



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES,
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGO DE ROLES Y EL APRENDIZAJE DE LA
COMPETENCIA DE CANTIDAD EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA AUGUSTO SALAZAR BONDY, DEL
DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, REGIÓN PUNO, 2019**

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

AUTORA

ITO FRANCO, GUADALUPE

ORCID: 0000-0002-7248-250x

ASESOR

MACHICADO VARGAS, CIRO

ORCID: 0000-0003-0197-3181

JULIACA – PERÚ

2019

Equipo de Trabajo

AUTORA

Ito Franco, Guadalupe

ORCID: 0000-0002-7248-250x

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

ASESOR

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

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

JURADO

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

Hoja de firma del jurado y asesor

Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita
Presidente

Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez
Miembro

Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas
Asesor

Agradecimiento

A Dios gracias por darme la vida, y cuidarme todo este tiempo. Y mantenerme con salud.

A mi casa de estudios, ULADECH, por acogerme estos cinco años de formación profesional y a mi asesor Ciro Machicado Vargas por acompañarme durante el proceso de mi tesis.

Dedicatoria

A mi esposo por ser mi compañero de vida, y por motivarme a ser mejor cada día. Y a mis dos hijos que son mi inspiración.

A mis colegas, compañeras y amigas por ser parte de mi crecimiento profesional.

Resumen

En este trabajo de investigación se tuvo como objetivo general determinar si el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019. El tipo de investigación es cuantitativo, con un nivel explicativo y con un diseño pre experimental. La población y muestra estuvo conformada por 14 estudiantes de 5 años, a quienes se aplicó pre tes y pos tes como instrumento para recolectar datos. Se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de wilcoxon para la tabulación de datos. De los resultados se tiene que en el pre test se obtuvo que el 57,1% de los niños se encontraban en proceso, sin embargo, durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje se iba evidenciando el aprendizaje progresivamente, es por ello que en el post test resultó que el 100% de estudiantes alcanzaron su aprendizaje en la competencia de cantidad. De acuerdo a la prueba de wilcoxon se anula la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, los juegos de roles influyen en el aprendizaje de la competencia de cantidad. Se concluye mencionando que el sector la tiendita permitieron a los niños desarrollar su aprendizaje de la competencia de cantidad. Es por ello que se determina que el juego de roles influye significativamente en el aprendizaje de la competencia de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Palabras claves: Aprendizaje, competencia, cantidad, juego, roles.

Abstract

The objective of this research work was to determine whether role play influences the learning of the quantity competition in five-year-old children from the Augusto Salazar Bondy educational institution, in the Juliaca district, San Román province, Puno region , 2019. The type of research is quantitative, with an explanatory level and with a pre-experimental design. The population and sample consisted of 14 5-year-old students, who were applied before and after as an instrument to collect data. The SPSS program and the wilcoxon range test were used for data tabulation. The results show that in the pre-test it was obtained that 57.1% of the children were in process, however, during the application of the learning sessions the learning was evidenced progressively, that is why in the Post test it turned out that 100% of students achieved their learning in quantity competition. According to the Wilcoxon test, the null hypothesis is annulled and the alternate hypothesis is accepted, role plays influence the learning of quantity competition. It is concluded by mentioning that the little store sector allowed children to develop their learning of quantity competition. That is why it is determined that role play significantly influences the learning of quantity competition in the five-year-old children of the Augusto Salazar Bondy educational institution.

Keywords: Learning, competition, quantity, game, roles.

Contenido

Página

| | |
|--|-----|
| Equipo de Trabajo..... | i |
| Hoja de firma del jurado y asesor | ii |
| Agradecimiento..... | iii |
| Dedicatoria..... | iv |
| Resumen..... | v |
| Abstract..... | vi |
| Keywords: Learning, competition, quantity, game, roles..... | vi |
| Contenido..... | 1 |
| I. Introducción..... | 8 |
| II. Revisión de literatura..... | 12 |
| 2.1. Antecedentes | 12 |
| 2.2. Bases teóricas de la investigación | 20 |
| 2.2.1. Juego de Roles | 20 |
| 2.2.1.1. Sector de la tiendita, bodega o mercado | 21 |
| 2.2.1.3. El Juego | 23 |
| 2.2.1.4. El Juego de roles en los sectores | 24 |
| 2.2.1.5. Secuencia para el juego en los sectores..... | 24 |
| 2.2.1.5.1. Primer momento: Planificación y organización | 24 |
| 2.2.1.5.2. Segundo momento: Desarrollo del juego | 24 |
| 2.2.1.5.3. Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden | 25 |
| 2.2.2. Matemática | 25 |
| 2.2.2.1. La matemática es funcional..... | 26 |
| 2.2.2.2. La matemática es formativa | 26 |
| 2.2.2.3. La matemática es instrumental..... | 26 |
| 2.2.2.4. Competencia: Resuelve Problemas de Cantidad | 27 |
| 2.2.2.5. El Número | 28 |
| 2.2.2.6. La Numeración | 28 |
| 2.2.2.7. El Conteo | 29 |

| | |
|--|----|
| 2.2.2.7.1. Principios de conteo | 29 |
| 2.2.2.7.2. Principio de la correspondencia uno a uno..... | 30 |
| 2.2.2.7.3. Principio del orden estable | 30 |
| 2.2.2.7.4. Principio de la irrelevancia del orden | 31 |
| 2.2.2.7.5. Principio de abstracción..... | 31 |
| 2.2.2.7.6. Principio de la cardinalidad | 31 |
| 2.2.3. Educación Inicial | 33 |
| 2.2.3.1. Principios de la Educación Inicial | 33 |
| 2.2.3.2. La Planificación Curricular | 33 |
| III. Hipótesis | 36 |
| IV. Metodología..... | 36 |
| 4.2. Población y muestra. | 37 |
| 4.2.1. Población..... | 37 |
| 4.2.2. Muestra..... | 37 |
| 1.1. Definición y operacionalización de variables | 39 |
| 4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 40 |
| 4.3.1. Lista de cotejo | 40 |
| 4.4. Plan de análisis | 41 |
| 4.5. Matriz de consistencia | 42 |
| 4.6. Principios éticos | 43 |
| 4.6.1. Principios que rigen la actividad investigadora | 43 |
| V. Resultados..... | 44 |
| VI. Conclusiones..... | 68 |
| Referencias Bibliográficas | 69 |
| Anexo 1: Carta de presentación | 78 |
| Anexo 2: Constancia | 79 |
| Anexo 3: Instrumento de recolección de datos | 80 |

Índice de gráficos

Página

| | |
|---|----|
| Gráfico 1. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cinco años, a través de un Pre Test..... | 44 |
| Gráfico 2. Aplicación del sector la tiendita en la sesión: aprendemos a contar..... | 45 |
| Gráfico 3. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 2: Elaboramos juegos matematicos | 46 |
| Gráfico 4. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 3: Aprendemos a agregar .. | 47 |
| Gráfico 5. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 4: Aprendemos a quitar | 48 |
| Gráfico 6. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 5: Reconoce el número que es antes y después..... | 49 |
| Gráfico 7. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 6: Cuantificadores igual que – tantos como | 50 |
| Gráfico 8. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 7: Mucho poco uno-ninguno uno más-uno menos | 51 |
| Gráfico 9. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 8: Vamos agrupar libremente | 52 |
| Gráfico 10. Aplicación del sector de la tiendita en la sesión 9: Descubriendo la seriación creciente y decreciente | 53 |
| Gráfico 11. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 10: Seriamos comparando las dimensiones | 54 |
| Gráfico 12. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 11: Representa gráficamente cantidades..... | 55 |
| Gráfico 13. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 12: Armamos nuestra tienda | 56 |
| Gráfico 14. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 13: Jugamos a comprar y vender..... | 57 |
| Gráfico 15. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 14: Descubriendo el número mayor y menor | 58 |

| | |
|---|----|
| Gráfico 16. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 15: Mas que y menos que | 59 |
| Gráfico 17. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Post Test | 60 |
| Gráfico 18. Nivel de aprendizaje logrado en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, en el Pre Tes y Post Test..... | 61 |

