido en la computadora un instrumento flexible y apropiado para su aprendizaje” (p. 13). Se diferencian de los juegos de destrezas por lo que implica un reto en sí, sin que haya un contrincante para jugar.

**c) Juegos libres.**

El individuo se somete y se involucra en una actividad motivadora y gratificante por sí misma.

**2.2.1.4. Importancia del juego en el desarrollo del niño**

Tal como lo describe, Piaget (citado por Amada, 2015) a través de los juegos el niño capta las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo a sus necesidades, “lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales” (p. 38).

Asimismo, según Calero (citado por Leyva, 2011) vio al juego desde un punto de vista educativo, y nos dice: “es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia” (p.31).

### **2.2.2. Estrategias didácticas**

Si bien es cierto las matemáticas han sido casi para la mayoría de los estudiantes un dolor de cabeza, ya que muchas de las veces se nos presentado de manera seria y difícil de comprender, el problema de la matemática es ¿De qué manera?, y para dar respuesta la pregunta es necesario conocer las concepciones sobre la estrategia didáctica.

#### **2.2.2.1.¿Qué es estrategia didáctica?**

Para Lara y Beltrán (citado en Amada, 2015, p. 33), “la estrategia didáctica es un conjunto de procedimientos coherentes y lógicos para facilitar la participación activa del estudiante en la construcción de aprendizajes”.

En necesario recurrir a diversas estrategias para desarrollar la capacidad numérica en los niños, y una de las estrategias más relevantes y que se ajusta a la necesidad e interés del niño es el juego.

“El juego es un instrumento que desarrolla las capacidades del pensamiento. Primero estimula el pensamiento motriz, después el pensamiento simbólico-representativo y, más tarde, el pensamiento reflexivo, la capacidad para razonar” (Comas et al, 2008, p. 17).

En su teoría sociocultural, Vygotsky nos dice que el aprendizaje de los estudiantes es producto de la interacción social, es decir mientras más interactúe el niño con su medio mayor será su aprendizaje. “El juego cobra un papel importante como mediador del desarrollo de la construcción de competencias matemáticas los cuales se construirán a partir de estrategias didácticas enfocadas en la acción activa del niño y en la resolución de

problemas” (Citado por Amada, 2015, p. 28). Nos dice también que el niño tiene la capacidad de construir su propio aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda su medio, y es ahí donde se va dando cuenta de que aprende y como aprende.

### **2.2.3. El aprendizaje de las matemáticas**

#### **2.2.3.1.El aprendizaje según Ausubel**

Según Ausubel (1983), “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento”, por lo que se puede decir que es muy importante conocer la estructura cognitiva del alumno para poder orientar su aprendizaje, lo que implica saber, no solo, cuanta información posee, sino también conocer sus conceptos y proposiciones.

Para Ausubel existen dos tipos de aprendizaje:

- **Aprendizaje significativo:** el aprendizaje significativo se basa en la combinación de saberes, el que se posee y el que se va a recibir.

“Ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo” (Ausubel, 1983).

- **Aprendizaje mecánico:** tiene que ver con la recepción de una nueva información sin que esta tenga conocimientos pre-existentes, los nuevos saberes se almacenan por primera vez y no interactúan ni se relacionan con algo previo. "el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa" (Ausubel, 1983).

### **2.2.3.2. Matemática para la vida**

La matemática ha estado, está y estará presente en la vida del ser humano, esta se evidencia en el quehacer diario de las personas y siempre se necesita de ella para poder desenvolverse ante cualquier situación que se presente, es decir, se encuentra en la familia y sociedad; incluso, hasta en la misma naturaleza, observando situaciones que nos conllevan a ser uso de la misma, como por ejemplo cuando queremos saber cuántos integrantes hay en nuestra familia y saber cuántas silla colocar junto a la mesa; para cancelar de un producto que compramos en el mercado y recibir nuestro respectivo vuelto; al contabilizar los días de la semana o los meses del año para saber cuánto falta para nuestro cumpleaños, también en situaciones tan particulares, como llevar el cálculo de las fichas ganadas en el juego de ludo, etc. Así como tantas situaciones que se vivencian en el quehacer diario, son las que nos conllevan a hacer un análisis reflexivo que, las matemáticas son importantes en todos los aspectos de nuestra vida, porque nos ayudan y van de la mano con nuestra realidad. Según el MINEDU (2015) "La matemática cobra mayor significado y se aprende mejor cuando se aplica directamente a situaciones de la vida real", es decir, mientras más

directa sea nuestra experiencia con nuestro medio, mayor será el conocimiento que adquirimos ante una situación problemática.

### **2.2.3.3.Las matemáticas en educación inicial.**

El MINEDU (2016) menciona que “el acercamiento de los niños a la matemática en este nivel se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo de su pensamiento; es decir, la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño”, lo que también depende de las condiciones y actividades que se generen dentro del aula de clases para el aprendizaje de los niños, que les permita desarrollar el pensamiento matemático.

La matemática está presente en la vida diaria del ser humano, “está presente en las actividades familiares, culturales, sociales, hasta en la misma naturaleza, abarcando desde situaciones simples hasta generales”.(MINEDU, 2015, p. 8), es decir el niño aprende las matemáticas para resolver problemas desde que tiene contacto con su medio físico y social ; es por eso que es muy importante introducir las matemáticas desde la niñez porque despierta en ellos la habilidad de interactuar, comprender y modificar el mundo que le rodea y asumir un rol transformador ya que el mundo en que vivimos está en constante cambio.

Amada (2015) nos dice que “según la teoría piagetiana el objetivo de la enseñanza de la matemática es el desarrollo del pensamiento lógico en el niño, sólo así estará preparado para resolver problemas de su vida diaria” (p. 27)

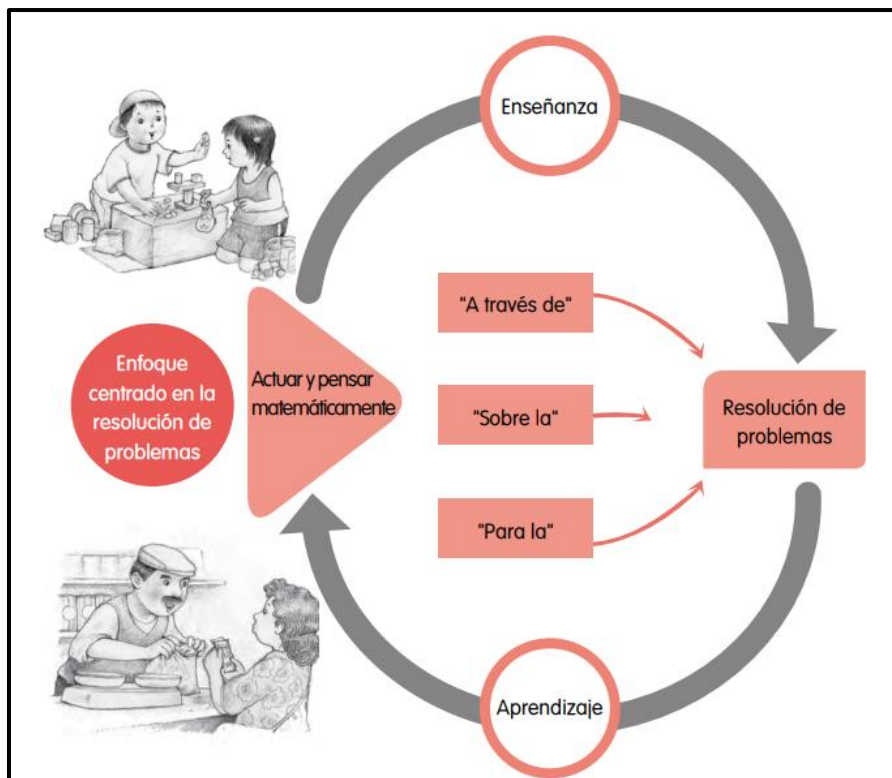


La matemática en educación inicial debe ser un área divertida, dependiendo de qué estrategias utiliza la docente. El niño no debe ser un simple oyente de la matemática muy por contrario debe proporcionar todos los elementos, objetos y espacios pertinentes para que juegue a construir la capacidad numérica, el potencial que tiene debe aprovecharse en la escuela brindando estrategias y materiales suficientes para desarrollar la capacidad numérica.

#### **2.2.3.3.1. Enfoque del área de matemáticas.**

El ministerio de educación (2015) propone y asume “un enfoque centrado en la resolución de problemas con la intención de promover formas de enseñanza y aprendizaje a partir del planteamiento de problemas en diversos contextos” (p.14), lo que se busca promover el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes, acercándolos a una mejor visión ante un problema matemático.

Figura 1. Enfoque sobre la resolución de problemas.



Fuente: Rutas de Aprendizaje, (MINEDU, 2015, p.13).

Por lo tanto; se considera que, la definición de resolución de problemas, se refiere a un proceso que busca soluciones ejecutando variadas estrategias, métodos y procedimientos en las que, en el mayor de los casos se tiene que recurrir a las matemáticas (Rodríguez, 2018).

“La resolución de problemas no es sólo uno de los fines de la enseñanza de las matemáticas, sino el medio esencial para lograr el aprendizaje”; los alumnos deben de tener con frecuencia muchas oportunidades para indagar o explorar su medio, y luego proponer o plantear soluciones a la problemática requiriendo un esfuerzo significativo.

#### 2.2.4. Capacidad Numérica

Una capacidad viene a ser el conjunto de saberes y habilidades sobre algo en particular, lo cual se analiza mediante indicadores de aprendizajes

esperados. Dichas capacidades se pueden construir desde experiencias cotidianas (Castro, Cañadas & Castro, 2013).

“Las capacidades se pueden enseñar y desplegar de manera aislada, es su combinación lo que permite su desarrollo. Desde esta perspectiva, importa el dominio específico de estas capacidades, pero es indispensable su combinación y utilización pertinente en contextos variados” (MINEDU, 2015, P. 6).

“Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen relaciones entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos entre otros, se le permitirá más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales (Ministerio de Educación, 2013), (citado en Quiroz, 2016, p. 41)”.

La finalidad de la educación es formar ciudadanos con cultura, no se trata solo de llenarlos de problemas matemáticos. El objetivo principal no es convertir a los futuros ciudadanos en “matemáticos aficionados”, tampoco se trata de capacitarlos en cálculos complejos, puesto que los ordenadores hoy día resuelven este problema. Lo que se pretende es proporcionar una cultura con varios componentes interrelacionados:

#### **2.2.4.1.Desarrollo de la capacidad numérica**

Según Montañez (2003), nos dice que “las teorías clásicas del desarrollo, como la teoría cognitiva piagetiana, afirman que la competencia numérica en el niño se halla relacionada con el desarrollo de su capacidad lógica, es decir, no aparece hasta el estadio de las operaciones mentales concretas, hacia los 7 años” (p.57). Piaget afirma que el concepto de número se

relaciona con la capacidad de resolver pruebas numéricas, de seriación y de clasificación, si el niño hace bien una de las pruebas hace bien las otras. Más adelante se ha demostrado a través de diversos experimentos que no existe una relación entre lo numérico, la seriación y la clasificación: “que las capacidades operatorias depende en gran medida del entrenamiento; y que cierta capacidad numérica aparece muy pronto en el niño”. (Montañez, 2003, p. 57).

Montañez (2003), nos dice que las teorías psicológicas del desarrollo más modernas señalan que a través de una investigación se ha demostrado que ya en el primer año de vida los niños pueden diferenciar hasta cuatro o cinco elementos. Posteriormente, en la etapa del niño, aparecen continuos avances en el desarrollo de la capacidad numérica como son relacionar de uno en uno a los 2 años; el orden estable de los números a los 3 años; el concepto cardinal entre los 4 y 5 años, así como el principio de sucesión numérica a los 5 años. “Que este desarrollo sea más rápido o más lento depende de factores como son: la maduración cerebral, la importancia que se dé a la competencia numérica en un contexto determinado, y la estructura del lenguaje en esa cultura” (p.58).

El niño al adquirir conocimientos, estos no quedan aislados, sino que se relacionan entre si para formar una estructura en la cual de esta se desprenda acciones con las cuales se crea capaz de asumir un reto (Lahora, 2007, p. 21).

#### **2.2.4.2.Importancia de la capacidad numérica**

El incremento de saberes, conocimientos y habilidades hacen que una persona pueda ser capaz de enfrentarse ante cualquier situación problemática, esto es, si la capacidad numérica incrementa, entonces se genera un desarrollo competente (MINEDU, 2015).

Es importante estimular la capacidad numérica en los niños, ya que a través de ella se puede lograr el desarrollo e incremento de su autonomía. Esto es porque, mientras más capaz se sienta el niño de poder hacer las tareas académicas, o el hecho mismo que se encuentre ante un conflicto, este pueda resolverlo sin acudir a la ayuda de un adulto.

La finalidad de la educación es formar ciudadanos con cultura, no se trata solo de llenarlos de problemas matemáticos, sino de proporcionarles una cultura donde tengan la:



- a) Capacidad para interpretar y evaluar críticamente la información matemática y los argumentos apoyados en datos que las personas pueden encontrar en diversos contextos, incluyendo los medios de comunicación, o en su trabajo profesional.
- b) Capacidad para discutir o comunicar información matemática, cuando sea relevante, y competencia para resolver los problemas matemáticos que encuentre en la vida diaria o en el trabajo profesional. (Godino, Batanero & Font. 2003, p. 20).

#### **2.2.4.3.Pensamiento numérico en los niños**

Durante los últimos años se han realizado investigaciones en la que los niños han puesto en manifiesto la gran cantidad de capacidades numéricas

que pueden desarrollar, en las cuales una de ellas se relaciona con el pensamiento numérico (Castro, Cañadas & Castro, 2013).

Figura 2: Modelo de aprehensión numérica

	1ª etapa	2ª etapa	3ª etapa	4ª etapa
Memoria de trabajo				
Modalidad de representación cognitiva	Sistema nuclear de representación numérica  Cantidad	Sistema verbal de conteo  <i>uno, dos,...</i>  Palabras-número	Sistema numérico arábigo  <i>...12, 13, 14,...</i>  Dígitos	<i>continuum orientado</i>   Significado espacial
Zona cortical involucrada	Zona parietal	Zona prefrontal	Zona occipital	Zona parietal
Capacidad	Conteo súbito, comparación aproximada	Conteo verbal, estrategias de conteo	Cálculos escritos paridad	Pensamiento aritmético
				Tiempo

Fuente: tomado de Origen y desarrollo del pensamiento numérico. (Domingo, 2009).

El modelo de aprehensión numérica señala cuatro fases o etapas por las que el niño atraviesa durante el pensamiento numérico “este modelo planteado por Von Aster y Shalev (2007), postula el desarrollo de la representación numérica durante la primera infancia como un proceso gradual de adquisición de estrategias para la representación de cantidades que se manifiesta fases” (Domingo, 2009, p. 31).