Índice de tablas

Página

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Población Muestral | 38 |
| Tabla 2. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Pre Test | 44 |
| Tabla 3. Aplicación del sector la tiendita en la sesión: aprendemos a contar..... | 45 |
| Tabla 4. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 2: Elaboramos juegos matematicos | 46 |
| Tabla 5. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 3: Aprendemos a agregar..... | 47 |
| Tabla 6. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 4: Aprendemos a quitar | 48 |
| Tabla 7. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 5: Reconoce el número que es antes y después..... | 49 |
| Tabla 8. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 6: Cuantificadores igual que – tantos como | 50 |
| Tabla 9. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 7: Mucho poco uno-ninguno uno más-uno menos | 51 |
| Tabla 10. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 8: Vamos agrupar libremente | 52 |
| Tabla 11. Aplicación del sector de la tiendita en la sesión 9: Descubriendo la seriación creciente y decreciente | 53 |
| Tabla 12. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 10: Seriamos comparando las dimensiones | 54 |
| Tabla 13. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 11: Representa gráficamente cantidades..... | 55 |
| Tabla 14. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 12: Armamos nuestra tienda | 56 |
| Tabla 15. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 13: Jugamos a comprar y vender..... | 57 |
| Tabla 16. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 14: Descubriendo el número mayor y menor | 58 |
| Tabla 17. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 15: Más que y menos que ... | 59 |

| | |
|---|----|
| Tabla 18. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Post Test..... | 60 |
| Tabla 19. Contrastamos los resultados del Pre Test y Post Test..... | 61 |
| Tabla 20. Prueba estadística de Normalidad..... | 62 |
| Tabla 21. Prueba de rangos con signos de wilcoxon | 63 |
| Tabla 22. Estadísticos de prueba wilcoxon..... | 63 |

Índice de cuadros

| | Página |
|--|--------|
| Cuadro 1: Definición y operacionalización de variables | 39 |
| Cuadro 2. Matriz de consistencia..... | 42 |

I. Introducción

En esta investigación se ha aplicado el juego de roles para poder mejorar el aprendizaje de la competencia de cantidad, utilizando diversas estrategias novedosas para facilitar el aprendizaje en los niños de inicial.

Es por ello que desarrollar el aprendizaje de la competencia de cantidad va a permitir que el niño de forma natural y espontánea logre resolver situaciones cotidianas. (Tito y Venegas, 2017)

Aprender la competencia de cantidad muchas veces presenta dificultades, es por ello que el docente debe presentar estrategias diversas, atendiendo las necesidades de sus estudiantes y lograr que lo aprendido en el aula pueda ayudar a resolver situaciones diarias presentadas en su entorno.

Este informe de investigación trabajará en la aplicación de juegos de roles lo cual se aplicará 15 actividades de aprendizaje a una población de 14 estudiantes, y para evaluar la mejora se les aplicará un pre test y un pos test correspondiente.

El logro y aprendizaje exitoso en matemáticas sigue siendo un desafío a nivel mundial, y se realizan grandes esfuerzos para avanzar en propuestas de mejora, generalmente involucran al profesorado, en términos de su formación, perfeccionamiento o práctica de aula. (Cerdeza y Pérez, 2017)

La educación actualmente afronta una crisis, la cual se ve reflejado en cuanto competente es el estudiante. A continuación, les presento las evaluaciones tomadas que evidencian esta problemática.

En la evaluación internacional de los aprendizajes, muestran una preocupante situación frente al área de matemáticas, si bien en el 2012 el Perú estuvo por debajo de la medida promedio con 373 y en el 2015 obtuvo continuo por debajo de la medida promedio con 397, esto muestra un considerable avance de 24 puntos, pero aún se mantiene por debajo de la medida promedio y en un nivel de proceso, lo cual indica que los estudiantes muestran significativas dificultades en esta área. (MINEDU, 2015)

En la evaluación censal de estudiantes (ECE), se evaluó al 97,1% de alumnos de los cuales en el 2016 obtuvieron un 41,6% en proceso y en el 2018 se obtuvo 40,7% en la misma situación, al comparar ambos nos muestran la realidad y la gran dificultad que tienen en esta área.

Así mismo en la evaluación muestral (EM), los resultados fueron que en el 2018 el 55,0% de estudiantes que representan la mayoría se ubicó en una valoración de inicio y al comparar con los resultados del 2016 el 37,3% de estudiantes se ubicó en proceso, se puede analizar que no hay una mejora en esta área, y el problema no ha sido atendido. (MINEDU, 2018)

Para desarrollar la noción de número es importante contar con diversas estrategias, y utilizar materiales que los estudiantes puedan manipular, si la matemática es vivencial se tendrá un mejor resultado. (MINEDU, 2018)

Los resultados que obtuvieron nuestros estudiantes de la región Puno, fueron alarmantes porque obtuvo un 42,1% lo cual los ubica en una valoración en proceso, esto quiere decir que presentan dificultades en esta área que requiere ser atendida a tiempo.(MINEDU, 2018)

La institución educativa Augusto Salazar Bondy, presenta de igual forma dificultades en el aprendizaje del área de matemáticas empezando por el nivel inicial con los niños de cinco años, y se ha observado que los motivos principales son la falta de estrategias que promuevan el aprendizaje de esta área.

Así mismo se plantea el siguiente enunciado: ¿En qué medida el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019?

El objetivo general fue: determinar si el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

Y los objetivos específicos fueron: evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pre test. Aplicar el juego de roles en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy. Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pos test. Contrastar los resultados del pre test y pos test de juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Esta investigación es de vital importancia para poder mejorar el problema que se ha evidenciado en el área de matemática. Presenta el sector la tiendita como estrategia para mejorar el aprendizaje de la competencia de cantidad en los niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Por ende, el juego antes mencionado a contribuido con la labor docente mostrándoles una alternativa divertida de enseñar y desarrollar la competencia de cantidad del área de matemática.

Así mismo, los estudiantes han sido motivados a seguir aprendiendo, construyendo su propio aprendizaje y siendo ellos los protagonistas que darán solución de una manera práctica y autónoma a cada situación cotidiana que se les presente.

Es por ello que el juego antes mencionado, permitirá a todos los agentes en el sector educativo a brindar una educación de calidad, respetuosa de cada estilo de aprendizaje que presenten los nuestros estudiantes.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Avilés, Baróni y otros, (2015), en su investigación: Estimulación de conceptos básicos para mejorar el logro de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de 4 a 5 años. Tuvo como objetivo diagnosticar el rendimiento del razonamiento lógico matemático y determinar el desarrollo de los conceptos básicos relacionados con las matemáticas en niños y niñas de cuatro a cinco años que asisten al Primer Nivel Transición en establecimientos educacionales. Con un enfoque cuantitativo, se pretendió comprobar que la estimulación de las funciones básicas relacionadas con las matemáticas de párvulos entre 4 y 5 años, favorece el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, mejorando significativamente su rendimiento. Para el estudio, se utilizó como instrumento evaluativo, la Prueba de Precálculo de Neva Milicic y Sandra Schmidt. La intervención consistió en diseñar y elaborar un manual que sistematizó los aprendizajes esperados del Programa Pedagógico de NT1, propuso actividades pedagógicas y después de tres meses de implementada la propuesta en tres colegios, se procedió a evaluar el impacto en el rendimiento del razonamiento lógico-matemático de los párvulos. Después del análisis estadístico de los datos, se comprobó que los alumnos habían aumentado su rendimiento en la prueba estandarizada lo que permitió concluir que al estimular la adquisición de los

conceptos básicos matemáticos, el rendimiento del razonamiento lógico- matemático aumenta significativamente.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Salamanca, (2016), en su investigación titulada: El juego y el trabajo en sectores en el desarrollo de las inteligencias múltiples con niños del segundo ciclo nivel inicial. Chimbote, 2014. Cuyo objetivo fue el elaborar una nueva propuesta de Juego y Trabajo en Sectores para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples; para ello el tipo de investigación que se utilizó fue el descriptiva proposicional; cuya población estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial; de Garatea, Nuevo Chimbote y la muestra de investigación también estuvo conformada por las docentes del segundo ciclo del nivel inicial, pertenecientes a instituciones educativas públicas de Garatea, Nuevo Chimbote; conformando así una población muestral; cuyo instrumento utilizado fue la Guía de observación de los documentos: este instrumento contó con distintos ítems, que permitió analizar documentos referidos a la Metodología de Juego y Trabajo en Sectores y finalmente se obtuvo como conclusión la nueva propuesta creada.

Guerra, (2017), en su investigación titulada: Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 10 “Pedro de Osma”. Tuvo por objetivo general determinar si la aplicación del programa Divertimati influye en el logro de las competencias matemáticas. Es de tipo cuantitativa, cuyo diseño de estudio es cuasi - experimental, con una población de 180 alumnos y una muestra de 50 niños de 5 años. Para la comprobación de las hipótesis de la investigación, se trabajó con dos grupos de investigación: control y

experimental a quienes se le aplicó una evaluación de 17 preguntas, las cuales responden a una escala de estimación (para la variable dependiente). Tomada en cuatro días diferentes de acuerdo al nivel de concentración y edad de los niños. El procesamiento estadístico se realizó mediante el programa Excel y se aplicó el paquete estadístico SPSS V21, obteniéndose un resultado favorable al programa Divertimati, respecto al nivel de logro de las competencias matemáticas en los niños de 5 años de la IEI N°10 Pedro de Osma”.