#### 2.2.4.4. Dimensiones de la capacidad numérica

##### 2.2.4.4.1. Numeración

“para Piaget y sus colaboradores, la noción de número no aparece hasta que el niño admite la equivalencia de dos conjuntos numéricos, sea cual sea la transformación figural que se provoque” “Du Saussois, Bernadette, & Gilabert, 1992, p. 58).

“Los niños de corta edad muestran poseer capacidad para responder “de súbito” cuando se les pregunta por la cantidad de elementos que contiene una determinada colección de objetos y responden correctamente (normalmente, la cantidad máxima de elementos es cinco)” (Castro, Cañadas & Castro, 2013).

Algunos autores proponen que los niños son capaces de contar si poseen realmente una representación del número, en la medida que demuestren su capacidad en la aprehensión de los principios de conteo como: ”orden estable de las palabras conteo; cardinalidad, entendida como el significado valor que la última palabra-número tiene para caracterizar la colección y, finalmente, correspondencia, en el sentido que todos los objetos de la colección deben ser contados” (Bryant, citado en Villarroel, 2009, p. 35).

#### **2.2.4.4.2. Comparación**

Según Castro, Cañadas & Castro (2013). “La comparación de colecciones centrándose en la cantidad de objetos de las mismas exige del establecimiento de una relación entre cantidades. Esta capacidad forma parte del campo de la lógica matemática”.

Para determinar y establecer una equivalencia entre las cantidades de elementos hay tres formas de hacer: (a) a través de la percepción, (b) mediante la correspondencia de los objetos en las colecciones que se están comparando y (c) contando los objetos de las colecciones.

#### **2.2.4.4.3. Clasificación**

Según Labinowicz (citado en Villarroel, 2009) “la clasificación es la destreza cognitiva que permite establecer vínculos de semejanza, diferencia y pertenencia a conjuntos (relación entre un objeto y la clase a la que pertenece) y por otra parte, coordinar adecuadamente las relaciones de inclusión entre una subclase a la que pertenece un objeto y la clase de la que forma parte “(p. 28).

#### **2.2.5. Materiales que favorecen el desarrollo de la capacidad numérica**

Es muy importante tener en cuenta los materiales educativos cuando se va a desarrollar una actividad de aprendizaje, ya que son elementos claves y sin ellos no es posible desarrollar nuevos conocimientos. Montessori y Frobel, (citado por Amada, 2015) señalan que “los niños aprenden sólo si están al alcance de los materiales, a través de éstos construirán conceptos válidos y objetivos” (p.46). es decir, el aprendizaje es mayor si los niños tienen una experiencia directa con su medio, al manipular los objetos ellos están experimentando y van descubriendo lo que realmente se le quiere enseñara a diferencia de que solamente se le explique oralmente o se le muestre laminas o gráficos puestos en la pizarra.

Según Vicuña, (citado por Amada, 2015), “los materiales educativos pueden ser elaborados con finalidad pedagógica o también puede ser no elaborados que están en el ambiente del niño. Éstos se convierten en didácticos cuando son utilizados como medios para producir aprendizajes en los niños” (p. 46).



Del mismo modo, “el Ministerio de Educación menciona a los materiales como aquellos recursos o herramientas pedagógicas de apoyo que pueden favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje siempre y cuando estos sean bien utilizados” (MINEDU, citado en Rodríguez, 2018).

#### **2.2.5.1. Material concreto**

El material concreto es lo que se va a utilizar para realizar una sesión de aprendizaje, es lo real que se puede visualizar y tocar; y se convierte en una de las herramientas más importantes en el desarrollo de la enseñanza que el educando debe recibir, lo cual le va a permitir al estudiante saber directamente lo que está haciendo, puesto que tiene la posibilidad de ver, tocar y sentir.

Salirrosas (2016) nos dice que “es importante que, a lo largo de la labor docente, se pueda llegar a considerar el material didáctico como el principio sobre el cual gire nuestra actividad en la clase de matemática” (p. 38).

“el material es un elemento de gran ayuda a la hora de trabajar conceptos matemáticos, pero el de por sí, no modifica el conocimiento del niño” (Lahora, 2007, p. 21), forma parte de su aprendizaje, pero no es el aprendizaje en sí, solo es una ayuda visual y palpable de lo que se le quiere enseñar.

### **III. Hipótesis de la investigación**

Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica, mejora significativamente la capacidad numérica en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud” – Santa, Ancash, 2017.

Hipótesis nula:

Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica, no mejora significativamente la capacidad numérica en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud” – Santa, Ancash, 2017.

### **IV. Metodología**

#### **Tipo de investigación**

El tipo de investigación es explicativo, por lo que pretende explicar los fenómenos que ocurren y en qué condiciones se manifiesta, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta además se busca encontrar relaciones entre las variables (Namakforoosh, 2000).

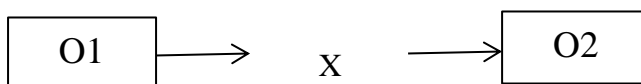
#### **Nivel de la investigación:** cuantitativo

Es de nivel cuantitativo porque en esta investigación se miden cantidades y se tendrá que recurrir a la matemática y a la estadística para hacer la recolección y un análisis de los datos. “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernández y Baptista, 2017, p. 10).

#### 4.1. Diseño de la investigación:

Según Namakforoosh (2000). “El diseño de la investigación es un programa que especifica el proceso de realizar y controlar un proyecto de investigación, es decir, es el arreglo formal de las condiciones para recopilar y analizar la información (p. 85) “.

El diseño de la investigación es pre-experimental ya que se aplicó un pre-test y un pos-test con un solo grupo. Permite un control muy escaso o casi nulo de las variables extrañas estudiadas.



Dónde:

O1: pre – test

X: aplicación de sesiones de aprendizaje con el juego como estrategia didáctica utilizando material concreto.

O2: pos – test

#### 4.2. Población y muestra

##### 4.2.1. Población

La población está conformada por los estudiantes de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud de Santa, que en su totalidad son 47 estudiantes.

La Institución Educativa está ubicada en la Av. 9 de octubre Javier Heraud en Santa, limita por el sur con el distrito de Coishco, por el norte con la Institución Educativa Artemio del Solar Icochea, por el este con la plaza de armas de Santa y por el oeste con el océano Pacífico.

**Tabla 1: Población**

I.E	EDAD	SECCION	N° DE ESTUDIANTES
N° 88039 JAVIER	5 AÑOS	LOS CIENTIFICOS	22
HERAUD		LOS EMPRENDEDORES	25
<b>TOTAL</b>			<b>47</b>

#### 4.2.2. Muestra:

La muestra es no probabilística y está determinada por 22 niños de 5 años sección “Los Científicos” del nivel inicial de la Institución Educativa N° 88039 Javier Heraud, tal como se observa en la tabla.

**Tabla 2: Muestra**

I.E	EDAD	SECCION	N° DE ESTUDIANTES	
			VARONES	MUJERES
N° 88039 JAVIER				
HERAUD	5 AÑOS	LOS CIENTIFICOS	14	8
<b>TOTAL</b>			<b>22</b>	

Fuente: ficha de matrícula del año lectivo 2018.

#### 4.2.3. Criterios de la selección de la muestra

##### 4.2.3.1. Criterio de inclusión

- Estudiantes matriculados en el año 2018 en el aula de 5 años “Los Científicos”

- b) Estudiantes que asisten regularmente a clases.
- c) Estudiantes que participan en la investigación.

#### **4.2.3.2. Criterio de exclusión**

- a) No se toma en cuenta los niños que se retiran.
- b) Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- c) Niños que no pertenezcan a la Institución Educativa

### **4.3. Definición y operacionalización de variables**

#### **4.3.1. Variable independiente:** El juego lúdico como estrategia didáctica

Para Leyva, (2011). “El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, logrando así aprendizajes motivadores y divertidos” (p. 65),}

#### **4.3.2. Variable dependiente:** Capacidad numérica

“Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen relaciones entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos entre otros, se le permitirá más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales (Ministerio de Educación, 2013), (citado en Quiroz, 2016, p. 41)”.

**Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable**

VARIABLE	CONCEPTUALIZACION DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumento de medición
<b>Variable independiente</b>  El juego lúdico como estrategia didáctica	Para Leyva, (2011). "El juego es una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, brindándoles los recursos necesarios y que estén al alcance, logrando así aprendizajes motivadores y divertidos" (p. 65),	Inicio	Participa activamente dando sus ideas y saberes previos.	Lista de cotejo
		Desarrollo	Analiza, comprende y resuelve situaciones problemáticas de cantidad de su entorno social propuestas por la docente.	
		Cierre	Responde a la evaluación diagnóstico de proceso y salida.	
<b>Variable dependiente</b>  Capacidad numérica	"Los niños al comparar cantidades de objetos identifican y establecen relaciones entre número y cantidad. Al utilizar los cuantificadores: muchos, pocos, algunos entre otros, se le permitirá más adelante relacionar cantidades mayores con sus respectivos numerales (Ministerio de Educación, 2013), (citado en Quiroz, 2016, p. 41)".	Numeración	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta 10 objetos en situaciones lúdicas y con material concreto. Menciona los números hasta 10. Cuenta elementos hasta el numero 10	Lista de cotejo
		Comparación	Ordena los números secuencialmente (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto). Compara cantidades de objetos mediante las expresiones: muchos, pocos, ninguno, más o menos que.	
		Clasificación	Agrupa objetos con un solo criterio. Representa cantidades con objetos hasta 10.	

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

##### **4.4.1. Técnica: la observación.**

La técnica de observación consiste en observar atenta y detenidamente fenómenos, personas, hechos, casos, etc, que ocurren con el fin de tomar información y registrarla para luego hacer un respectivo análisis dentro de una investigación. La observación ha sido sistemática debido a que se ha ido retroalimentando de acuerdo a cada actividad realizada; y progresiva ya que se ha visto significativamente los avances y logros en los niños y niñas del nivel inicial, cumpliendo los respectivos indicadores.

##### **4.4.2. Instrumento: Lista de Cotejo**

La lista de cotejo es un instrumento que sirve para medir aquellas destrezas que puede presentar la persona a la cual estamos observando y de esa manera tomar apuntes de acuerdo a las acciones que se especifican como indicadores de evaluación. Según Salirrosas (2016), “consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no” (p. 70). El instrumento se elaboró teniendo como base los indicadores propuestos en las rutas de aprendizaje de matemática de 5 años del Ministerio de educación, el total de indicadores o ítems propuestos en el instrumento fueron 13. Se aplicó la prueba piloto en otra aula de niños de cinco años del nivel inicial de la misma institución, observando sus acciones según los indicadores del instrumento. Al utilizar el instrumento para la

evaluación de los aprendizajes de los niños, se le dio una valoración numérica a la respuesta de los indicadores que fue: SI=1 y NO=0.

#### **4.4.3. Validez y confiabilidad del instrumento.**

##### ***Validación del instrumento: lista de cotejo.***

Para la validación del instrumento se acudió a siete expertos, en la cual se obtuvo una validez sacada a través de la siguiente fórmula:

$$V = \frac{S}{N (C - 1)}$$

$S$  = sumatoria de los valores SI

$N$  = número de jueces

$C$  = número de valores de la escala de valoración

Merino y Livia (2009), nos dicen que el coeficiente de validez  $V$  Aiken "es una de las técnicas para cuantificar de validez de contenido o relevancia del ítem respecto a un dominio de contenido en  $N$  jueces, cuya magnitud va desde 0.00 hasta 1.00" (p. 1).

Los ítems fueron evaluados por los siete expertos cuyos resultados fueron de 1.0 de validez, por lo que se puede afirmar que el grado de confiabilidad es válido.

#### **Tabla 4. Validez del instrumento**



N°	NOMBRE DE EXPERTO	ESPECIALIDAD	V- AIKE N (V)	DESCRIP CION
1	Ángela Pasión Iglesias	Lic. En Educación I.	1	Válido
2	Jania Sánchez Marchena	Lic. En Educación I.	1	Válido
3	Fabiola Calderon Castillo	Lic. En Educación I.	1	Válido
4	Milagritos Rosales Huncuy	Lic. En Educación I.	1	Válido
5	Amparo Cruz Egusquiza	Lic. En Educación I.	1	Válido
6	Sofía Espinoza Maldonado	Lic. En Educación I.	1	Válido
7	Dilcia France Cerna	Lic. En Educación I.	1	Válido

#### 4.5. Plan de análisis

En el plan de análisis se accedió al programa Excel para ordenar indicadores con sus respuestas luego de la evaluación; cada pregunta respondió a un SI o un NO a lo cual se dio una valoración de 1 y 0, respectivamente, lo cual tuvo que ser sumado en el Excel para obtener un resultado. En esta fase de la investigación también se utilizó el Programa Estadístico SPSS versión 21.0 con el fin de procesar estadísticamente los datos obtenidos.

Se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la debida interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación.

**Tabla 5: Medición de variable dependiente y escala de calificación**

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**Fuente:** Diseño curricular Nacional 2009, (citado en Quiroz, S. (2016).

#### 4.6. Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>¿De qué manera los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la capacidad numérica en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud”, Santa – Ancash – 2017?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si los juegos lúdicos como estrategia didáctica mejora la capacidad numérica en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 88039 “Javier Heraud”, Santa – Ancash – 2017.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>a) Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.</p> <p>b) Aplicar sesiones de aprendizaje utilizando el juego lúdico como</p>	<p>El juego lúdico como estrategia didáctica utilizando material concreto, mejora significativamente la capacidad numérica en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa 88039 “Javier Heraud” de Santa, Ancash, año 2017.</p>	<p>Variable independiente: El juego lúdico como estrategia didáctica</p> <p>Variable dependiente: Capacidad numérica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipo de investigación: explicativo</li> <li>• Nivel: cuantitativo</li> <li>• Diseño: pre-experimental</li> <li>• Población: 47 Niños (as) de 5 años del nivel inicial de la I.E.N°88039 Javier Heraud</li> <li>• Muestra: 22 Niños (as) de 5 años.</li> <li>• Técnica: Observación</li> <li>• Instrumentos: Lista de cotejo</li> </ul>

	<p>estrategia didáctica en la capacidad numérica.</p> <p>c) Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje a través de un post test.</p> <p>d) Estimar el nivel de significancia del pre test con el post test.</p>			
--	--	--	--	--

#### **4.7. Principios éticos**

Para esta investigación se tomó en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común que se expresa en los principios y valores éticos que establece el reglamento de ética para la investigación v1 (2016), a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tendrá presente durante la investigación.

Los principios que se tendrá presente son:

**Protección a las personas:** esto significa que se debe reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, esto es que a la persona se le considera como un fin en sí mismo y no un medio por lo tanto se debe cuidar su autonomía. Además, se cuida y se mantiene en reserva la integridad de los niños, ocultando sus nombres y rostros dentro de la investigación.

**Beneficencia y no maleficencia:** esto implica que se debe asegurar el bien de las personas y no causar daño alguno.

**Justicia:** no se tomará medidas ni se expondrá a los participantes para el beneficio de otros, ni se hará prácticas injustas.

**Consentimiento informado:** se refiere a la participación y colaboración de las personas, en este caso los padres de familia, que dan su consentimiento para ejecutar el proyecto tomando en cuenta que van a ser sus hijos los evaluados.

## V. RESULTADOS:

Los resultados que se muestran a continuación fueron obtenidos luego de la aplicación de un pre y post test, así como de 15 actividades de aprendizaje a los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N°88039 Javier Heraud del distrito de Santa.

### 5.1. Resultados de la investigación:

#### 5.1.1. Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test.

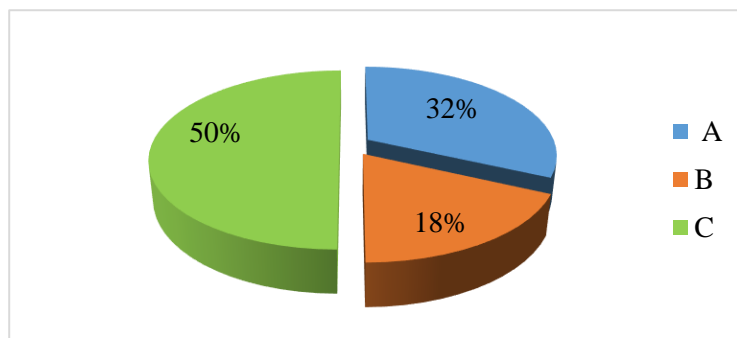
**Tabla 6.**

*Nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego del pre-test.*

NIVEL	n°	%
Logro previsto (A)	7	32
Proceso (B)	4	18
Inicio (C)	11	50
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Pre-test, Mayo del 2018.

**Figura 2.** *Porcentaje del nivel de desarrollo de la capacidad numérica del pre-test.*



Fuente: Tabla 6.

De la tabla 6 y figura 2, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 50% está en el nivel inicio (C), el 18% está en proceso (B), y el 32% ocupó el logro previsto (A).

### 5.1.2. Aplicar actividades de aprendizaje utilizando el juego lúdico para mejorar la capacidad numérica.

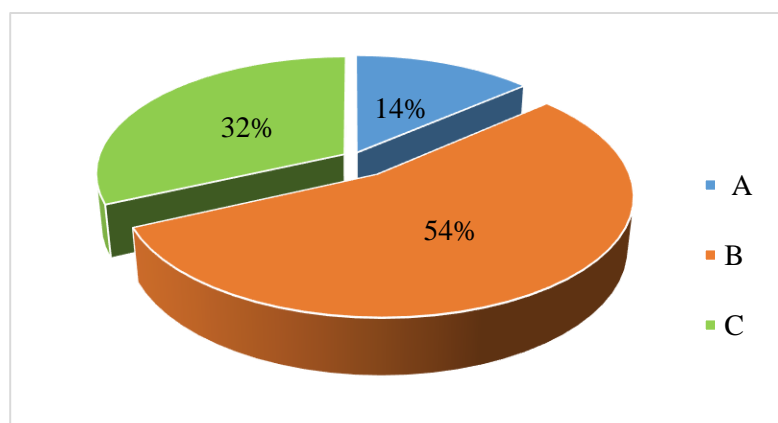
**Tabla. 7**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°01: “vamos de compras”*

NIVEL	N°	%
Logro previsto (A)	3	14
Proceso (B)	12	54
Inicio (C)	7	32
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 3.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°01: “vamos de compras”*



Fuente: Tabla 7.

De la tabla 7 y figura 3, se observa que, de los 22 niños de cinco años, el 32% ocupó el nivel inicio (C), el 54% está en proceso (B), mientras que el 14% ha alcanzado el logro previsto (A).

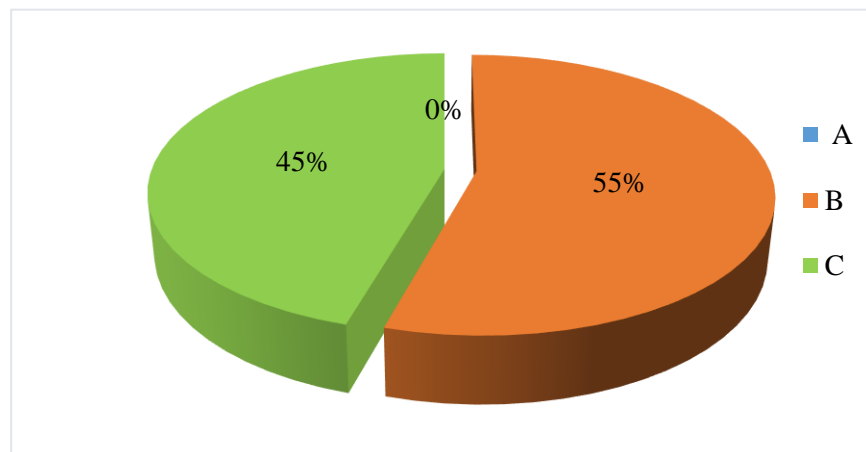
**Tabla. 8.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°02: “recorriendo la ciudad”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	0	0
Proceso (B)	12	55
Inicio (C)	10	45
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 4.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°02: “recorriendo la ciudad”*



Fuente: Tabla 8.



De la tabla y figura anterior, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 45% está en el nivel inicio (C), el 55% está en proceso (B), mientras que el 0% obtuvo el logro previsto (A).

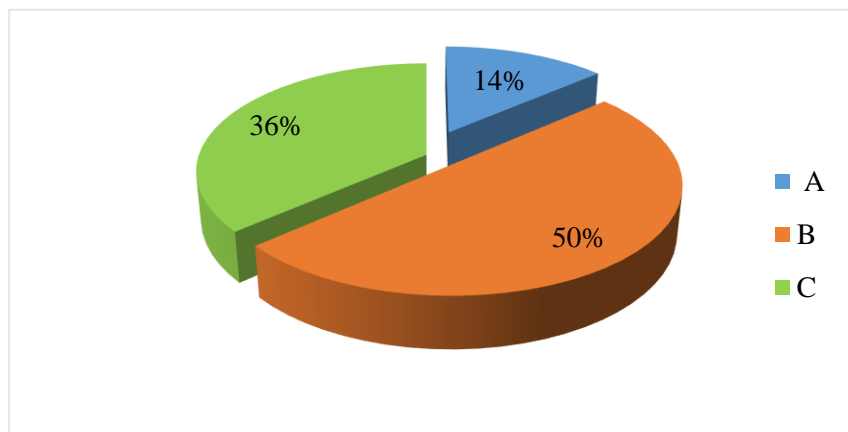
**Tabla. 9.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°03: “tortas de cumpleaños”*

NIVEL	N°	%
Logro previsto (A)	3	14
Proceso (B)	11	50
Inicio (C)	8	36
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 5.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°03: “tortas de cumpleaños”*



Fuente: Tabla 9.

De la tabla 9 y figura 5, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 36% ha obtenido en el nivel inicio (C), el 50% está en proceso (B), mientras que el 14% ocupó el logro previsto (A).

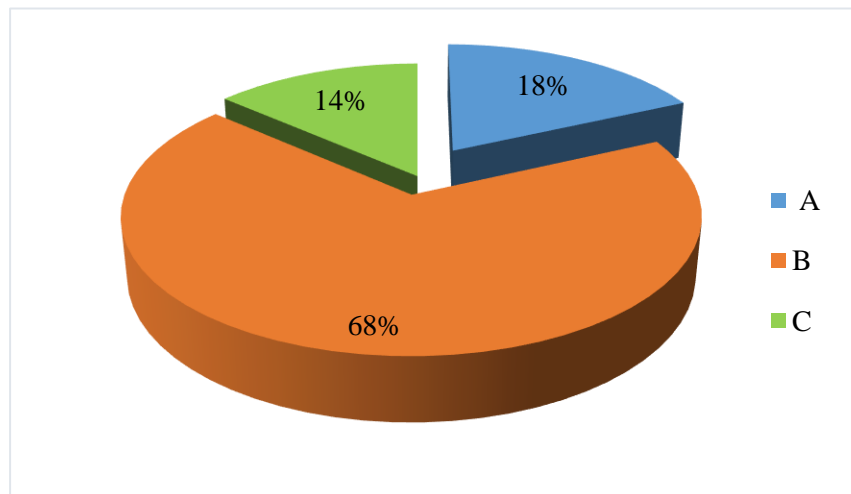
**Tabla. 10.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°04: “nos ordenamos por tamaño”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	4	18
Proceso (B)	15	68
Inicio (C)	3	14
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 6.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°04: “nos ordenamos por tamaño”*



Fuente. Tabla 10.

De la tabla 10 y figura 6, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 14% ha obtenido el nivel inicio (C), el 68% está en proceso (B), mientras que el 18% ocupó el logro previsto (A).

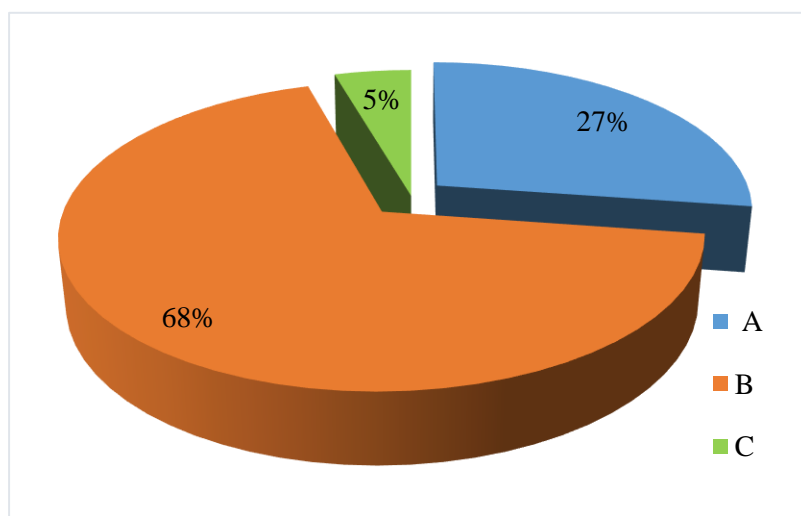
**Tabla. 11.**

*Calificación de aprendizaje de la actividad N°05: “cuanto comerán”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	6	27
Proceso (B)	15	68
Inicio (C)	1	5
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 7.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°05: “cuanto comerán”*



Fuente: Tabla 11.

De la tabla 11 y figura 7, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 5% ocupó el nivel inicio (C), el 68% está en proceso (B), mientras que el 27% ha alcanzado el logro previsto (A).

**Tabla. 12.**

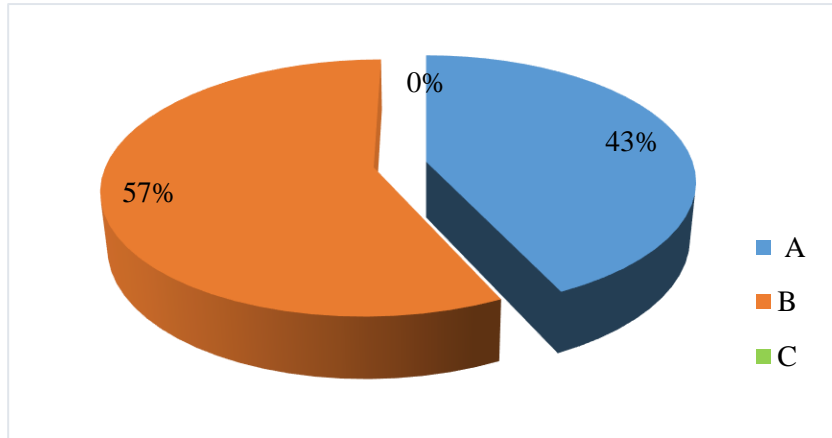
*Calificación de aprendizaje de la sesión N°06: “ordenando la ropa”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	9	43
Proceso (B)	13	57
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 8.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°06:*

*“ordenando la ropa”*



Fuente: Tabla 12.

De la tabla 12 y figura 8, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 57% está en proceso (B), mientras que el 43% ha alcanzado el logro previsto (A).

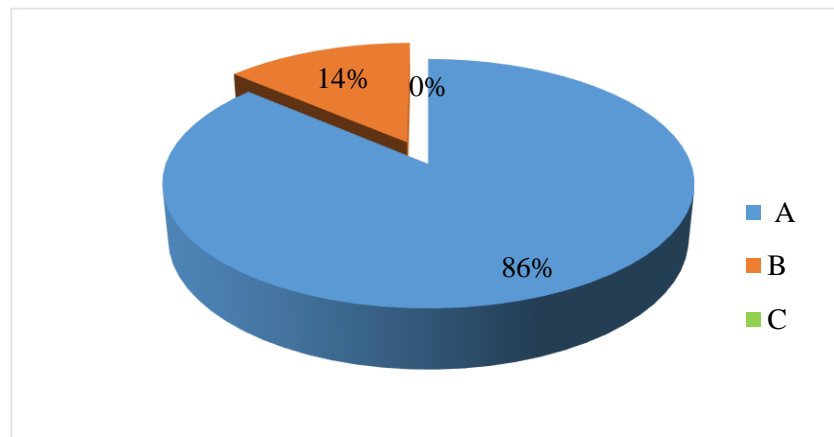
**Tabla. 13.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°07: “somos diferentes”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	15	68
Proceso (B)	7	32
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 9.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°07: “somos diferentes”*



Fuente: Tabla 13.

De la tabla 13 y figura 9, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 32% está en proceso (B), mientras que el 68% ha alcanzado el logro previsto (A).

**Tabla. 14.**

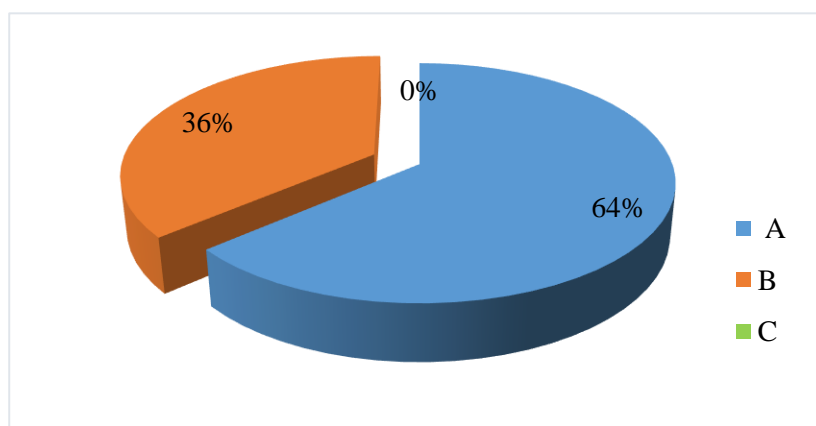
*Calificación de aprendizaje de la sesión N°08: “¿cuantos hay?”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	14	64
Proceso (B)	8	36
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 10.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°08:*

*“¿cuantos hay?”*



Fuente: Tabla 14.