Arias y Garcia, (2016), en su investigación titulada: Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa El Jardín de Ibagué - 2015. Tuvo como objetivo principal, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué – 2015; además. La población son 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. La muestra es censal, debido al fácil acceso a los estudiantes y al hecho de que la cantidad de sujetos de la investigación es manejable. Es una investigación aplicada y su nivel es explicativo. El diseño de la investigación es experimental, utilizando un instrumento de observación diseñado por los investigadores, que fue aplicado al grupo control y experimental Una vez recogidos los datos, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Murillo, (2018), en su investigación titulada: Iniciando la Estadística Divertida en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 363 "San Francisco de Asís" Comas. El objetivo central del proyecto es: las docentes aplican adecuadamente las estrategias metodológicas para las situaciones de gestión de datos e incertidumbre. Los instrumentos de diagnóstico como: entrevista y observación de una sesión de aprendizaje a las docentes a cargo de los niños de 4 años, el foda institucional, el árbol de problemas, árbol de objetivos y la matriz de consistencia. La conclusión del proyecto es que los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 363 "San Francisco de Asís" de Comas, mejoren significativamente su nivel de desempeño en la capacidad para representar situaciones de gestión de datos e incertidumbre, al expresar lo que comprenden sobre el registro e interpretación de datos estadísticos.

Ramos, Santa Cruz, y otros, (2015), en su investigación: Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa Madre María Auxiliadora N° 036 San Juan de Lurigancho – Lima. Su objetivo fue comprobar la relación del material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación fue de diseño descriptivo correlacional es una investigación no experimental. Se buscó la relación de ambas variables. La validez de la primera variable Material Educativo fue de 0,87 (validez alta). Y en la segunda variable del Desarrollo del Pensamiento Matemático fue de 0,86 (validez alta). Ambas confiabilidades de validez fueron con el Alfa cronbach. La población y muestra representativa fue un total de 60 niños y

niñas., seleccionados de la siguiente manera 40 niños y 20 niñas de la Institución Educativa Madre María Auxiliadora N° 036 de San Juan de Lurigancho.

Sulca, (2016), en su tesis titulada: Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651. Teniendo como objetivo: Desarrollar la capacidad creativa para la resolución de problemas matemáticos referidos a agregar y quitar mediante el juego en los niños y niñas de 05 años. Para dar solución a esta dificultad se propuso actividades lúdicas, específicamente juegos de roles que buscan desarrollar la creatividad para resolver situaciones problemáticas cotidianas de su contexto. Las competencias que se pretenden desarrollar en ésta propuesta son para que los niños y niñas vayan adquiriendo las nociones básicas para la construcción mental del número y se trabaja el rango para resolver situaciones cotidianas de agregar y quitar. Además, cabe mencionar que para el proceso se utilizaron métodos del nivel teórico y empírico, los cuales permitieron obtener datos de manera objetiva.

2.1.3. Antecedentes Locales

Frisanto, (2016), realizo una investigación titulada: Análisis comparativo en el desarrollo de capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de las I.E. Islluco y Jochi San Francisco del distrito Huata-Coata Puno, 2015. Se planteó como objetivo comparar el desarrollo de las capacidades matemáticas de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I Lluco y la I.E.I Jochi San Francisco del distrito Huata-Coata, Puno, 2015. El tipo de investigación es el no experimental, porque se realizó sin

manipular deliberadamente variables. Lo que se hace es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural para posteriormente analizarlos, su diseño es descriptivo comparativo. La población y muestra estuvo conformada por los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Lluco con 9 niños y niñas y la Institución Educativa Jochi San Francisco con 12 niños y niñas. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación a través de las actividades para la evaluación del test Habilidades básicas que tienen los niños para la iniciación al cálculo. Finalmente se arriba a la conclusión que con la evaluación del test de habilidades básicas para la iniciación al cálculo se puede afirmar que la Institución Educativa Jochi desarrolla de mejor manera.

Tito y Venegas, (2017), en su investigación “La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016”. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de la estrategia “La tiendita” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. El tipo de investigación que se plantea para realizar el presente trabajo es experimental y de diseño de investigación cuasi – experimental; con cuatro grupos con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida) de las cuales dos instituciones educativas se sometieron al tratamiento experimental. Finalmente se aplicó las pruebas de hipótesis y los resultados estadísticos para determinar que: La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos

matemáticos que lo ayudarían a sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones, etc. Palabras.

Huallpa, (2018), en su trabajo de investigación titulado: La influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Chiki de la ciudad de Puno en el año 2018. Se realizó con el fin determinar la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Chiki de la ciudad de Puno en el año 2018, siendo esta área importante y principal en el proceso educativo, facilitando de esta manera la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida. Se desarrolló una investigación con un diseño cuasi experimental que consiste dos grupos intactos no aleatorios con pre y post prueba donde la población considerada fue de 26 niños de 3 años, con la investigación realizada se llegó a la conclusión que de acuerdo a los resultados obtenidos se puede analizar la influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Privada Chiki de la Ciudad de Puno, en la que se puede demostrar con un 1,87 que en la prueba de hipótesis se acepta la hipótesis alterna, por lo que se deduce que los juegos financieros influyen positivamente en el desarrollo de la capacidad matemática. Quedando demostrado que a través del juego es donde se dan los aprendizajes significativos en los niños; haciéndoles partícipes de sus enseñanzas y aprendizajes. Siendo el maestro guía, orientador, facilitador en donde sus estudiantes construyan sus propios aprendizajes.

Machaca y Quispe, (2017), en su investigación titulada: El Software Educativo Little People Discovery Airport y el Aprendizaje de Clasificación en el Área de Lógico Matemática en Niños de 5 Años de la I.E.I. N° 224 San José del Departamento de Puno en el año 2017. Se centra en la aplicación del Software en el curso de Matemáticas de los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José, del departamento de Puno. El software "Little People Discovery Airport". El desarrollo de la investigación considera a las unidades de estudio que está caracterizado por niños y niñas de 5 años, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 224 San José de la ciudad de Puno en el año 2017, utilizando para la recolección de datos la técnica de la observación. Los resultados de la investigación titulada “El Software Educativo "Little People Discovery Airport" y el aprendizaje de clasificación en el área de Matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 224 San José del Departamento de Puno en el año 2017”, tubo transcendencia porque va a promover un análisis crítico al desempeño de las docentes de Educación Inicial para generar planes de mejora en la formación del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas del nivel inicial.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego de Roles

El juego de roles, que surge en los límites de la edad temprana y la preescolar, se desarrolla intensamente y alcanza su nivel más alto en el final de la edad preescolar e inicios de la escolar. (Franco, 2019)

El juego de roles pretende simular una situación de la vida real en un ambiente académico y formal. Usualmente el formato de los juegos de roles se limita a la discusión en parejas en torno a roles asignados por el docente, en donde cada estudiante representa ese papel por un lapso breve. Quienes actúan se presentan de manera sucesiva ante el resto del curso. (Joyner y Young, 2016)

La técnica de juego de roles es especialmente apta para detectar distorsiones, errores y confusiones en la comprensión de la información, análisis de comportamientos en situaciones críticas. Además, a través del análisis de lo vivencial se pueden modificar actitudes, sin contar que estimula la creatividad de los miembros del grupo. (Joyner y Young, 2016)

Las acciones lúdicas, características de este tipo de juego, se realizan en un plano imaginario y se pueden identificar, porque no reproducen de manera exacta las acciones verdaderas. Ellas se manifiestan como un "esquema" de estas últimas. Por ejemplo, la niña es "manicurista" y "pinta las uñas" a una "cliente" solo pasándole la punta del dedo o utiliza cualquier otro objeto al que le adjudica la función de brochita para pintar uñas. (Franco, 2019)

Al analizar las relaciones que se producen en el juego de roles vemos que estas pueden ser de dos tipos: relaciones lúdicas y relaciones reales.

Las primeras se ponen de relieve mediante los roles que adoptan los pequeños al jugar y son muy significativas para el despliegue del argumento en el juego. Por ejemplo, "el dependiente" de la "tienda de víveres" atiende al "cliente", le entrega lo que este quiere comprar, le dice el costo y recibe el pago"...

Dentro de las relaciones lúdicas se destacan las relaciones de subordinación. Ellas se manifiestan, por ejemplo, entre "la maestra" y los "alumnos", entre el "jefe de brigada" y los "trabajadores", la "mamá" y los "hijos". Es decir, son las relaciones entre roles principales y secundarios.

Las relaciones reales no forman parte de la situación imaginaria dentro del juego, pero pueden tener relación directa con el argumento. Estas relaciones casi siempre se presentan al inicio del juego, cuando los niños se quieren poner de acuerdo para jugar; cuando están decidiendo qué roles asumir cada uno. También se pueden manifestar una vez que ya están jugando: se llaman la atención, sugieren otra variante, rectifican una acción. (Franco, 2019)

2.2.1.1. Sector de la tiendita, bodega o mercado

Los niños traen consigo vivencias que les permiten representar diversos roles. En este sector se ponen en marcha historias en el día a día, además es un espacio importante porque ayuda a desarrollar las habilidades matemáticas.