De la tabla 14 y figura 10, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 36% está en proceso (B), y el 64% ha alcanzado el logro previsto (A).

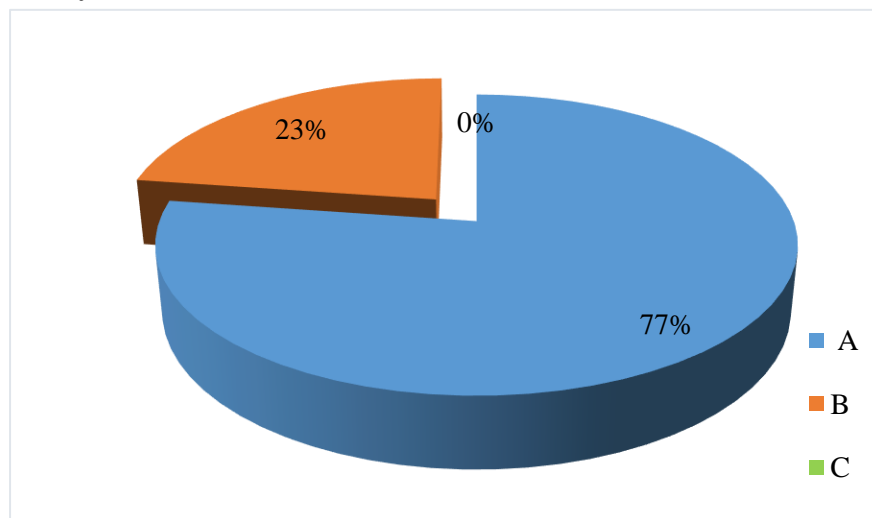
**Tabla. 15.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°09: “cuidando el jardín”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	17	77
Proceso (B)	5	23
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 11.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°09: “cuidando el jardín”*



Fuente: Tabla 15.

De la tabla 15 y figura 11, se observa que, de los 22 niños de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 23% está en proceso (B), y el 77% ha alcanzado el logro previsto (A).

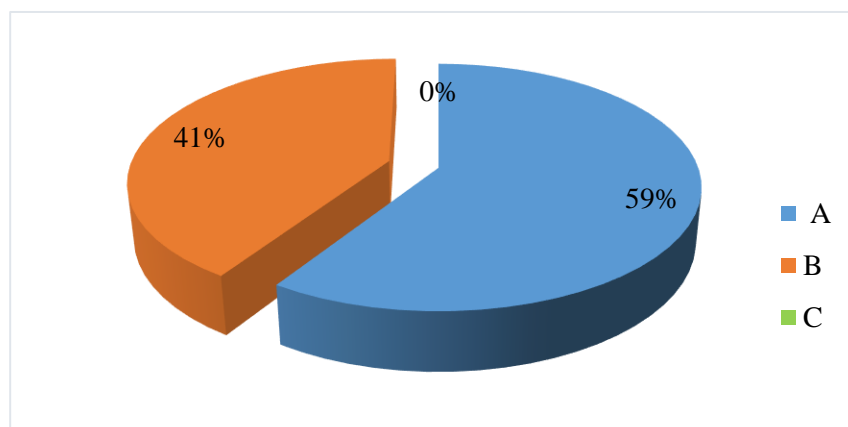
**Tabla. 16.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°10: “aprendo con mis útiles escolares”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	13	59
Proceso (B)	9	41
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 12.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°10: “aprendo con mis útiles escolares”*



Fuente: Tabla 16.

De la tabla 16 y figura 12, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 41% está en proceso (B), y el 59% ha alcanzado logro previsto (A).



**Tabla. 17.**

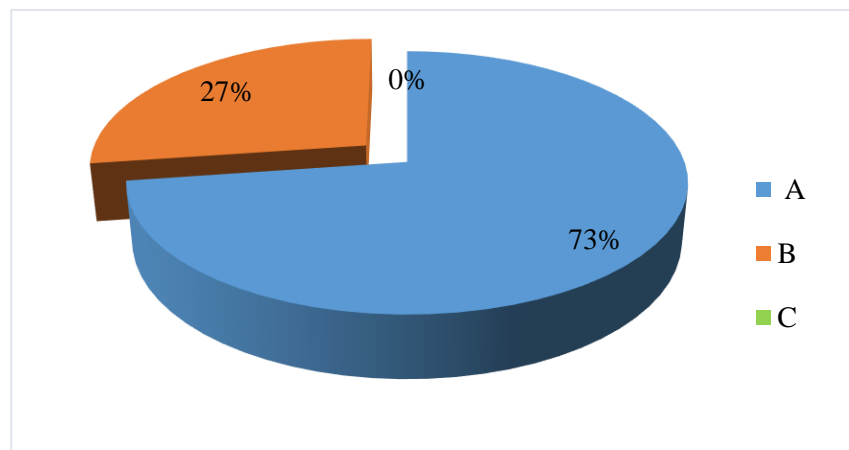
*Calificación de aprendizaje de la sesión N°11: “¿Quién ganara?”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	16	73
Proceso (B)	6	27
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 13.** *Porcentaje2 de calificación de aprendizaje de la sesión N°11:*

*“¿Quién ganara?””*



Fuente: Tabla 17.

De la tabla 17 y figura 13, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 27% está en proceso (B), y el 73% ha alcanzado el logro previsto (A).

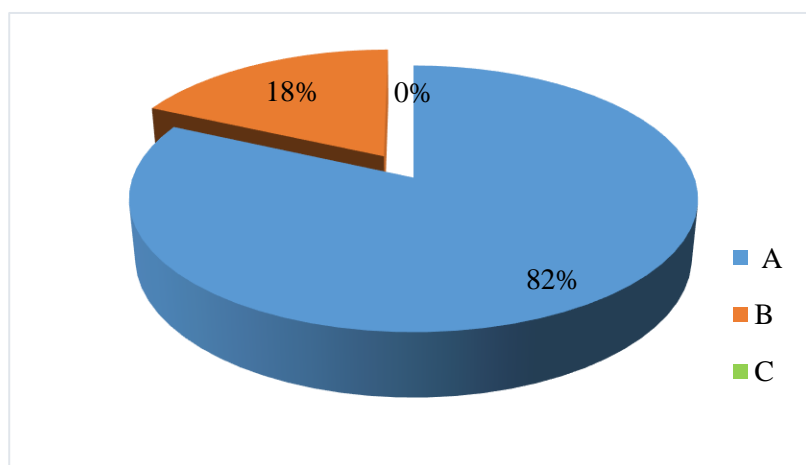
**Tabla. 18.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°12: “la mamá gallina”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	18	82
Proceso (B)	4	18
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 14.** Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°12: “la mamá gallina”



Fuente: Tabla 18.

De la tabla 18 y figura 14, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 18% está en proceso (B), y el 82% ha alcanzado el logro previsto (A).

**Tabla. 19.**

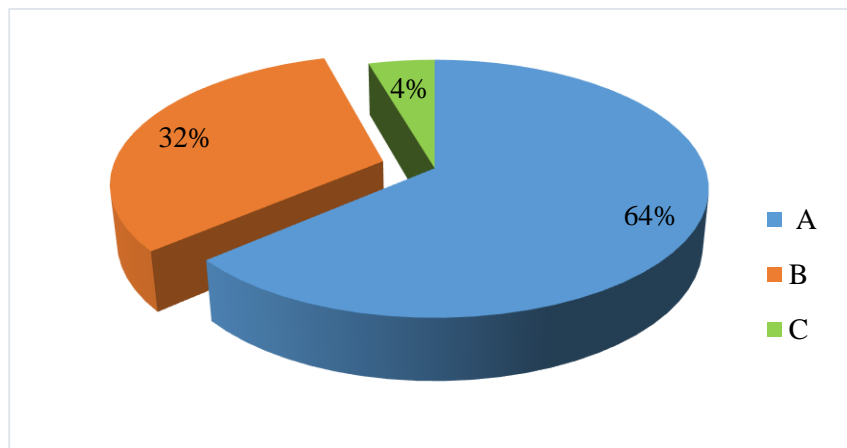
*Calificación de aprendizaje de la sesión N°13: “voy a pesar”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	14	64
Proceso (B)	7	32
Inicio (C)	1	4
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 15.** *Porcentaje de calificación de la sesión N°13: “voy a pesar”*

Fuente: Tabla 19.



De la tabla 19 y figura 15, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 4% ocupó el nivel inicio (C), el 32% está en proceso (B), y el 64% ha alcanzado el logro previsto (A).

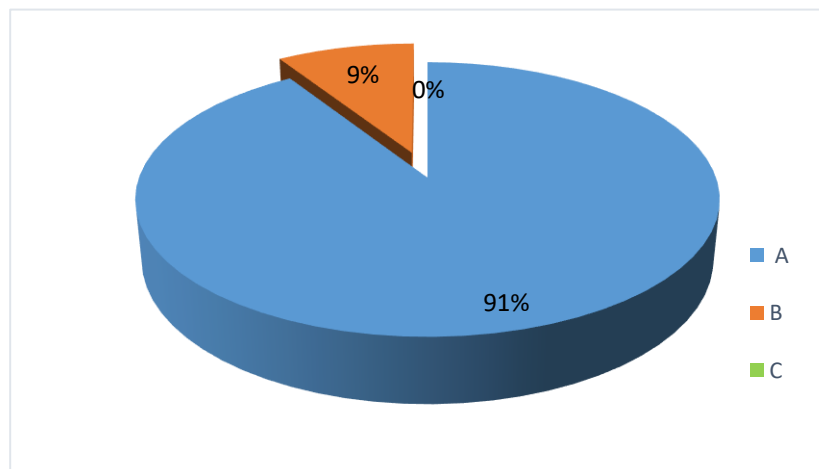
**Tabla. 20.**

*Calificación de aprendizaje de calificación de la sesión N°14: “Contando las manzanas de mi árbol”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	20	91
Proceso (B)	2	9
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 16.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°14: “Contando las manzanas de mi árbol”*



Fuente: Tabla 20.

De la tabla 20 y figura 16, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 9% está en proceso (B), y el 91% ha alcanzado el logro previsto (A).

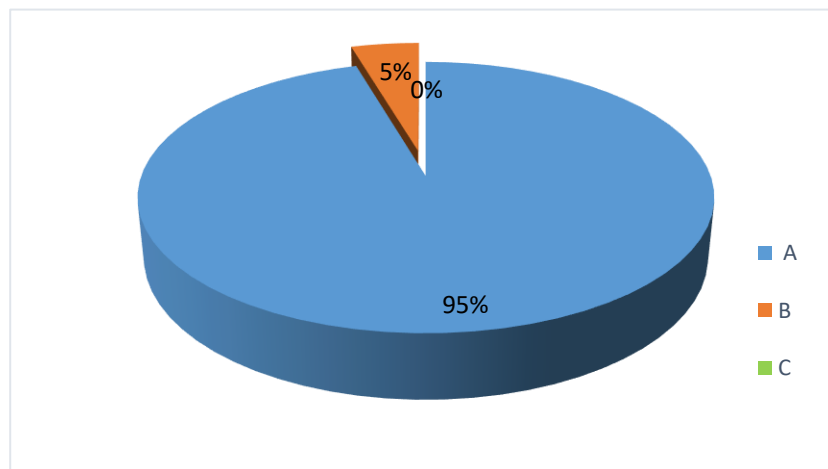
**Tabla. 21.**

*Calificación de aprendizaje de la sesión N°15: “Jugando con el ludo numérico”*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	21	95
Proceso (B)	1	5
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** lista de cotejo. Junio del 2018.

**Figura 17.** *Porcentaje de calificación de aprendizaje de la sesión N°15: “Jugando con el ludo numérico”*



Fuente: Tabla 21.

De la tabla 21 y figura 17, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 5% está en proceso (B), y el 95% ha alcanzado el logro previsto (A).

**5.1.3. Evaluar el nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego de aplicar las actividades de aprendizaje a través de un pos test.**

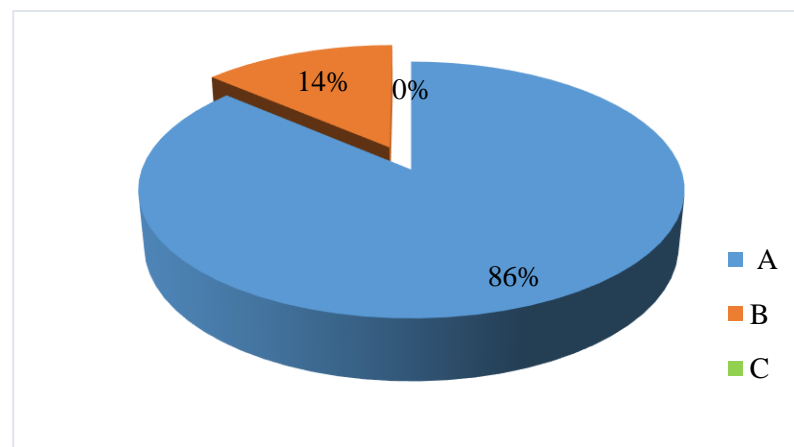
**Tabla. 22.**

*Nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego del post-test.*

<b>NIVEL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Logro previsto (A)	19	86
Proceso (B)	3	14
Inicio (C)	0	0
<b>Total de estudiantes</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Post-test, Julio del 2018.

**Figura 18.** *Porcentaje del Nivel de desarrollo de la capacidad numérica: post-test.*



Fuente: Tabla 22.

De la tabla 22 y figura 18, se observa que, de los 22 estudiantes de la muestra, el 0% ocupó el nivel inicio (C), el 14% está en proceso (B), y el 86% ha alcanzado el logro previsto (A).

**5.1.4. Estimar el nivel de significancia luego de los resultados del pre test con el post test.**

**Comparación de hipótesis:**

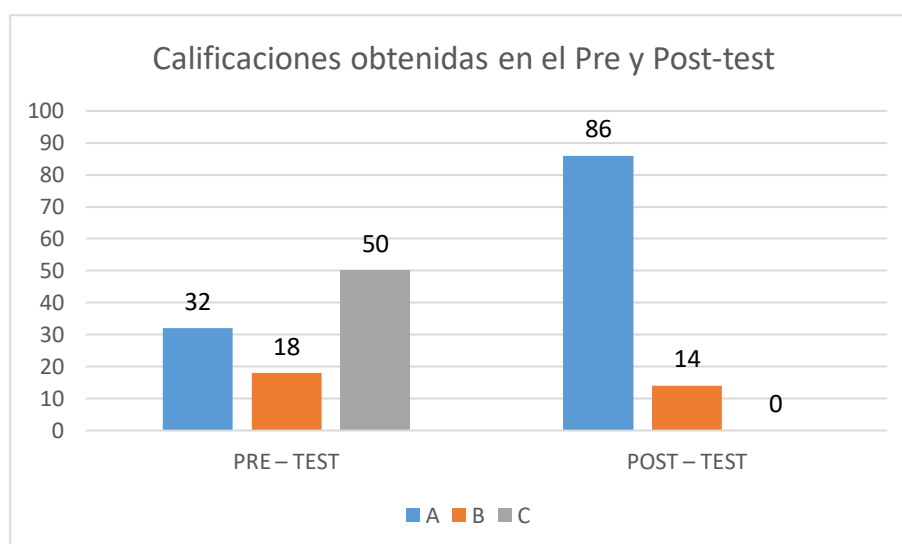
**Tabla 23.**

*Calificaciones obtenidas en el Pre y Post-test.*

Nivel	Pre – test		Post – test	
	N°	%	N°	%
LOGRO PREVISTO (A)	7	32	19	86
EN PROCESO (B)	4	18	3	14
EN INICIO (C)	11	50	0	0
Total	22	100	22	100

**Fuente:** Resultados del Pre y Post-test.

**Figura N°19.** *Comparación del nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego del Pre-test y Post-test.*



Fuente: Tabla 23.