En este sector los niños aprenderán a resolver problemas utilizando los cuantificadores, todos, algunos y ninguno al organizar este sector. (Currículo Nacional, 2016)

2.2.1.2. Orientaciones: para el juego en el sector la tiendita

Los pasos para realizar un juego de roles son los siguientes: Establezca el objetivo del juego de roles, y defina los contenidos a abordar. Genere parejas o tríos de roles relacionados factibles de ser representados por los estudiantes. Estructure los roles por procesos de interdependencia positiva, es decir primeros según capacidades que posean los estudiantes y luego por turnos. Diseñe un sistema en que los roles se roten, es decir, cada participante puede pasar por determinado rol. Determine el procedimiento de trabajo: cuántos ensayos se realizarán, en cuánto tiempo duración y con cuánta frecuencia. (Joyner y Young, 2016)

En este tipo de juego los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí. Se considera una actividad fundamental en la etapa infantil, porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: quieren ser como los adultos y hacer todo lo que estos hacen, aún cuando sus posibilidades reales no se lo permiten. Es en el juego de roles donde ellos pueden hacer de “mamá”, y “planchar” la ropa de su “nene”, de “chofer” y “manejar” el “carro” igual que papá... siempre en un plano imaginario. Este tipo de juego influye de manera

significativa en el desarrollo psíquico del niño, pues constituye una vía para la solución de la contradicción antes mencionada. (AMEI, 2017)

2.2.1.3. El Juego

El juego es la manera que tiene los niños de expresarse y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender. Cuando juegan, los niños ingresan a un espacio en el que sus sueños, sus deseos profundos, sus temores o ansiedades se manifiestan; también se expresan de manera creativa ya sea individual o colectivamente. (MINEDU, 2019)

Según Aucouturier, (2004) citado por MINEDU, (2019), manifiesta que jugar es una manera de ser y estar en el mundo del niño hoy, aquí y ahora. Por ello, jugar constituye una necesidad vital, tan importancia y necesita como moverse o respirar.

La importancia del juego en el desarrollo y aprendizaje recae en la idea de que el juego es un fin en si mismo y como tal tiene características propias que a continuación detallamos:

El juego es una forma de comunicación, en efecto comunica intereses y la forma personal de interpretar las cosas. Utilizando su lenguaje libre de expresión. El juego es libre, nadie puede estar obligado a jugar, ya que en ese punto perdería su naturaleza fundamental: el placer. El juego se da en un tiempo y un espacio, posee un orden, ritmo y una armonía. El juego es creador, en él se transforma el espacio con los materiales no estructurados a los que se les atribuye, cada vez, nuevos

significados. El juego tiene sus propias reglas, son normas acordadas por los mismos niños involucrados en el juego. (MINEDU, 2019)

2.2.1.4. El Juego de roles en los sectores

Es uno de los momentos claves de la jornada diaria en la que es posible potenciar el juego de roles. Para hacerlo es necesario recordar sus características y cómo transcurre, así se puede identificar las posibles oportunidades de aprendizaje.

2.2.1.5. Secuencia para el juego en los sectores

Propone tres momentos que permiten a los niños a diferenciar espacios de representación:

2.2.1.5.1. Primer momento: Planificación y organización

En este momento se inicia con una asamblea, se ordenan en un círculo en un lugar cómodo del salón, conversan en un tiempo de 10 minutos sobre:

La elección de los sectores: los niños expresan a que les gustaría jugar, con que materiales desea hacerlo y con quien les interesaría compartirlo el juego. El tiempo y el espacio, se les indica a los niños el tiempo y el espacio donde van a jugar. Las normas de convivencia se establecen entre todos los niños.

2.2.1.5.2. Segundo momento: Desarrollo del juego

De manera autónoma se juega en el espacio elegido durante 35 minutos. El juego autónomo es cuando el niño inicia, desarrolla y plasma una idea y la convierte en

acción. Los niños hacen negociaciones respecto al material y los roles a cumplir. (MINEDU, 2019)

2.2.1.5.3. Tercer momento: Socialización, representación, metacognición y orden

Sentados en círculo, inician la asamblea verbalizando voluntariamente y socialicen a que jugaron, con quienes jugaron, como se sintieron y que pasó en el transcurso de su juego. Los niños representan a lo que jugaron, pueden hacerlo de manera individual o grupal, a través de los diversos lenguajes, como la pintura, el dibujo, el modelado, etc. (MINEDU, 2019)

2.2.1.5.4. Materiales o recursos

En este sector se utilizará: papelotes, siluetas, tarjetas léxicas, cartulinas de diferentes colores, envolturas, embaces o empaques vacíos de diferentes productos, recortes de billetes o monedas, cajas de catón pequeñas, papel lustre de distintos colores, canastas, pizarra acrílica, frutas y verduras de juguete, etc.

2.2.2. Matemática

La Matemática tradicionalmente se ha definido como una ciencia abstracta, exacta y deductiva cuyo objeto de estudio se centraba en el tratamiento de la cantidad. Esta concepción positivista de la ciencia supuso una relación unilateral con el conocimiento, restringiéndose este a ser objeto de transmisión. En el paradigma de la Ciencia Social Crítica se concibe a la ciencia como una construcción histórica. Caen

los mitos de objetividad y neutralidad del conocimiento científico. Se develan los intereses y necesidades humanas condicionadas por factores culturales y sociales que trascienden a todo quehacer científico.(Castro, 2018)

2.2.2.1. La matemática es funcional

Para proporcionarle las herramientas matemáticas básicas para su desempeño y contexto social, es decir para la toma de decisiones que orienten su proyecto de vida. Es de destacar la contribución de la matemática a cuestiones tan relevantes para todo ciudadano como los fenómenos políticos, económicos, ambientales, de infraestructuras, transportes, movimientos poblacionales. (Minedu, 2017)

2.2.2.2. La matemática es formativa

El desenvolvimiento de las competencias matemáticas propicia el desarrollo de capacidades, conocimientos, procedimientos y estrategias cognitivas, tanto particulares como generales, que conforman un pensamiento abierto, creativo, crítico, autónomo y divergente. Es por ello que a temprana edad la matemática debe ser parte de la vida cotidiana de los niños para lograr su función formativa.(Minedu, 2017)

2.2.2.3. La matemática es instrumental

Todas las profesiones requieren una base de conocimientos matemáticos y, en algunas como en la matemática pura, la física, la estadística o la ingeniería, la matemática es imprescindible.

En la práctica diaria de las ciencias se hace uso de la matemática. Los conceptos con que se formulan las teorías científicas son esencialmente conceptos matemáticos. Por ejemplo, en el campo biológico, muchas de las características heredadas en el nacimiento no se pueden prever de antemano: sexo, color de cabello, peso al nacer, estatura, etc. Sin embargo, la probabilidad permite describir estas características.(Minedu, 2017)

2.2.2.4. Competencia: Resuelve Problemas de Cantidad

Esta competencia se puede observar en el actuar de los niños al momento de su exploración y participación con su entorno y los recursos que en él hay y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc.

Es aquí cuando los estudiantes empiezan a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar, y contar, utilizando sus propias estrategias y supliendo sus necesidades. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. (Minedu, 2017)

Este aprendizaje se va volviendo más complejo de acuerdo con el desarrollo del pensamiento del niño. Los criterios que utiliza para establecer dichas relaciones entre los objetos se amplían y se van haciendo cada vez más precisos.

Del mismo modo, en estas edades los niños desarrollan gradualmente la noción de tiempo, a partir de sus vivencias y experiencias cotidianas, estableciendo relaciones entre actividades que realizan y su temporalidad. (Minedu, 2017)

En el desarrollo de la competencia “Resuelve problemas de cantidad”, los niños combinan, principalmente, las siguientes capacidades: traduce cantidades a expresiones numéricas; comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias y procedimientos de estimación cálculo.

2.2.2.5. El Número

El número es una relación creada mentalmente por cada individuo, una idea. Sólo cuando se logra desligarlo de una magnitud representada se pueden estudiar sus propiedades. Los sistemas de numeración aparecen como construcción histórica y cultural. A diferencia del concepto de número, que en el proceso de adquisición se realiza en forma individual, los sistemas de numeración son objetos culturales, resultado de un complejo desarrollo histórico. Como cualquier objeto de construcción cultural, es una convención, y como tal, arbitraria. (Castro, 2018)

La idea de uno y muchos supone la construcción del concepto de unidad y este permite construir la idea de sucesión de unidades. No obstante, los números no son entidades aisladas, sino que conforman un sistema de relaciones que adquieren significado en el escenario social en el que surgen y a la vez, configuran su valor cultural formativo para la sociedad.