De la tabla 23 y figura 19, se observa, que en el pre test de los 22 estudiantes del aula “Los Científicos” de cinco años, el 50% ocupó el nivel inicio (C), el 18%

está en proceso (B), mientras que el 32% ha alcanzado el logro previsto (A); y en el post test se observa, que de los 22 estudiantes del aula “Los Científicos” de cinco años de edad, el 0% ocupó nivel inicio (C), el 14% está en proceso (B), y el 86% ha alcanzado el logro previsto (A).

**Tabla 24. Nivel de significancia de las variables**

A. Prueba de Rangos con signo de Wilcoxon

B. Nivel de significancia: 0.04 = (4 %)

**Rangos**

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Ítem2 – ítem1 Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Rangos positivos	22 <sup>b</sup>	11.50	253.00
Empates	0 <sup>c</sup>		
Total	22		

a. Ítem2 < ítem1

b. Ítem2 > ítem1

c. Ítem2 = ítem1

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

	Item2 – ítem1
Z	-4,121 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000



## **5.2. Análisis de los resultados:**

Al analizar los resultados, se tiene en cuenta las tablas y las figuras presentadas anteriormente, con el fin de observar cuál ha sido el efecto de la aplicación de los juegos lúdicos en las actividades de aprendizaje para mejorar la capacidad numérica en los niños y niñas de cinco años. Asimismo, se tuvo en cuenta los objetivos específicos para discutir los resultados.

Se comparó los resultados del post – test a través de las mismas interrogantes, los cuales se muestran en la tabla N°18 y figura N°18, y describen lo siguiente: al inicio, el 50% de los niños y niñas se encontraron en el nivel inicio (C); el 18% alcanzó el nivel en proceso (B); y finalmente el 32% obtuvo el logro previsto (A). Luego de aplicar el Post-test, se muestra una mejora significativa del 86% en el nivel de logro previsto de los aprendizajes de los estudiantes (A); el 14% está en el nivel en proceso (B); y finalmente el 0% se encuentra en el nivel de inicio (C).

Estos datos se ven corroborados por el estudio de Leandro (2016), en su investigación titulada, “juegos lúdicos como estrategias metodológicas y el desarrollo de las Habilidades matemáticas de los niños y niñas de 05 años de edad de la I.E.I. N° 086 de Putcor, Chavín De Huántar – Huari, 2015”, para optar el título Profesional de Licenciado en Educación Inicial, desarrollada en la Universidad Loa Ángeles de Chimbote; quien concluye que el juego en el desarrollo del niño es de vital importancia ya que potencia su aprendizaje y contribuye en el desarrollo de las habilidades matemáticas en estudiantes, por lo que obtuvo puntajes altos en los resultados obtenidos de sus test que aplicó.

Por otro lado, Salirrosas (2016), en su investigación “Programa De Juegos Didácticos Utilizando Material Concreto Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Alumnos De 5 Años De Edad De La Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016”. Tesis para Licenciada En Educación Inicial, desarrollada en la ULADECH. Chimbote, llego a la conclusión que luego de incentivar a los niños con un programa de juegos didácticos pudo obtener buenos resultados ya que luego de aplicar un pos test a los estudiantes, se observó que el 85% de los tales obtuvieron A, lo cual significa que demostraron un rendimiento satisfactorio.

Asimismo, se describe que los juegos lúdicos permiten a los niños relacionar sus conocimientos previos con el nuevo aprendizaje, tal como lo describe, Piaget (citado por Amada, 2015) a través de los juegos, el niño capta las nuevas experiencias con los nuevos aprendizajes previos y lo va adaptando de acuerdo a sus necesidades, “lo cual el juego es pura asimilación que consiste en modificar o cambiar la información que el niño recibe del medio externo de acuerdo con sus necesidades y exigencias individuales” (p. 38).

Es preciso resaltar que las actividades de aprendizaje fueron planificadas de acuerdo a la necesidad de los estudiantes y para lograr la mejora de sus aprendizajes. Se observa que el nivel de aprendizaje alcanzado en los niños es muy notable, un 86% en A, a diferencia de la primera evaluación que mostraron un 32%. El juego lúdico es esencial dentro de las matemáticas, en su teoría sociocultural, Vygotsky nos dice que “El juego cobra un papel importante como

mediador del desarrollo de la construcción de competencias matemáticas los cuales se construirán a partir de estrategias didácticas enfocadas en la acción activa del niño y en la resolución de problemas” (Citado por Amada, 2015, p. 28). Todos estos resultados nos hacen reforzar y reafirmar la importancia del juego lúdico en todo el proceso educativo; es por ello, que se debe tener en cuenta que los diferentes estudios realizados fueron llevados a cabo, en su mayoría, en las I.E del nivel inicial y dentro de nuestro país, lo que hace que nuestros resultados se contextualicen aún más.

## VI. Conclusiones

Al finalizar la investigación que corresponde a la aplicación de juegos lúdicos para mejorar la capacidad numérica de los niños de la muestra; se llegó a las siguientes conclusiones:

Se evaluó el nivel de desarrollo de la capacidad en los niños y niñas de 5 años a través de un pre test, lo cual resultó que el 50% de los estudiantes presentaron un nivel inicio (C) en el desarrollo de su capacidad numérica, el 18% ha alcanzado el nivel en proceso (B), mientras el 32% ocupó el nivel logro previsto (A).

Se aplicó 15 sesiones de aprendizaje utilizando el juego lúdico como estrategia didáctica, lo que permitió brindar los respectivos conocimientos sobre la capacidad numérica.

Se evaluó el nivel de desarrollo de la capacidad numérica luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje a través de un post-test, en donde se evidencio que el 0% se encuentra en el nivel inicio (C), el 14% alcanzo el nivel en proceso (B) y el 86% ocupó el nivel logro previsto (A).

Se estimó el nivel de significancia del pre test con el post test, donde cabe afirmar que se acepta la hipótesis planteada en la investigación; es decir, El juego lúdico como estrategia didáctica utilizando material concreto, desarrolla la capacidad numérica en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E. 88039 “Javier Heraud” de Santa – Ancash.

## **6.1. Recomendaciones**

Es fundamental que las docentes de educación inicial, en especial, realicen sus actividades de aprendizaje utilizando el juego lúdico como una estrategia didáctica; ya que a través del juego lúdico se despierta el interés y se capta la atención del educando hacia lo que se le quiere enseñar, en esta caso lograr que desarrolle su capacidad numérica, sin que este se aburra o en el peor de los casos le tome fobia o miedo a las matemáticas.

Utilizar material concreto en las actividades donde se quiere desarrollar la capacidad numérica, ya sea con niños de inicial o primaria; debido a que este ayuda a tener un mejor aprendizaje; al manipular los objetos ellos están experimentando y van descubriendo lo que realmente se le quiere enseñara a diferencia de que solamente se le explique oralmente o se le muestre laminas o gráficos puestos en la pizarra.

## Referencias bibliográficas

Arias, C. (2013). *Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar* (Proyecto presentado como requisito para optar al título de: Magister) Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de [http://biblioteca.universia.net/html\\_bura/ficha/params/title/apertura-pensamiento-logico-matematico-nivel-preescolar/id/57021812.html](http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/apertura-pensamiento-logico-matematico-nivel-preescolar/id/57021812.html)

Carrión, M. (2017). *Juegos lúdicos cómo estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje del área de matemáticas de los estudiantes de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1657 - Carrizal, Casma – 2015*. (tesis de pregrado). ULADECH. Chimbote. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000043062>

Castro, E., Cañadas, M. C. y Castro-Rodríguez, E. (2013). *Pensamiento numérico en edades tempranas*. Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia, 2(2), 1-11. Recuperado de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-PensamientoNumericoEnEdadesTempranas-4836753.pdf>

Comas et al. (ED.). (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona, España: editorial GRAO. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&lpg=PA1&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>

Díaz, H. (2018). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 2033 Virgen de la Puerta Puente Ochape Cascas 2018*. (tesis de pregrado). ULADECH. Trujillo. Recuperado de [file:///C:/Users/USER/Downloads/JUEGOS\\_LUDICOS\\_DIAZ\\_LEON\\_HITA\\_MAVEL.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/JUEGOS_LUDICOS_DIAZ_LEON_HITA_MAVEL.pdf)

Du Saussois, N. Bernadette, M. & Gilabert, H. (1992). *Los niños de 4 a 6 años en la escuela infantil*. Madrid, España. Narcea Ediciones. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=UvrJrx203AMC&lpg=PA59&dq=capacidad%20numerica%20de%20los%20ni%C3%B1os&hl=es&pg=PA6#v=onepage&q=capacidad%20numerica%20de%20los%20ni%C3%B1os&f=false>

Duvignaud, J. (1980). *El juego del juego*. Recuperado de [http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DUVIGNAUD\\_%20.pdf](http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DUVIGNAUD_%20.pdf)

Elkonin, D. (1978). *Psicología del juego*. Recuperado de [http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN\\_.pdf](http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf)

García, P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla, España: editorial Wanceulen S.L. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjb-vJirneAhVIo1kKHx9dCJ8Q6AEIOzAE#v=onepage&q=el%20juego%20del%20juego&f=false>

Godino, J. Batanero, C. & Font, V. (2003). *Fundamentos de la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas para maestros*. Proyecto Edumat-Maestros. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4829/Fundamentos%20de%20la%20ense%20c3%20blanza%20y%20el%20aprendizaje%20de%20las%20matem%20c3%20aticas%20para%20maestros.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=9UDXPe4U7aMC&lpg=PP1&hl=es&pg=PA2#v=onepage&q&f=false>

González, A. & Weinstein, E. (1998). *¿Cómo enseñar matemáticas en el jardín?: número, medida y espacio*. Buenos Aires, Argentina: editorial Colihue SRL. Recuperado de



[https://books.google.com.pe/books?id=eSqui6s0kyIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=eSqui6s0kyIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Gonzaga, W. (2005). Las estrategias didácticas en la formación de docentes de educación primaria. *Redalyc.org: Revista Electrónica “Actualidades Investigativas en Educación”*, 5 (1). Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/447/44750103/>

Guardo, Y. & Santoya, A. (2015). *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de indias*. (tesis de grado). Universidad de Cartagena. Cartagena. Recuperado de <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2554/1/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf>

Lahora, C. (1992). *Actividades matemáticas con niños de 0 a 6 años*. (Integra). Madrid, España: Narcea Ediciones. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=u6N-Ub1toWwC&lpg=PA9&ots=Ykrfh1HNQC&dq=matematica%20en%20los%20ni%C3%B1os%20&lr&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q=matematica%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false>

Leandro, C. (2016). *Juegos Lúdicos Como Estrategias Metodológicas Y El Desarrollo De Las Habilidades Matemáticas De Los Niños Y Niñas De 05 Años De Edad De La I.E.I. N° 086 De Putcor, Chavín De Huántar – Huari, 2015.* (tesis de pregrado). ULADECH, Huaraz. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000040286>

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=B0242D5BAEA7C344AD6A78C706931CC4?sequence=1>

Marqués, G. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de Matemática de los niños de 5 años de la institución educativa de educación inicial N° 1864 Cachipampa 2016.* (tesis de pregrado). ULADECH. Trujillo. Recuperado de [file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech\\_Biblioteca\\_virtual.pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Uladech_Biblioteca_virtual.pdf)

Merino, C. & Livia, J. (2009). Intervalos de confianza asimétricos para el índice la validez de contenido: Un programa Visual Basic para la V de Aiken. *Anales De Psicología / Annals of Psychology* , 25 (1), 169-171. Recuperado de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/71631>

MINEDU. Dirección General de Educación Básica Regular. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-inicial-ebr.pdf>

MINEDU. Marco curricular Nacional (2014). *“Propuesta para el dialogo”*. (2°ed.). Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/MarcoCurricular.pdf>

MINEDU. Rutas de aprendizaje. (2015). *Matemática II*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

Montañez, J. (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. Cuenca, España: Univ de Castilla La Mancha. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=QhxhZuJ9ehgC&lpg=PA57&dq=desarrollo%20de%20la%20capacidad%20numerica%20en%20los%20ni%C3%B1os&hl=es&pg=PA57#v=onepage&q=desarrollo%20de%20la%20capacidad%20numerica%20en%20los%20ni%C3%B1os&f=false>

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=xv->

MAAAACAAJ&dq=aprendizaje+a+traves++del+juego&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjf-L\_En8XXAhXKKiYKHxvqADYQ6AEIJDA

Moyles, J. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. (2ª. Ed.). Madrid.

España: Ediciones Morata. Recuperado de

<https://books.google.com.pe/books?id=MUU5ROpjQoIC&lpg=PA10&ots=m0BQAKhl2A&dq=e1%20juego%20ludico%20en%20educacion%20inicial&lr&hl=es&pg=PA8#v=onepage&q=e1%20juego%20ludico%20en%20educacion%20inicial&f=false>

Namakforoosh, M. (2000). *Metodología de la investigación*. (2ª. ed.). México:

Editorial Limusa. Recuperado de

<https://books.google.com.pe/books?id=ZEJ7-0hmvhwC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Pavía, V. (2006). *Jugar de Un Modo Lúdico*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc

Libros. Recuperado de

<https://books.google.com.pe/books?id=wuBIfBz6Pn4C&lpg=PA9&ots=N=Bzk1Y3av&dq=e1%20juego%20ludico%20en%20educacion%20inicial&lr&hl=es&pg=PA10#v=onepage&q=e1%20juego%20ludico%20en%20educacion%20inicial&f=false>

Penas, F. & Castro, A. (Ed.). (2008). *Matemática para los más chicos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Novedades Educativas.  
<https://books.google.com.pe/books?id=uvSa4lQJqNQC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP4#v=onepage&q&f=false>

Pérez, J., Cerdá, E. & Jimeno, J. (2004). *Teoría de juegos*. Madrid, España: Editorial Pearson Educación. Recuperado de  
<https://books.google.com.pe/books?id=uMIBsEUIjFAC&pg=PA3&dq=von+neumann+teoria+de+los+juegos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjcwZy5ib7eAhVO1VkKHU7XDdwQ6AEIMzAC#v=onepage&q=von%20neumann%20teoria%20de%20los%20juegos&f=false>

Quiroz, S. (2016). *Aplicación Del Sector De Matemáticas Para El Desarrollo De Capacidades Numéricas En Niños (As) De 5 Años De Educación Inicial De La I.E.N°1635 – Centro Poblado San Jose - Distrito Nepeña – Ancash – 2014*. (tesis de pregrado). ULADECH. Chimbote. Recuperado de  
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042709>

Rodríguez, M. (2018). *Aprendo matemáticas a través de juegos y material concreto*. (tesis de grado). Pontificia Universidad Católica Del Perú. Lima. Recuperado de  
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14448/>

RODR% c3% 8dGUEZ D% c3% 8dAZ MARITZA1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salirrosas, R. (2016). *Programa De Juegos Didácticos Utilizando Material Concreto Para Mejorar El Aprendizaje En El Área De Matemática En Los Alumnos De 5 Años De Edad De La Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos – 2016*. (Tesis de pregrado). ULADECH. Trujillo. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000041132>

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=tGIEAAAACAAJ&dq=Ense%C3%B1ar+el+juego+y+jugar+la+ense%C3%B1anza&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiDoJqqocXXAhXGRSYKHUspCQEQ6wEIJTAA>

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc Libros. Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=PwpsWIs3R9UC&pg=PA20&ots=cda1fk9L3F&dq=MATERIAL%20DIDACTICO%20%20en%20educacion%20inicial&lr&hl=es&pg=PA20#v=onepage&q&f=false>

Villarroel, J. (2009). Origen y desarrollo del pensamiento Numérico: una perspectiva multidisciplinar. *Education & Psychology*. Madrid: España,

7(1). Recuperado de  
[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/745/Art\\_17\\_283.pdf?sequence=1](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/745/Art_17_283.pdf?sequence=1)

# **ANEXOS**



## PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS PARA VALIDAR INSTRUMENTO

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO, BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. EN LAS OBSERVACIONES USTED ESCRIBIRÁ SU COMENTARIO U OPINIÓN.

APELLIDOS Y NOMBRES: \_\_\_\_\_

FORMACIÓN: \_\_\_\_\_

CARGO: \_\_\_\_\_

APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD NUMÉRICA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 88039 - JAVIER HERAUD, SANTA – ANCASH, 2017.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.			
2	Los ítems son claros y entendibles.			
3	La estructura del instrumento es adecuado.			
4	El número de ítems es adecuado para su aplicación.			
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento.			
6	Presenta coherencia interna, objetividad y medición.			
7	Los criterios de calificación son adecuados.			

OBSERVACIONES:

FIRMA:

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD NUMÉRICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

EVALUACIÓN DE LA CAPACIDAD NUMÉRICA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Marcar con un aspa el criterio literal con su respectiva valoración			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. NUMERACIÓN</b>								
1. Cuenta elementos de un conjunto según la cantidad								
Comentario:								
2. Enumera los conjuntos según la cantidad de elementos								
Comentario:								
3. Menciona los números del 1 al 10 en forma ordenada.								
Comentario:								

4. Realiza acciones de agregar o quitar hasta 5 objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.									
Comentario:									
<b>II. COMPARACIÓN</b>									
1. Compara los pesos de los objetos de su entorno.									
Comentario:									
2. Ordena hasta 5 objetos, de grande a pequeño.									
Comentario:									
3. Ordena hasta 5 objetos de largo a corto.									
Comentario:									
4. Ordena hasta 5 objetos de grueso a delgado.									
Comentario:									

5. Identifica los tamaños de los objetos y personas (grande, mediano y pequeño).								
Comentario:								
6. compara cantidades de objetos mediante las expresiones (muchos, pocos, ninguno, más que, menos que).								
Comentario:								
7. Ordena objetos y personas secuencialmente (primero, segundo, tercero, cuarto y quinto), en contextos de la vida cotidiana.								
<b>III. CLASIFICACIÓN</b>								
1. Agrupa objetos con un solo criterio (según su color).								
Comentario:								
2. Representa cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.								
Comentario:								

<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?</b>					
<b>Comentario</b>					

Lic.....

(Firma)

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud
- B. LUGAR : Santa
- C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS
- D. AULA : Los científicos
- E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

#### "VAMOS DE COMPRAS"



#### ANTES DEL APRENDIZAJE

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Forrar una caja mediana de cartón.</li><li>- Comprar frutas en el mercado.</li><li>- Imprimir dibujos de frutas y verduras.</li><li>-</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Caja de cartón forrada</li><li>Frutas variadas</li><li>Pelotas pequeñas</li><li>Cuentas de colores</li></ul>

	Hilo Bits de frutas o verduras Palitos de chupete
--	---

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Establece comparaciones entre los objetos y menciona si hay "más...que" y "menos...que".	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<p>Preparar una caja con dos clases de fruta de su preferencia. Comentar a los niños(as) que antes de venir a la institución, pasó por el mercado para comprar algunas cosas. Mostrar la caja cerrada de frutas y preguntar:</p> <p>¿Qué frutas habrá en la caja? ¿Todas las frutas serán iguales? ¿Habrá muchas o pocas frutas? ¿Quieren ver? Invitar a uno de los niños(as) a sacar las frutas de la caja y colocarlas encima de la mesa y nuevamente preguntar: ¿Qué frutas había en la caja? ¿Qué fruta habrá en mayor cantidad? ¿Qué fruta habrá en menor cantidad? ¿Cómo podemos saberlo? Mencionar el tema "APRENDIENDO LA NOCIÓN DE CANTIDAD: MAS... QUE Y MENOS... QUE".</p>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Explicar a los niños(as) sobre la noción de cantidad "más... que y menos... que" utilizando imágenes. Luego contar las frutas de la caja y preguntar: ¿Qué fruta hay más que...? ¿Cómo hicieron para saberlo? utilizando las expresiones estudiadas.</li><li>- Invitar a salir al patio, entregar una pelota de color (roja o azul) a cada uno(a) e indicarles que corran al ritmo de la pandereta por todo el patio, al momento que deje de sonar, que formen una ronda según el color de la pelota que se les entregó y preguntar: ¿Cuántos grupos han formado? ¿Qué</li></ul>



grupo tiene más niños? ¿Qué grupo tiene menos niños(as)? luego entregar a cada grupo una cesta para que coloque las pelotas dentro.

- Pedir que comparen y cuenten las pelotas de cada caja y preguntar: ¿Hay más o menos pelotas rojas que azules? Solicitar que den sus respuestas utilizando la noción "más...que o menos... que"
- Al regresar al aula, entregar a cada niño(a) ciertas cantidades de cuentas, bloques, tapas, y pedir que coloquen menos cantidad o más cantidad según se les indique. Por ejemplo: coloquen más bloques que tapas, coloquen menos cuentas que tapas.
- Facilitar bits con cierta cantidad de elementos como: frutas, verduras, etc., pedirles que las observen y luego proporciona a cada uno: fideos y palitos de chupetes e indicarles que coloquen más fideos que o menos fideos que la cantidad de frutas o verduras que están dibujados en los bits. Entregar cuentas de colores para que elaboren un collar.
- Insertar más cuentas rojas que amarillas en el collar y en la pulsera menos cuentas azules que verdes.

### **CIERRE**

Reforzar la sesión de aprendizaje, dialogando con los niños(as) sobre la noción aprendida Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante utilizar la noción de cantidad más que y menos que?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

#### "RECORRIENDO LA CIUDAD"



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>- Contar con una caja sorpresa que contenga los diferentes materiales.</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Objetos de diferentes tamaños.</p> <p>Plastilina</p> <p>Bloques de diferentes tamaños</p> <p>Papel bond</p>

	Colores  Animalitos de diferentes tamaños
--	---

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT.	<b>Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Establece comparaciones entre las imágenes y realiza una seriación por tamaño hasta cinco objetos.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<p>Mostrar a los niños(as) cinco objetos de diferentes tamaños. Pedir que los observen con detenimiento y luego preguntar: ¿Qué observaron? ¿Cuántos objetos son? ¿Todos son del mismo tamaño? ¿Pueden ordenarlos? ¿De qué manera?</p> <p>Invitar a un niño(a) a ordenar los objetos según su criterio y volver a preguntar: ¿De qué manera los ordenaste? ¿Qué criterio tomaste en cuenta? ¿Podremos ordenarlas tomando otro criterio? Mencionar el tema del día " JUEGO A SERIAR TENIENDO EN CUENTA SU TAMAÑO".</p>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Explicar a los niños(as) sobre la seriación por tamaños, mostrando ejemplos con materiales del aula. Pedir a cinco niños(as) que salgan al frente de la clase e indicarles, que comparen su estatura, luego solicitarles que se ordenen formando una columna teniendo en cuenta el criterio:</li><li>- "A ordenarse del más grande al más pequeño". Preguntar: ¿Cuántos niños hay en la columna? ¿Todos son de la misma estatura? ¿Quién es el más grande? ¿Quién el más pequeño? ¿Cómo está ordenada la columna?</li><li>- Pedir verbalizar su respuesta teniendo en cuenta la serie por tamaño como, por ejemplo: "Juan es más grande que Luis, Luis es más grande que Marcos, Marcos es más grande que Ramses y Ramses es más grande que Ronny".</li></ul>

Realizar nuevamente la dinámica con otro grupo de niños(as) cambiando la serie. "De pequeño a grande".

- Facilitar una hoja bond para que dibuje la actividad realizada resaltando la serie por tamaño.
- Elaborar plastilina casera y entregarle para que modelen cinco huevos y formen una serie por tamaño "de grande a pequeño" y otra "de pequeño a grande". Solicitar que busquen cinco objetos de distintos tamaños en el aula y los ordenen "de pequeño a grande".
- Mostrar varias imágenes de animales de diferentes tamaños y repartirlas para que las ordenen de acuerdo a su tamaño.
- Proporcionar bloques para que armen torres de distintos tamaños "de grande a pequeño" y viceversa.
- Facilitar por mesas palos baja lenguas y solicitar que, con ellos, armen cinco filas de distintos tamaños "de pequeño a grande" Al terminar preguntar:  
¿Cuántos baja lenguas tiene la primera fila? ¿Cuántos en la segunda?  
¿Cuántos en la quinta fila?

#### **CIERRE**

Reforzar la sesión de aprendizaje reforzando el tema de la seriación por tamaño. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante aprender a seriar por tamaño?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"TORTA DE CUMPLEAÑOS"**



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <p>- Imprimir bits con elementos del 1 al 5.</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Papel bond</p> <p>Plastilina, Goma y tiza</p>

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Utiliza el conteo espontáneo desde el número uno hasta llegar al cinco.	LISTA DE COTEJO

### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
Recoger los saberes previos de los niños(as) acerca de los números que conocen hasta ahora del uno al cinco. Dialogar acerca de la edad que tienen actualmente

y preguntar: ¿Cuántos años tienen? ¿Qué edades tuvieron antes? ¿Cuántas velitas apagaron en su cumpleaños?

¿Podrán contarlos? ¿Para qué contamos? ¿Saben escribir los números del uno al cinco? Invitar a los niños (as) a escribir los números en la pizarra.

Mencionar el tema del día "IDENTIFICO LOS NÚMEROS DEL UNO AL CINCO".

### DESARROLLO

- Entonar con los niños(as) la canción "Un elefante se balanceaba" hasta llegar a cinco elefantes. Preguntar cada vez que se agregue uno ¿Y ahora cuántos elefantes serán? Al terminar de entonar la canción preguntar: ¿Cuántos elefantes hubieron primero? ¿Cuántos elefantes se agregaron? ¿Cuántos son ahora? ¿Cuántos elefantes en total se balancearon sobre la tela de araña?
- Proporcionar plastilina para que modelen los números del uno al cinco.
- Entregar hoja bond para que los peguen. Luego cuenten en voz alta.
- Mostrar bits de números del uno al cinco y pegarlos en la pizarra para que los identifiquen. Luego por mesa entregar a cada uno(a) un vaso descartable y cinco cuentas. Solicitar que coloquen tantas bolitas como indica el número que ella señalará. Separar en dos grupos.
- Distribuir en el piso siluetas de números elaborados en cartón o goma Eva del uno al cinco en una columna y que el primer grupo coloquen objetos por



la cantidad que corresponda y el segundo utilizando una tiza unan el número con la cantidad de objetos correspondiente.

- Invitar a salir al patio para jugar "La rayuela "Explicar que el juego comienza tirando un aro pequeño en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que el aro se plante en la raya que delimita los cuadros o salga fuera de ellos. En el cuadro 3 se descansa (se apoyan los dos pies), luego se pasa al 4, y por último al 5, cuadro denominado el mundo, finalizando el juego.
- De retorno al aula facilitar papel bond a cada niño(a) para que dibuje la actividad realizada.

#### **CIERRE**

Reforzar la sesión de aprendizaje de los niños dialogando sobre los números aprendidos. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante conocer los números? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud
- B. LUGAR : Santa
- C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS
- D. AULA : Los científicos
- E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"NOS ORDENAMOS POR TAMAÑO"**



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Realizar siluetas de los objetos de la familia oso.</li><li>- Solicitar a los padres una prenda de vestir de su hijo cuando era pequeño.</li></ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Cuento de ricitos de oro.</p> <p>Fotos de niños</p> <p>Siluetas de objetos</p>

	Prendas de vestir de diferentes tamaños. Juguetes de diferentes tamaños.
--	---

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Expresa con material concreto o dibujos la noción espacial: grande, mediano y pequeño.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<p>Mostrar a los niños(as) la foto de un bebé, de un niño y de un adulto. Dialogar con el niño realizando preguntas como: ¿Qué observan en las imágenes? ¿De qué tamaño es el bebé? ¿Siempre estará de ese tamaño? ¿Qué pasa después? ¿Cuándo era un niño seguía del mismo tamaño? ¿Él bebé se hizo más grande o más pequeño? ¿Habrá seguido creciendo? Solicitar con anticipación a los padres de familia que envíen una prenda de sus hijos de cuando eran pequeños para que la comparen con su ropa actual.</p> <p>Comentar que antes eran pequeños, ahora han crecido un poco (medianos) pero cuando sean adultos serán grandes. Mencionar que el día de hoy "VAMOS A IDENTIFICAR LOS TAMAÑOS DE LOS OBJETOS".</p>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dialogar con los niños(as) acerca de las magnitudes: pequeño, mediano, grande y de su adecuado uso al lograr un orden.</li><li>- Pedir salir al patio, indicar que se formen haciendo una fila teniendo en cuenta el tamaño desde el más pequeño al más grande, luego realizar el mismo juego invirtiendo el tamaño y empezando con el más grande al más pequeño.</li><li>- Luego de la actividad inicial presentar tres pelotas: una grande, una mediana y una pequeña. Facilitar las pelotas para que las manipulen,</li></ul>

comparen y descubran cuales son más pequeñas y cuales son más grandes.