2.2.2.6. La Numeración

La finalidad inicial de un sistema de numeración es asignar a cada número natural individual un nombre y una representación escrita, formada por combinaciones de un reducido número de signos, efectuados siguiendo leyes más o menos regulares.

El concepto de número resulta de las distintas situaciones prácticas que surgen a partir de los problemas que le dan sentido, de las propiedades que el niño encuentra en las mismas, de las representaciones, de sus relaciones y de las operaciones. (Castro, 2018)

2.2.2.7. El Conteo

Este, en cambio, es un procedimiento numérico ya que implica la cuantificación de cada colección apoyándose en la sucesión ordenada de números. Es importante señalar que en los chicos los procedimientos de conteo y percepción pueden aparecer en forma simultánea. Esto quiere decir que un modo no implica más evolución en el desarrollo que el otro. Algunos niños, por ejemplo, realizan conteo para ciertas cantidades y optan por la percepción para otras. La elección puede depender del tamaño de la colección a cuantificar, del tipo de objetos y de su disposición espacial. (CFE, 2013)

2.2.2.7.1. Principios de conteo

Está centrado en las apreciaciones de los alumnos de aprender la numeración estableciendo correspondencias con los objetos de su entorno al contarlos y concluyen que los niños en inicial dominaran éste area del conteo y que por consecuente poseen conocimiento de la correspondencia uno a uno. Gelman en su propuesta enfatiza que las dificultades de los infantes con las tareas de conservación

Piaget resta importancia, al conteo inicial de los niños, sustentando que es resultado de una memorización y no un aprendizaje significativo del infante sobre la construcción del número.

2.2.2.7.2. Principio de la correspondencia uno a uno

Establecer correspondencia uno a uno se lleva a cabo en la relación de un objeto con otro similar. De tal manera, para contar la totalidad de sus elementos, es necesario que a cada uno de ellos esté relacionado con algún objeto.

Según los autores, es la forma correcta de establecer la correspondencia uno a uno entre la serie ordenada de los números naturales y un conjunto seleccionado de elementos que forman una colección.(Orozco, 2016)

2.2.2.7.3. Principio del orden estable

El ensayo de conteo se ejecuta con material diverso, pero en la misma secuencia, es decir, el orden de las palabras mencionadas tiene que ser el mismo y no se puede cambiar. Es importante que los infantes aprendan el orden verbal de los números que ha sido convencionalizada por la matemática y no cambiarla a lo largo de los diferentes ensayos de conteo. Al inicio de las secuencias que el niño utiliza son aleatorias y poco a poco, las va memorizando y experiencias diversas, va aprendiendo la secuencia estandarizada, hasta que se vuelva fija e inmodificable.(Orozco Hormaza, 2016)

2.2.2.7.4. Principio de la irrelevancia del orden

El orden que el niño utilice para contar los elementos de una colección no importa, es decir que los objetos pueden rotularse siguiendo cualquier orden, en tanto los otros principios del conteo no se alteren. De esta manera cualquiera que sea el recorrido que el niño realice para contar, por donde se empiece o se termine, siempre obtendrá la misma cantidad.(Orozco Hormaza, 2016)

2.2.2.7.5. Principio de abstracción

Este principio le permite al niño saber que cualquier clase de objetos se puede juntar con el fin de contarlos. En un sentido más amplio “todo se puede contar”, y los niños utilizan criterios para organizar por si mismos los objetos en colecciones de objetos numerables, es decir susceptibles de ser contados. Esta es la propiedad de selectividad que tienen las colecciones en general.(Orozco, 2016)

2.2.2.7.6. Principio de la cardinalidad

La última etiqueta o rótulo verbal utilizado en la secuencia durante el conteo, es el símbolo de ítems en la colección. Según los autores, cuando un niño ha terminado de contar y se le pregunta:

“¿Cuántos hay?”, la respuesta a éste interrogante es una palabra-número con doble significado: ¿Representa el nombre dado al último objeto contado? Nos informa sobre la cantidad de objetos que fueron contados.

Una de las tesis sobre el desarrollo numérico temprano, en que Piaget y Gelman difieren, es con relación es a la comprensión que el niño tiene de las

correspondencias uno a uno. Piaget, se centra en la comprensión del niño, de la correspondencia uno a uno como una manera de evaluar la equivalencia numérica de las colecciones. Concluye que los niños preescolares no entienden la relación.

2.2.2.8. Comparación

En muchas situaciones espontáneas o planeadas se compara la cantidad de elementos de dos o más colecciones para saber cuál tiene más , por ejemplo, quién ganó más puntos en un juego, qué hay más (niños o niñas) o determinar si sobran o faltan elementos (por ejemplo, saber si alcanzan los vasos para los invitados, los lápices para los miembros de un equipo, etcétera). (Ramirez y Block, 2014)

2.2.2.9. Clasificación

La clasificación se define por agrupar por sus semejanzas y separar por diferencias, se puede considerar por ciertos criterios, como por color, forma o tamaños. Y se puede separar lo que tiene por otra propiedad diferente, se fundamenta según sus características propias de los objetos o materiales educativos empleados en clase. (Castro, Hernández y otros, 2016)

2.2.2.10. Seriación

La seriación lógica es, por lo tanto, el otro requisito para alcanzar la noción de número. La seriación es la contrapartida de la clasificación mientras que para clasificar hemos de tener en cuenta aquello que hay de semejante entre los objetos,

para seriar hemos de atender precisamente a las diferencias que hay entre ellos.(Ramírez y Block, 2014)

2.2.2.11. Correspondencia

La correspondencia término a término permite comparar dos cantidades y por lo tanto, definir la equivalencia de dos conjuntos determinados. (Ramirez y Block, 2014)

2.2.3. Educación Inicial

2.2.3.1. Principios de la Educación Inicial

El principio de la educación nos orienta y sustenta nuestra labor pedagógica, permitiendo reflexionar sobre algunos aspectos importantes relacionados a nuestra forma de mirar al niño y la niña; en reconocerlo, aceptarlo y respetarlo desde su forma particular de ser y estar en el mundo, como” Un ser de derecho”. Para acompañar el crecimiento y formación integral de los niños y niñas como seres únicos, sujetos de derechos y protagonismo de su propio aprendizaje.se requiere que los docentes orientemos nuestras acciones pedagógicas partiendo de los siguientes principios. (Valencia , 2016)

2.2.3.2. La Planificación Curricular

Planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. Parte por determinar claramente el propósito de aprendizaje. En este proceso es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, entre otros factores.

Planificar y evaluar son procesos que están estrechamente relacionados y se desarrollan de manera intrínseca al proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto se puede apreciar, por ejemplo, cuando se definen los propósitos de aprendizaje sobre la base de las necesidades de aprendizaje diagnosticadas del grupo de los niños y las niñas con el que se va a trabajar; o cuando los niños y las niñas y docentes se involucran en la identificación de avances y dificultades del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de retroalimentar y reorientar este proceso para los propósitos planteados.(Currículo Nacional, 2016)

2.2.3.3. Actividades de Aprendizaje

Es el conjunto de situaciones que cada docente diseña organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto de aprendizajes propuestos en la unidad didáctica. Los momentos de la sesión de aprendizaje son: inicio, proceso y cierre.

2.2.3.3.1. Indicadores de logro de aprendizaje

2.2.3.3.2. Escala de calificación A

Esta escala es también llamada logro previsto. Es cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado. (UMC, 2015)

2.2.3.3.3. Escala de calificación B

Esta escala recibe la denominación proceso. Es cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. (UMC, 2015)

2.2.3.3.4. Escala de calificación C

Esta escala recibe la denominación inicio. Es cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. (UMC, 2015)

III. Hipótesis

El juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

IV. Metodología

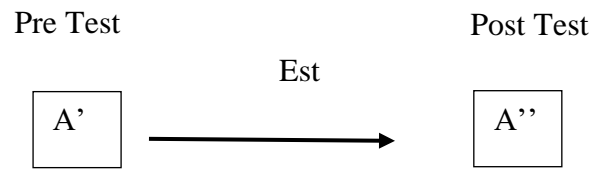
4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque según Fernández, Hernández, y otros, (2014, p. 4), es secuencial y probatorio. Refleja la necesidad de medir y estimar magnitudes de los fenómenos o problemas de investigación.

El nivel de investigación es explicativo, porque según Fernández, Hernández y otros, (2014, p. 95), los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué se relacionan dos o más variables.

El diseño de la investigación es pre experimental, porque su grado de control es mínimo. (Fernández, 2014, p. 141)

Según Fernández, (2014, p. 141), este diseño se diagramaría así:



Donde:

A: Es la muestra control y experimental a la vez.

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior: existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; es decir, hay un seguimiento del grupo. (Fernández, 2014, p. 141)

4.2. Población y muestra.

4.2.1. Población

La población está conformada por 14 niños de cinco años del nivel inicial, de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

4.2.2. Muestra

Se utilizará el muestreo no probabilístico también llamado muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección orientado por las características de la investigación, más por un criterio estadístico de generalización. (Hernández , 2014, p. 189)

Tabla 1. Población Muestral

| Institución Educativa | Grado | Sección | Número de estudiantes |
|------------------------------|-----------------------|----------------|------------------------------|
| “ Augusto Salazar Bondy” | Estudiantes de 5 años | Única | 14 |
| Total de estudiantes | | | 14 |

Fuente: Nómina de Matrícula 2019

1.1. Definición y operacionalización de variables

Cuadro 1: Definición y operacionalización de variables e indicadores

| Variable | Definición conceptual | Dimensiones | Indicadores | Items |
|---|--|---------------|---|---|
| Variable Independiente: Juego de roles | El juego de roles se desarrolla en un ambiente libre y seguro compartido por sus pares, permite a los niños exteriorizar cómo perciben su entorno familiar y educativo. (MINEDU, 2019) | 1 Inicio | 1.1 Planifica lo que va a realizar. 1.2 Organiza con quien y donde va a jugar. | |
| | | 2. Desarrollo | 2.1 Desarrollo del juego | |
| | | 3. Cierre | 3.1 Socializan en lo que jugaron 3.2 Representan en diferentes materiales lo que hicieron 3.3 Meta cognición 3.4 Ordenan los materiales que usaron | |
| Variable Dependiente: Competencia de cantidad | Esta competencia se evalúa a través del saber actuar frente a problemas de cantidad. (Minedu, 2017) | 4. Cantidad | 4.1 Reconoce y relaciona cantidades | 1.Item 2.Item 3.Item 4.Item 5.Item 6.Item 7.Item 8.Item 9.Item 10.Item 11.Item 12.Item |
| | | 5.Comparación | 5.1 compara objetos de su entorno | 13.Item |
| | | 6. Seriación | 6.1 identifica el patrón y sigue la secuencia | 14.Item 15.Item |

4.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.3.1. Lista de cotejo

Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evolución, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica. Este instrumento de evaluación permite, según Segura “registrar el grado de acuerdo con una escala determinada, en el cual un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada es desarrollada por la o el estudiante” (Gómez, 2013)

Tabla 2. Baremo de evaluación

| Nivel Educativo Tipo de calificación | Escala | | Descripción |
|--|--------------|---------------------------------|---|
| | Cuantitativa | Cualitativa | |
| | | A LOGRO PREVISTO | Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado. |
| | | B EN PROCESO | Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr. |
| | | 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 (2018)

4.4. Plan de análisis

El análisis de datos es el precedente para la actividad de interpretación. La interpretación se realiza en términos de los resultados de la investigación. Esta actividad consiste en establecer inferencias sobre las relaciones entre las variables estudiadas para extraer conclusiones y recomendaciones (Kerlinger, 1982).

De acuerdo a lo anterior en este proyecto aplicará un pre test al inicio para poder identificar el logro de aprendizaje, luego se aplicará 15 actividades de aprendizaje, seguidamente se les aplicará un pos test, para finalmente poder contrastar los resultados del pre test y pos test.

Para la tabulación de los resultados se utilizará la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,05$).

Finalmente redactaremos las conclusiones de la aplicación del juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad.

4.5. Matriz de consistencia

Cuadro 2. Matriz de consistencia

| Título | Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables e indicadores | Metodología |
|---|---|--|---|--|---|
| Juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019. | ¿En qué medida el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.? | <p>General Determinar si el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.</p> <p>Específicos Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pre test. Aplicar el juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy. Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pos test. Contrastar los resultados del pre test y pos test del juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.</p> | El juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de matemática en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019. | <p>Variable Independiente Juego de roles</p> <p>Variable Dependiente Aprendizaje de la competencia de cantidad</p> | <p>Tipo: cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental Según Fernández, (2014, p. 141), este diseño se diagramaría así: Pre Test Post Test</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR A["A'"] -- Es --> B["A''"] </pre> </div> <p>Población y muestra: no probabilista</p> |

4.6. Principios éticos

4.6.1. Principios que rigen la actividad investigadora

La persona es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección. En el ámbito de la investigación se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.

Beneficencia y no maleficencia. - Se asegura el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes. (ULADECH, 2016)

V. Resultados

5.1. Resultados

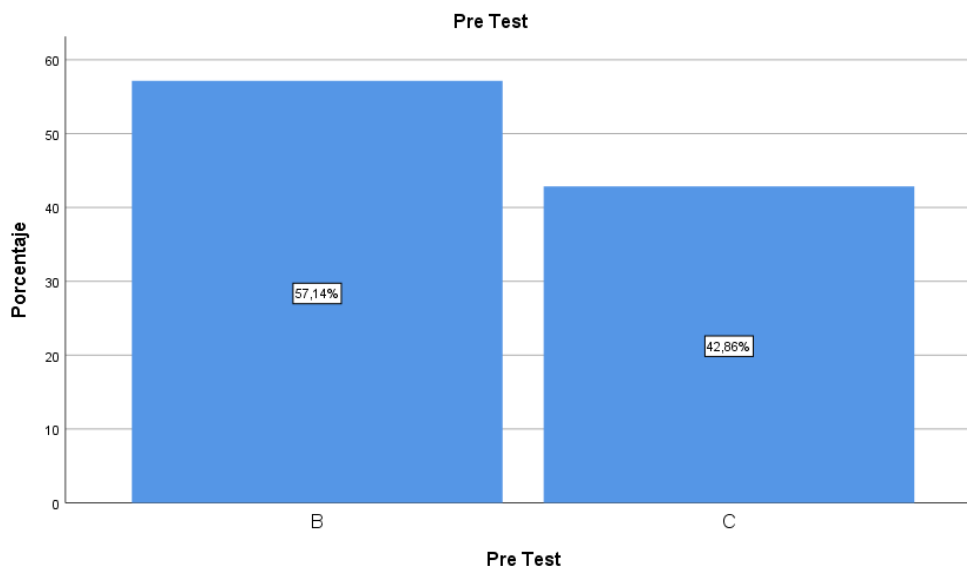
5.1.1. Conocer el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pre test.

Tabla 2. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Pre Test

| Pre Test | | | | | |
|----------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido | B | 8 | 57,1 | 57,1 | 57,1 |
| | C | 6 | 42,9 | 42,9 | 100,0 |
| | Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Instrumento de recolección de datos Pre Test - 2019

Gráfico 1. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad



en niños de cinco años, a través de un Pre Test

Fuente: Instrumento de recolección de datos Pre Test - 2019

Interpretación: En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que de los resultados obtenidos del pre test un 57,1% de estudiantes se encuentran en proceso y 42,9% se encuentran en inicio.

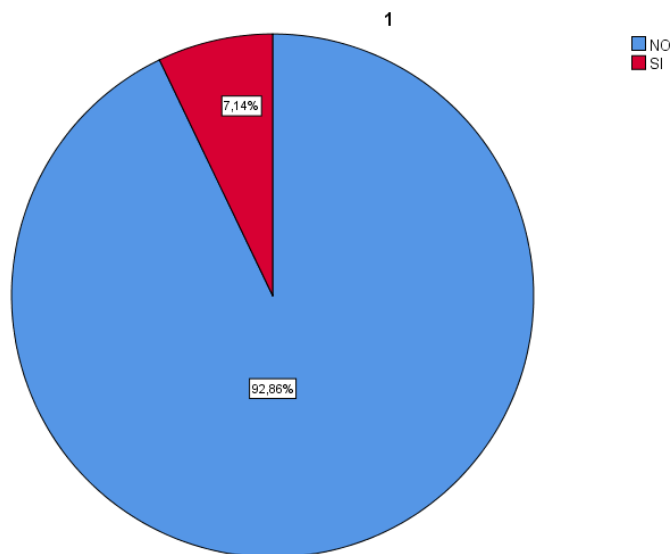
5.1.2. Aplicar el juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Tabla 3. Aplicación del sector la tiendita en la sesión: aprendemos a contar

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 13 | 92,9 | 92,9 | 92,9 |
| SI | 1 | 7,1 | 7,1 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 1