Explicar que van a jugar con las pelotas y el juego consiste en que tendrán que meterlas en cajas de acuerdo al tamaño. La primera caja será grande y meterá la pelota grande. La segunda será mediana y la tercera pequeña.

Invitar a observar el video del cuento infantil "Ricitos de oro".

- Después de haber observado el video preguntar: ¿De qué se trata el cuento? ¿Cómo eran los osos? ¿De qué tamaños eran los objetos de la casa de los osos? ¿A cada oso le correspondía un tamaño? ¿Cuáles eran?
- Identificar las magnitudes: grande, mediano y pequeño en objetos de su entorno más cercano.
- Entregar a los niños(as) diversos elementos del aula (material educativo, juguetes, imágenes, etc.) para que los ordenen por tamaño (grande, mediano, pequeño).

### **CIERRE**

Reforzar el aprendizaje de los niños(as) pidiendo que ordenen objetos del aula teniendo en cuenta el tamaño que se les indica. Finalmente realizar preguntas como: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué aprendieron?

¿Por qué es importante? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

#### "CUANTO COMERÁN"



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>- Pedir a los padres un polo de color de sus hijos.</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Títeres de mano de una jirafa y un perro con manchas</p> <p>Palos de chupete</p>

	Plumones Siluetas del perro con manchas y la jirafa Pandereta
--	---

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión de la cantidad "muchos", "pocos".	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<p>Presentar a los niños(as) dos títeres: La jirafa Josefina y el Perro Motty los cuales tienen en sus vestimentas manchitas pegadas. Dialogar y preguntar: ¿Quiénes nos vinieron a visitar? ¿Cómo se llaman? ¿Han observado sus vestimentas? ¿Quién tendrá más manchitas? ¿Cómo saben? Anotar las respuestas de los niños(as) para valorar su participación. Luego invitar a uno de los niños(as) a contar las manchas de la jirafa Josefina y a otro las manchas del perro Motty y nuevamente preguntar: ¿Cuántas manchas tiene la jirafa? ¿Muchas o pocas? ¿Y el perro Motty? Luego entonando una canción de despedida para nuestros amigos los títeres. Mencionar el tema del día "JUEGO Y APRENDO CON LA NOCIÓN MUCHOS Y POCOS".</p>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dialogar con los niños(as) sobre la noción de cantidad muchos y pocos utilizando material concreto que hay en el aula. Solicitar a los padres enviar a sus niños con el color de polo que se le indique.</li><li>- Invitar a los niños(as) a salir al patio y formar una ronda. Explicar que van a jugar a correr por el patio de manera libre y al escuchar el sonido de la pandereta tendrán que agruparse teniendo en cuenta el color de su polo. Preguntar: ¿Hay muchos o pocos niños(as) de polo rojo? ¿Y de polo azul? ¿Muchos o pocos?</li></ul>



- Comparar la cantidad de niños(as) agrupados utilizando los términos muchos y pocos.
- De retorno al aula, entregar una hoja bond para que dibuje la actividad realizada expresando en su dibujo la noción muchos y pocos. Pedir que agrupen objetos del aula como, por ejemplo: las loncheras y las mochilas, los plumones gruesos y delgados, etc. los comparen e identifiquen si hay muchos o pocos elementos.
- Entregar palos de chupete para que los pinten utilizando témperas de colores, luego hacen grupos de muchos y pocos palos. Mostrar fichas gráficas con agrupaciones para que los niños identifiquen si hay muchos o pocos elementos.
- Elaborar dos siluetas grandes con las imágenes de los títeres que nos visitaron. Pegarlos en la pizarra, entregar témperas de color amarillo y marrón en platos descartables, luego pedir a los niños(as) que pinten sus manos y vayan a colocar muchas manchas en la jirafa y pocas manchas en el perro según corresponde.

#### **CIERRE**

Reforzar la sesión de aprendizaje, realizando con los niños(as) agrupaciones de muchos y pocos. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante utilizar la noción muchos y pocos?

#### **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : N° 88039 - Javier Heraud

**B. LUGAR** : Santa

**C. EDAD DE LOS NIÑOS** : 5 AÑOS

**D. AULA** : Los científicos

**E. DOCENTE PRACTICANTE** : Beltrán Arteaga Juleysi

**II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:**

**"OEDENANDO LA ROPA"**



<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Forrar la caja sorpresa</li><li>- Pedir a los padres de familia algunas prendas de sus hijos.</li><li>-</li><li>-</li></ul>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> <p>Polos y shorts de diferentes colores</p> <p>Ganchos de diferentes colores</p> <p>Cuentas</p> <p>Hilos</p> <p>Caja sorpresa</p>

**III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> </ul>	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa con algún criterio: puede ser color.	LISTA DE COTEJO

**IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

<b>INICIO</b>
---------------

Dialogar con los niños(as) acerca de sus colores favoritos y mostrar objetos de esos colores, los cuales estarán dentro de una caja de

sorpresas, mientras entonan la canción: "QUE SERA, QUE SERA"

Preguntar: ¿Qué objetos habían dentro de la caja? ¿Todos eran del mismo color? ¿De qué color son los polos? ¿De qué color son los shorts?

¿Y los zapatos? ¿Cuál de estos colores les gusta más? ¿Por qué? Menciona el nombre del tema: "LOS COLORES PRIMARIOS".

### DESARROLLO

- Para desarrollar esta sesión, pedir a los padres de familia un día antes que envíen a sus niños con el color de polo, pantalón o zapatos que indique.
- Invitar a salir al patio y jugar a agruparse según el color de polo, el color de pantalón, el color de zapatos.
- Mostrar una caja cerrada conteniendo tarjetas de los colores primarios y luego invitar a sacar una tarjeta a cada niño. Pedir que formen grupos según el color de la tarjeta que sacaron, quedando así el grupo rojo, azul y amarillo (igual cantidad de integrantes) e indicar que deben buscar en el aula elementos de sus respectivos colores que previamente fueron escondidos por la docente. Gana el grupo que más elementos reúna durante un tiempo determinado.
- Entregar muchos ganchos de ropa de color rojo, azul y amarillo, además de 3 siluetas de los mismos colores, para que prendan alrededor de cada una

los ganchos de su mismo color. Entregar cuentas de los colores primarios para que los niños lo inserten en un pasador según su color y formen llaveros o collares. Formaliza la noción de color, a través de las siguientes preguntas: ¿Cómo han agrupado los objetos? ¿Qué han tenido en cuenta?

### **CIERRE**

Refuerza la sesión de aprendizaje dialogando acerca de los colores primarios, explicando que se llaman así porque dichos colores no se pueden obtener mediante la mezcla de ningún otro color. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Por qué es importante? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"SOMOS DIFERENTES"**



<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Contar con una caja sorpresa que contenga los diferentes materiales.</li><li>- Preparar el sobre mágico con cartillas de números</li></ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Plumones palitos de chupete bajalenguas, cintas, crayolas, gomas gruesas y delgadas.</p>

	Fideos gruesos y delgados.  Hilos.
--	--

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Expresa con material concreto o dibujos las nociones de longitud: "grueso" y "delgado".	LISTA DE COTEJO

### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

## INICIO

Invitar a los niños(as) a visitar los alrededores de su Institución para poder observar las diferentes plantas y árboles. Motivarlos a que abracen los árboles, comparen los troncos de las diferentes plantas y recolecten los tronquitos secos que están entre las plantas, preguntar: ¿Qué observaron? ¿Todas las plantas son iguales? ¿Serán iguales sus troncos? ¿Saben que significa grueso y delgado? ¿Qué árbol tiene el tronco más delgado? De retorno al aula, pedir que coloquen los elementos recolectados en el pupitre. Luego por grupos se acercan al pupitre para que observen, comparen y verbalicen cuales son gruesos y cuales son delgados.

Mencionar el tema del día "ME DIVIERTO COMPARANDO OBJETOS GRUESOS - DELGADOS".

## DESARROLLO

- Explicar a los niños(as) sobre las nociones de longitud: grueso y delgado, estableciendo comparaciones y utilizando útiles escolares como: plumones, palitos de chupete, bajalenguas, cintas, crayolas, gomas gruesas y delgadas, etc. Mostrar y preguntar: ¿Qué objetos son más gruesos? ¿Qué objetos son más delgados? ¿Cuántos objetos gruesos hay? ¿Cuántos objetos delgados hay? Pedirles que agrupen y guarden los útiles escolares en las cajas que se les dará, teniendo en cuenta la noción: grueso y delgado. Luego facilitar



papel bond para que realicen dibujos que representen la agrupación que realizaron.

- Trazar en el piso del patio dos caminos y colocar cinco elementos de diferente grosor en cada uno, como, por ejemplo: (tronquitos de árboles, bastones de madera, tiras de tela de diferente grosos, etc.
- Invitar a los niños(as) a salir al patio, mostrar el camino y pedirles que lo recorran, al llegar al final deben ordenar los elementos del más grueso al más delgado o viceversa, preguntar: ¿Qué hiciste? ¿Qué encontraste al final del camino? ¿De qué manera lo ordenaste?
- Luego facilitar lana a los niños(as) para que armen sus collares teniendo en cuenta el orden de secuencia que les indica la docente, por ejemplo: colocar un fideo grueso, luego un fideo delgado, en seguida un grueso, así sucesivamente.

Al terminar la actividad entregar a cada niño(as) un papel bond e indicar que representen mediante un dibujo, el collar que han confeccionado con fideos.

### **CIERRE**

Reforzar el aprendizaje de los niños(as) pidiendo que identifiquen mediante la comparación objetos de su entorno. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante agrupar los objetos teniendo en cuenta su tamaño? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agrado más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

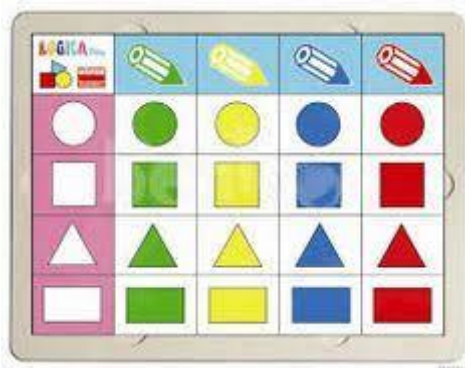
C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"¿CUÁNTOS HAY?"**



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>- Realizar cuadros de doble entrada para cada niño.</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Papel crepe de colores azul, rojo y amarillo</p> <p>Mesas</p>

	Papel bond Plumones
--	------------------------

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Recoge datos de elementos de su entorno que presentan las mismas características de color.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dialogar con los niños(as) sobre los colores que conocen y preguntar: ¿Qué colores conocen hasta ahora? ¿Todos los objetos que existen serán del mismo color? Preparar varias mesas con papel crepé de colores diferentes.</li><li>- Pedir que mencionen un objeto que tenga el color indicado y lo coloque en la mesa de color del objeto. Solicitar que, de manera voluntaria un niño(a) cuente los objetos que hay por color y preguntar: ¿Cuántos objetos de color rojo hay? ¿Cuántos de color amarillo?, ¿Dónde podríamos registrar estas cantidades? ¿Saben que es registrar?</li><li>- Mencionar el tema del día "APRENDO A RECOLECTAR DATOS POR COLOR Y REGISTRARLOS EN CUADRO DE DOBLE ENTRADA".</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Proponer a los niños(as) a recolectar dentro del aula objetos que tengan los colores primarios como por ejemplo (mochilas, loncheras, cepillos de dientes, pinceles, etc.). Luego clasificarlos y agruparlos por su color.</li><li>- Elaborar un cuadro de recolección de datos, explicar su uso, importancia y como se va a llenar. Solicitar llenar el cuadro colocando un punto con plumón por cada elemento que se va a registrar y preguntar: ¿Qué objetos hemos registrado en el cuadro? ¿Cuántos objetos hemos registrado de color rojo? ¿Cuántos de color amarillo?</li></ul>

- Salir por los alrededores del jardín, entregarles un plumón y un cuadro con la imagen de autos con tres colores diferentes.
- Indicar que vamos a observar los autos que transitan por la calle y por cada auto que vean del color de la imagen deberán dibujar un palote en el cuadro correspondiente.
- En el aula, cada niño(a) que informe de sus resultados. Entregar un objeto de diferente color (tener en cuenta tres colores) pegar en la pizarra un cuadro de doble entrada con las imágenes de los objetos que han recibido. Pedir que en forma ordenada se acerquen y peguen una bolita de plastilina para registrar el objeto en el cuadro.

#### **CIERRE**

- Reforzar la sesión de aprendizaje, dialogando sobre la importancia de registrar datos teniendo en cuenta aspectos como su color.
- Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante registrar datos en un cuadro de doble entrada? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad **tuvieron** dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

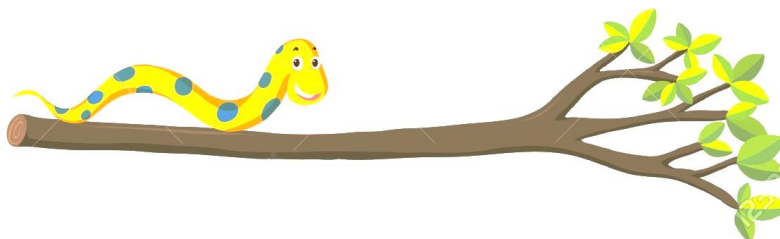
C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"CUIDANDO EL JARDIN"



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
- Dibujar con tizas en el piso del patio dos líneas una corta y la otra larga.	Lamina de plantas Tizas Cintas tiras de papel tiras de lana

	serpentina
--	------------

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	<p>Compara la medida de dos objetos, utilizando las expresiones: "largo" y "corto".</p>	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mostrar a los niños(as) una lámina sobre el cuidado del Medio Ambiente, luego dialogar sobre su importancia, poniendo énfasis en el cuidado de las plantas, que son las que nos dan el aire puro. Preguntar: ¿Tienen plantas en casa? ¿Cómo se pueden regar? ¿Cómo tendrá que ser la manguera para regar plantas que están lejos? ¿Y las que están cerca?</li><li>- Entonar la canción "Soy una serpiente", realizaran movimientos libres. Luego preguntar: ¿Qué longitud tiene la fila? ¿Se divirtieron? Mencionar el tema del día "APRENDIENDO LA NOCIÓN DE LONGITUD 'LARGO' Y 'CORTO'".</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Trazar en el piso del aula dos caminos uno largo y otro corto, utilizando cinta de embalaje de color, invitar a dos niños(as), para que, de manera voluntaria recorran los caminos y comparen. Explicar usando las expresiones de longitud "largo - corto" y preguntar ¿Eran iguales los caminos que recorrieron? ¿Cómo eran? ¿Tardaron el mismo tiempo en recorrerlos? ¿Cuál crees que fue más rápido? Trazar en el piso del patio varios caminos rectos, partiendo del mismo punto: cortos y largos.</li><li>- Invitarlos a salir al patio e indicarles que formen un tren, luego ir desplazándose por los caminos, observando cuales son largos y cuales son</li></ul>



cortos, preguntar: ¿Ahora por donde nos vamos, por el camino corto o por el largo?