Gráfico 2. Aplicación del sector la tiendita en la sesión: aprendemos a contar



Fuente: Aplicación de la sesión N° 1

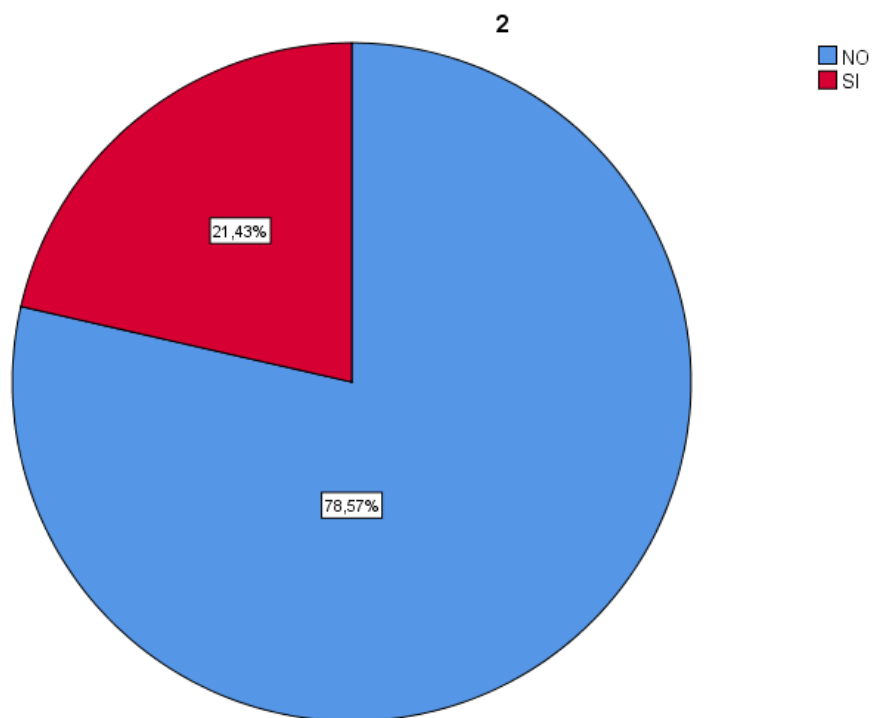
Interpretación: En la tabla 3 y gráfico 2 se observa que de 14 estudiantes el 7,1% si realizaron sus actividades correctamente y el 92,9 % de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades.

Tabla 4. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 2: Elaboramos juegos matematicos

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 11 | 78,6 | 78,6 | 78,6 |
| SI | 3 | 21,4 | 21,4 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 2

Gráfico 3. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 2: Elaboramos juegos matematicos



Fuente: Aplicación de la sesión N° 2

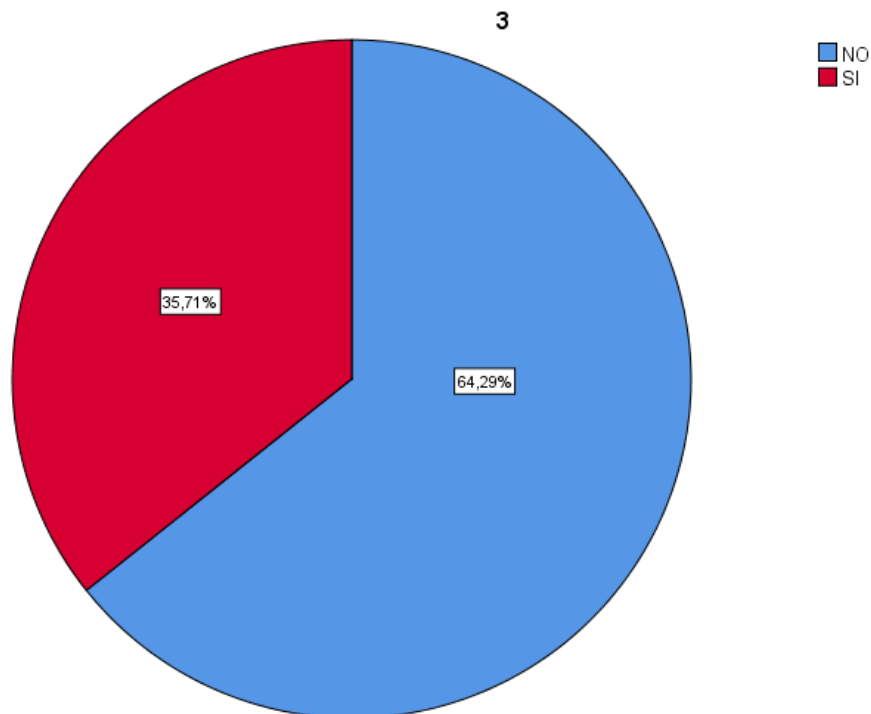
Interpretación: En la tabla 4 y gráfico 3 se observa que de 14 estudiantes, el 21,4% si realizaron sus actividades correctamente y el 78,6% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para poder desarrollar sus actividades.

Tabla 5. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 3: Aprendemos a agregar

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 9 | 64,3 | 64,3 | 64,3 |
| SI | 5 | 35,7 | 35,7 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 3

Gráfico 4. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 3: Aprendemos a agregar



Fuente: Aplicación de la sesión N° 3

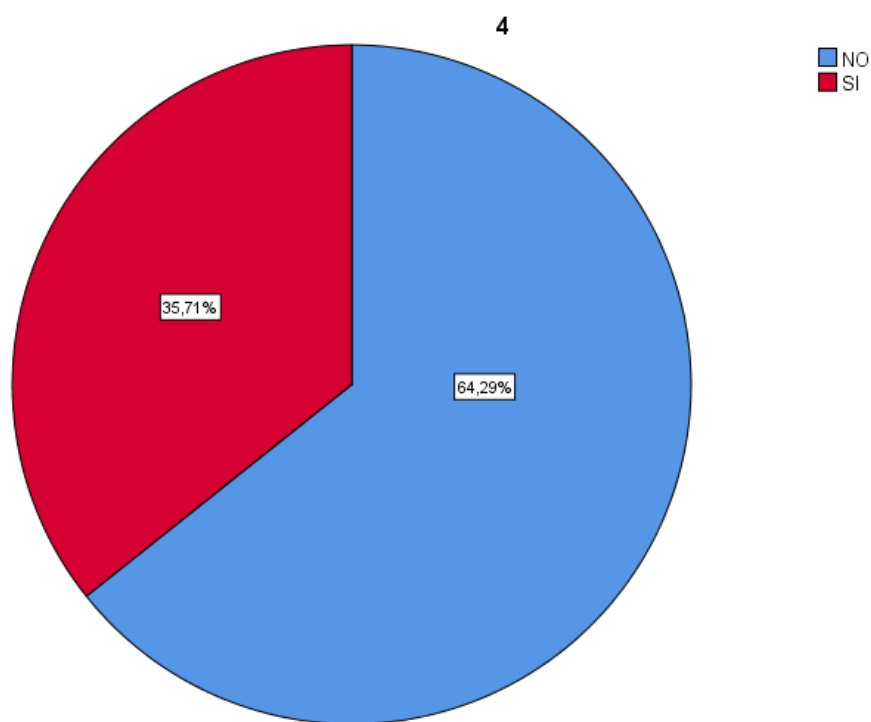
Interpretación: En la tabla 5 y gráfico 4 observa que de 14 estudiantes, el 35,7% si realizaron sus actividades correctamente y el 64,3% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para poder desarrollar sus actividades.

Tabla 6. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 4: Aprendemos a quitar

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 9 | 64,3 | 64,3 | 64,3 |
| SI | 5 | 35,7 | 35,7 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 4

Gráfico 5. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 4: Aprendemos a quitar



Fuente: Aplicación de la sesión N° 4

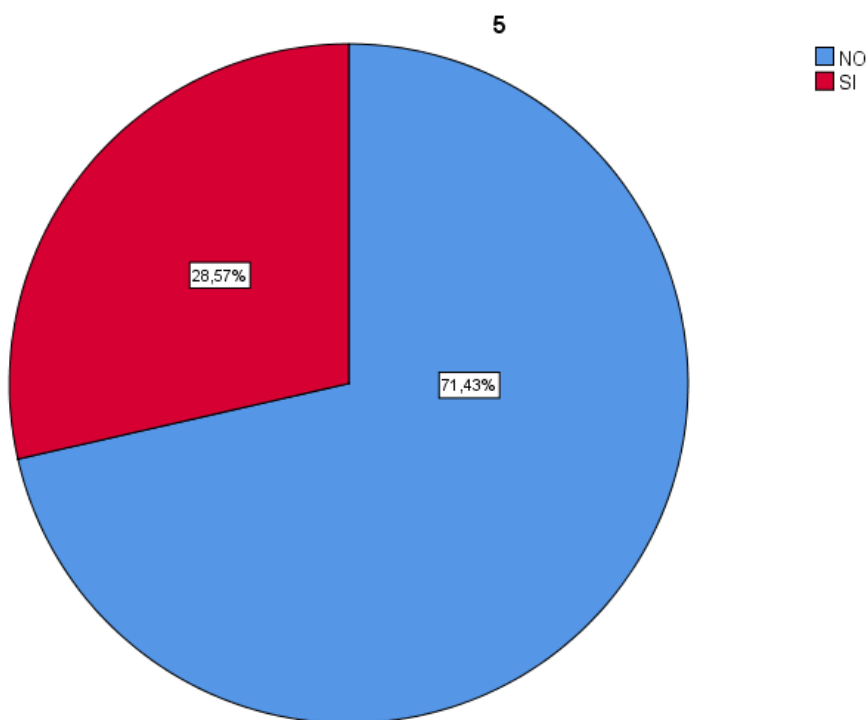
Interpretación: En la tabla 6 y gráfico 5 observa que, de 14 estudiantes, el 35,7% si realizaron sus actividades correctamente y el 64,3% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para poder desarrollar sus actividades.