- Entregar a los niños(as) una hoja grafica e indicar que dibujen un tren largo y otro corto.
- Pedir que formen un círculo y mostrarles, diversos objetos como: cintas, tiras de papel, tiras de lana y serpentina, comparar entre sí, verbalizar cuales son largos y cuales son cortos. Facilitarles palitos baja lenguas y pedir que armen caminos largos y cortos. Motivarlos a trabajar en equipo.
- Entregar objetos como tiras de tela, tiras de papel de diferentes largos, etc. y pedirles que los ordenen del más largo al más corto.
- Proporcionar plastilina para que representen objetos largos y cortos según su creatividad, luego los agrupan según su longitud.

#### **CIERRE**

- Reforzar el aprendizaje de los niños(as) facilitándole diversos objetos del aula como, por ejemplo: cartucheras, libros, plumones, etc. pedir que los comparen y verbalicen cuales son largos y cuales son cortos.
- Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante agrupar los objetos teniendo en cuenta su tamaño? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud
- B. LUGAR : Santa
- C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS
- D. AULA : Los científicos
- E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"APRENDO CON MIS ÚTILES ESCOLARES"**



<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Preparar pelucas con material como: lana, tiras de papel, retazos de tela.</p>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Lana de colores Papel de colores Plastilina</p>

	Goma
	Telas de colores

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Relaciona los objetos de su entorno, por propia iniciativa, según sus características perceptuales, los agrupa con algún criterio: puede ser color.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Comenzar la clase vestida con prendas de color rojo, azul y amarillo. Preguntar por el color de cada una de sus prendas. Identificar los colores primarios: rojo, azul y amarillo, en elementos de su entorno más cercano. Narrar con imágenes el cuento infantil: "La cabeza de colores", (utilizando los colores que se están trabajando). Luego preguntar: ¿De qué trata la historia? ¿Qué pasaba con los cabellos del niño? ¿De qué color se pusieron? ¿Qué paso al final?</li><li>- Menciona el nombre del tema: "REFORZANDO LOS COLORES PRIMARIOS".</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Invitar al patio y comentar que van a jugar: "EL NIÑO MANDA", para ello muestra las pelucas de los colores primarios, elige tres niños(as) que se colocarán las pelucas.</li><li>- Explicar que el juego consiste en escuchar una orden, por ejemplo: todos vamos a correr detrás del niño(a) de peluca roja, todos vamos a caminar lentamente detrás del niño(a) de peluca azul, todos vamos a saltar detrás del niño(a) de peluca amarilla. Luego preguntar el ¿Por qué? ¿Por qué eligieron ese color?</li></ul>

- Organizar la fiesta de los colores primarios, repartir útiles escolares, como: témperas, crayolas, plumones, papeles de los colores primarios e indicar a cada niño que dibujen su cabeza y la pinten o decoren del color que más les agrada (rojo, azul o amarillo).
- Facilitar plastilina de los colores primarios, para que moldeen libremente los elementos que más les agraden, luego por turnos pasarán al frente a comentar sobre su trabajo y los colores que utilizaron. Por último, entregar por mesas de trabajo imágenes para que decoren utilizando las distintas técnicas y los colores rojo, azul y amarillo.

#### **CIERRE**

- Reforzar la sesión de aprendizaje dialogando sobre las actividades realizadas. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Por qué es importante? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Qué fue lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°11

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“¿QUIÉN GANARA?”



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<p>- Preparar el cuento "la liebre y la tortuga".</p>	<p>Cucharas Limonas Cuento "la liebre y la tortuga"</p>

	Costales Papel bond crayolas
--	------------------------------------

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de las nociones espaciales: "primero" "último"	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Recoger los saberes previos de los niños(as) ¿Saben la noción primero-último? ¿A qué se le llama primero? ¿A qué se le llama último?</li><li>- Salir al patio indicar que participarán en un concurso llamado "Encostalados", el cual consiste en alinearse uno al lado del otro acostados en el piso y a la señal deberán rodarse hasta llegar a la meta. Al terminar el juego preguntar: ¿Quién llegó primero a la meta? ¿Cómo saben que fue el primero? ¿Quién llegó último? ¿Por qué dicen que él o ella llegaron últimos?</li><li>- Mencionar el tema del día: "JUGAMOS A UTILIZAR LOS ORDINALES PRIMERO Y ÚLTIMO".</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Formar grupos de tres a cinco integrantes mencionarles, que jugarán a "Limoncito, no te caigas", explicar la dinámica del juego. Luego entregar a cada niño(a) una cuchara y un limón.</li><li>- Trazar una línea de partida en el patio previamente y solicitar a los grupos colocarse detrás de la línea de partida. A la señal todos partirán al mismo tiempo y caminarán hasta llegar a la meta. Para ello, una mano del niño(a) sujetará la cuchara con el limón, mientras que la otra mano deberá permanecer atrás. El niño(a) que llegue primero recibirá un premio</li></ul>



(caramelo, fruta, canchita, etc.) mientras que el último recibirá aplausos de todos sus compañeros.

- Al llegar a la meta preguntar: ¿De qué trata el juego? ¿Desde dónde deben partir? ¿A dónde tienen que llegar? ¿Quién llegó primero? ¿Quién llegó último? Pedir que todos formen una fila en el orden que van llegando a la meta y se mantengan así hasta que regresen al aula (en fila y en orden).
- Decirles que, para concluir el juego deben premiar al primero que llegó a la meta y dar aplausos y preguntar: ¿Cómo saben quién llegó primero? ¿Quién recibirá los aplausos de sus compañeros?, ¿Por qué?
- Facilitar en el aula papel bond para que dibujen el orden de llegada de la actividad realizada. Explicar a los niños(as) que, para reconocer los ordinales "primero" y "último" es necesario observar e identificar el principio y el final de una colección de elementos. Narrar la historia del conejo y la tortuga que participaron en una competencia, luego dialogar sobre el desarrollo del cuento y preguntar: ¿Quién ganó la competencia? ¿Por qué? ¿Quién llegó último? ¿Por qué?

#### **CIERRE**

- Reforzar la sesión de aprendizaje dialogando sobre los ordinales "primero y último". Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante conocer los ordinales primero y último?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°12

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

#### "LA MAMÁ GALLINA"



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <p>- Llenar las cajas de cartón con suficiente arena para los niños</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <p>Silueta de una gallina</p> <p>Siluetas de huevos (25)</p> <p>Arena</p>

	<p>Cajas de cartón</p> <p>Papel bond</p> <p>Plumones</p>
--	--

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	<p>Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de los números desde el uno hasta el siete.</p>	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Comenzar la clase entonando la canción "LA GALLINA TURUELECA" y preguntar: ¿Cuántos huevos puso la gallinita? ¿Saben cómo se escribe el número diez?</li><li>- Mencionar el tema del día "IDENTIFICAMOS EL NÚMERO DIEZ".</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Explicar la relación del número y la cantidad.</li><li>- Entregar papelotes y plumones de diversos colores para que tracen de manera libre el número diez. Luego se les pide que cuenten los dedos de sus manos hasta llegar al diez. Proporcionar una caja con arena para que practiquen el trazo del número diez.</li><li>- Formar grupos de diez integrantes y pedirles que tomen siete objetos del aula para formar grupos de siete juguetes.</li><li>- Pegar la silueta de una gallina dentro de una caja y explicarles: Van a jugar a encontrar los huevos de la gallina que se encuentran repartidos por toda el aula y colocarlos dentro de la caja. Al terminar de encontrar todos los huevos, pedir que los cuenten agrupándolos de diez en diez.</li><li>- Entregar palos de chupetes para que los peguen y formen el número siete y decoren con diamantina. Entregar varias tarjetas para que seleccionen solo</li></ul>

las que tienen el número diez, luego cada niño sale a trazar el número siete en hoja bond.

- Preparar hojas gráficas del número siete. Repasan su dedo índice por el trazo del número y lo decoran utilizando las técnicas que más les agraden.

### **CIERRE**

- Reforzar la sesión de aprendizajes dialogando sobre los números aprendidos. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante aprender los números? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agradó más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°13

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud
- B. LUGAR : Santa
- C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS
- D. AULA : Los científicos
- E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"VOY A PESAR"**



<b>ANTES DEL APRENDIZAJE</b>	
<p style="text-align: center;"><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Elaborar una balanza con material reciclable.</p>	<p style="text-align: center;"><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <p>Objetos de diferentes pesos</p> <p>Papel bond</p> <p>Plumones</p>

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Utiliza como estrategia el conteo espontáneo en las agrupaciones de elementos livianos y pesados.	LISTA DE COTEJO

### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
- Comentar a los niños(as): ayer por la tarde fui al mercado y compré muchas cosas que dividí en dos bolsas, una grande y una pequeña, la grande pesaba

más y preguntar: ¿Por qué la bolsa grande pesaba más? ¿Qué creen que contenía la bolsa pequeña?

- Indicar que formen un círculo y entregar a uno de ellos dos objetos de diferente peso (piedra, pelota de tecnopor) para que los sostenga, uno en cada mano. Luego, solicita que, siguiendo la rueda, vayan pasando los objetos para que todos perciban su peso. Pregunta: ¿Cuál pesa más? ¿Cuánto pesa cada objeto? ¿Cómo se puede comprobar el peso de cada objeto?
- Mencionar el tema "DESCUBRIMOS EL OBJETO MÁS PESADO Y MÁS LIVIANO".

### DESARROLLO

- Les presentamos una balanza, su uso y la posición de los platillos cuando el objeto es liviano o pesado. Explicar sobre la noción de peso "liviano" y "pesado" utilizando la balanza elaborada y proponiendo a cada niño(a) elegir dos objetos de su libre elección para que los pesen en la balanza. Pedir que exprese el resultado de su experiencia utilizando la noción liviano y pesado.
- Registrar sus resultados en un papelote que será decorado con el material de su preferencia.
- Invitar a salir al patio, pedirles que formen dos grupos con la misma cantidad de integrantes e indicarles que van a jugar "La carretilla", explicar la dinámica del juego el cual consiste en trasladar a cada uno de sus compañeros(as) de un lugar a otro. Al terminar de realizar la actividad



preguntar: ¿Se divirtieron? ¿Quién de los niños de su equipo pesaban más?  
¿Quién era más liviano? ¿Fue fácil trasladar al compañero que pesaba más?  
¿Y el que pesaba menos?

- Luego facilitar a cada grupo dos cajas: una con objetos livianos y la otra con objetos pesados, solicitar que cada grupo empuje las dos cajas hacia el otro extremo del patio una a una. Al terminar preguntar: ¿Fue fácil trasladar las cajas? ¿Por qué? ¿Cuál fue más liviano trasladarla? Elaborar saquitos con distintos materiales (arena, piedras, arroz, algodón, lana, plumas, etc.) para que los lancen lo más lejos que puedan, aclarando que los objetos pesados cuestan más trabajo lanzarlos. De retorno al aula, facilitar a cada niño(a) hoja de papel bond e indicar que dibujen la actividad realizada.

### **CIERRE**

Reforzar el aprendizaje de los niños(as) pidiendo que identifiquen mediante la comparación objetos de su entorno. Finalmente, preguntar: ¿Qué aprendieron? ¿Para qué aprendieron? ¿Por qué es importante agrupar los objetos teniendo en cuenta su tamaño? ¿Qué actividades realizaron? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agrado más?

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°14

### I. DATOS INFORMATIVOS:

A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud

B. LUGAR : Santa

C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS

D. AULA : Los científicos

E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"CONTANDO LAS MANZANAS DE MI ÁRBOL"**



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p>
<p>- Elaborar una caja sorpresa que contenga os diferentes materiales.</p>	<p>Materiales concretos. Árbol de tecnopor</p>

- Preparar el sobre mágico con cartillas de números	Manzanas de fomix. Cartillas de números Caja sorpresa. Sobre sorpresa.
---	---

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Reconoce y menciona los números cardinales del 1 al 10.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

<b>INICIO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Saldremos al patio a jugar con los números, mostraremos un dado de números del 1 al 3 cada número estará acompañado de su cantidad que le corresponde y en las caras que sobran estará un comodín y también se realizará un camino con aros. ¿Qué actividad podemos realizar con dicho material?</li></ul>
<b>DESARROLLO</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencionamos a los niños que tienen que ayudar al árbol a saber cuántas manzanas ha producido.</li><li>- Colocamos las manzanas en el árbol y el niño ira contando y escribirá el número. Del mismo modo se le pedirá que coloque las manzanas de acuerdo al número que se le presenta.</li><li>- Proporcionar a los niños tarjetas de asociación de numero cantidad, dejarlos que jueguen libremente y que intercambian con sus compañeros.</li></ul>
<b>CIERRE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Nos ubicaremos en un círculo y comentaremos con los niños sobre la actividad que realizamos</li><li>- ¿Qué actividad realizaron? ¿para que realizamos esta actividad? ¿Qué material utilizaron? ¿Qué aprendieron? ¿cómo lo hicieron? ¿les gusto la actividad?</li></ul>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°15

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- A. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 88039 - Javier Heraud
- B. LUGAR : Santa
- C. EDAD DE LOS NIÑOS : 5 AÑOS
- D. AULA : Los científicos
- E. DOCENTE PRACTICANTE : Beltrán Arteaga Juleysi

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**"JUGANDO CON MI LUDO NUMÉRICO"**



ANTES DEL APRENDIZAJE	
<p>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</p> <p>- Preparar cartones de huevo, pintarlo de diferentes colores y elaborar el dado con números hasta el 6.</p>	<p>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</p> <p>Materiales concretos. Cartones de huevos pintados de diferentes colores. Tapas de gaseosa y Dado.</p>

### III. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES A TRABAJAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones</li> </ul>	Reconoce y menciona los números cardinales del 1 al 10.	LISTA DE COTEJO

#### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

INICIO
<p>Cantamos con los niños la canción "la gallina turuleca".</p> <p>Mencionamos con ellos los números del 1 al 10.</p> <p>Les mostramos el material y les damos para que lo manipulen; les preguntamos que podríamos hacer con los materiales.</p>

Presentamos el tema "ME DIVIERTO JUGANDO CON MI LUDO NUMERICO".

### **DESARROLLO**

- Mencionamos a los niños las reglas del juego: se formarán grupos y cada integrante del grupo lanzara el dado y el número que le salga será el indicador para que coloque las chapas dentro de la celda de huevo, y así sucesivamente cada grupo ira participando hasta llenar su celda.
- Iremos colocando las celdas en el orden que vayan terminando.

### **CIERRE**

Dialogamos sobre la actividad: ¿Qué aprendieron? ¿cómo lo hicieron? ¿les gusto la actividad? ¿Qué dificultad tuvieron dentro de la sesión? ¿Qué es lo que hicieron mejor? ¿Qué les agrado más?

FOTOS:



Niños de 5 años “Los Científicos” , contando las manzanas en el árbol.



Los niños de 5 años jugando con su ludo numérico.



Juleysi Beltran jugando el ludo numérico con los niños