Tabla 7. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 5: Reconoce el número que es antes y después

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 10 | 71,4 | 71,4 | 71,4 |
| SI | 4 | 28,6 | 28,6 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 5

Gráfico 6. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 5: Reconoce el número que es antes y después



Fuente: Aplicación de la sesión N° 5

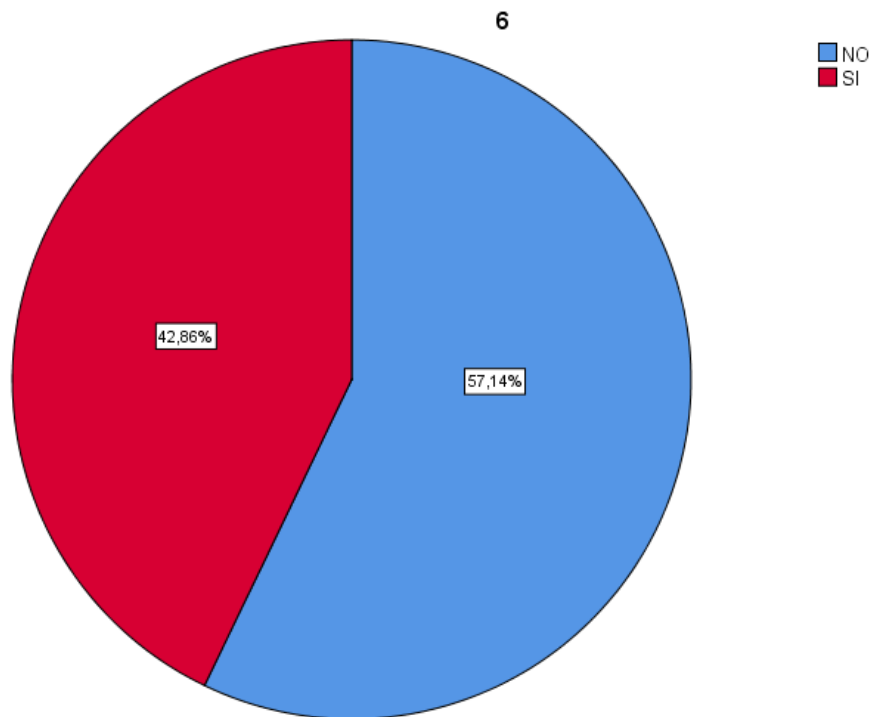
Interpretación: En la tabla 7 y gráfico 8, se observa que, de 14 estudiantes, el 28,6% si realizaron sus actividades correctamente y el 71,4% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica que la mayoría de estudiantes tienen dificultades para poder desarrollar sus actividades.

Tabla 8. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 6: Cuantificadores igual que – tantos como

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 8 | 57,1 | 57,1 | 57,1 |
| SI | 6 | 42,9 | 42,9 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 6

Gráfico 7. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 6: Cuantificadores igual que – tantos como



Fuente: Aplicación de la sesión N° 6

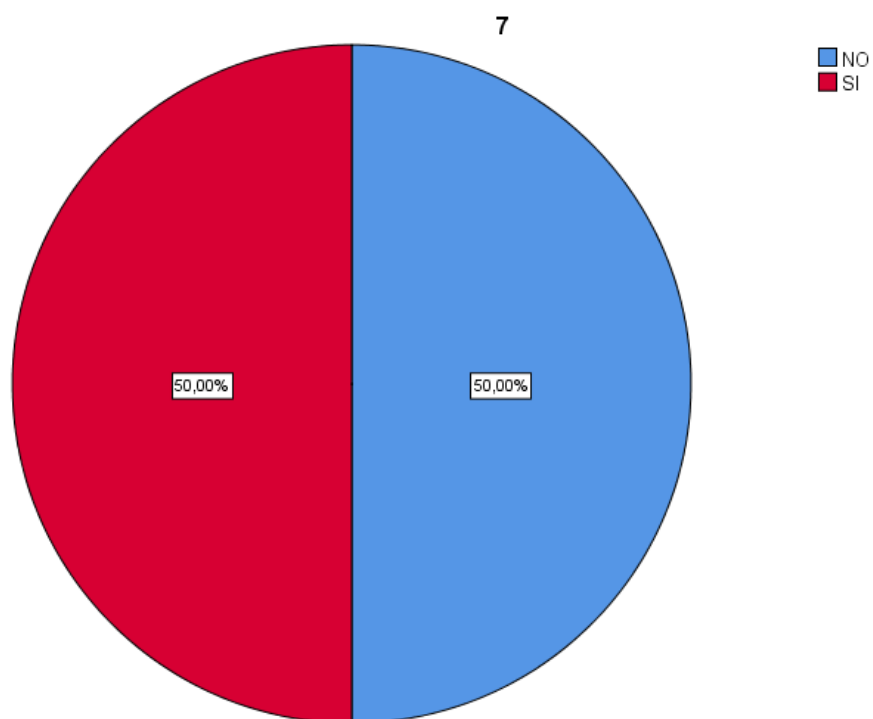
Interpretación: En la tabla 8 y gráfico 7, se observa que, de 14 estudiantes, el 42,9% si realizaron sus actividades correctamente y el 57,1% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 9. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 7: Mucho poco uno-ninguno uno más-uno menos

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 7 | 50,0 | 50,0 | 50,0 |
| SI | 7 | 50,0 | 50,0 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 7

Gráfico 8. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 7: Mucho poco uno-ninguno uno más-uno menos



Fuente: Aplicación de la sesión N° 7

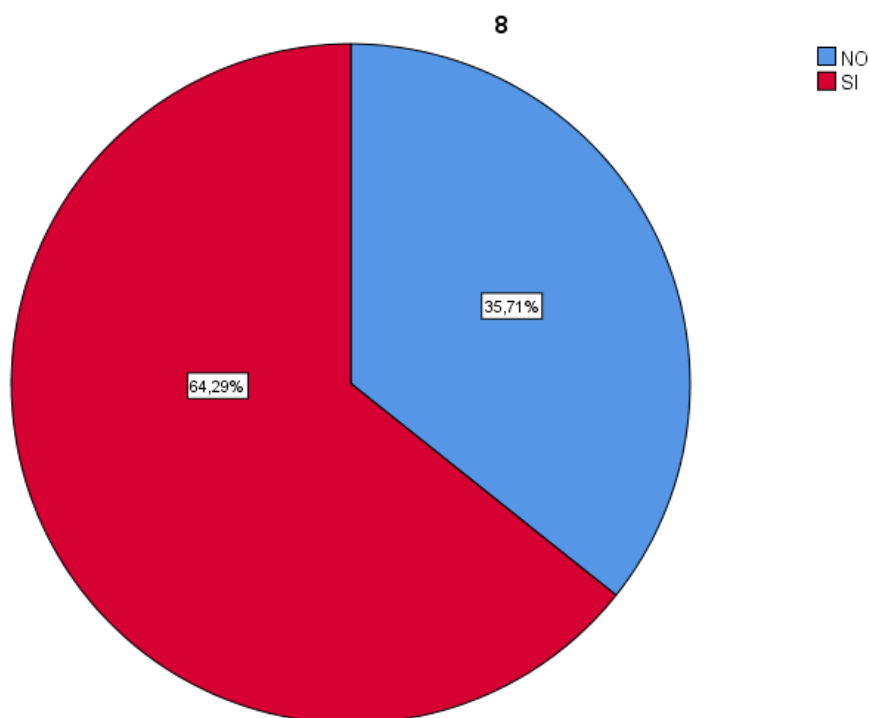
Interpretación: en la tabla 9 y gráfico 8, se observa que, de 14 estudiantes, el 50,0% si realizaron sus actividades correctamente y el otro 50,0% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 10. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 8: Vamos agrupar libremente

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 5 | 35,7 | 35,7 | 35,7 |
| SI | 9 | 64,3 | 64,3 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 8

Gráfico 9. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 8: Vamos agrupar libremente



Fuente: Aplicación de la sesión N° 8

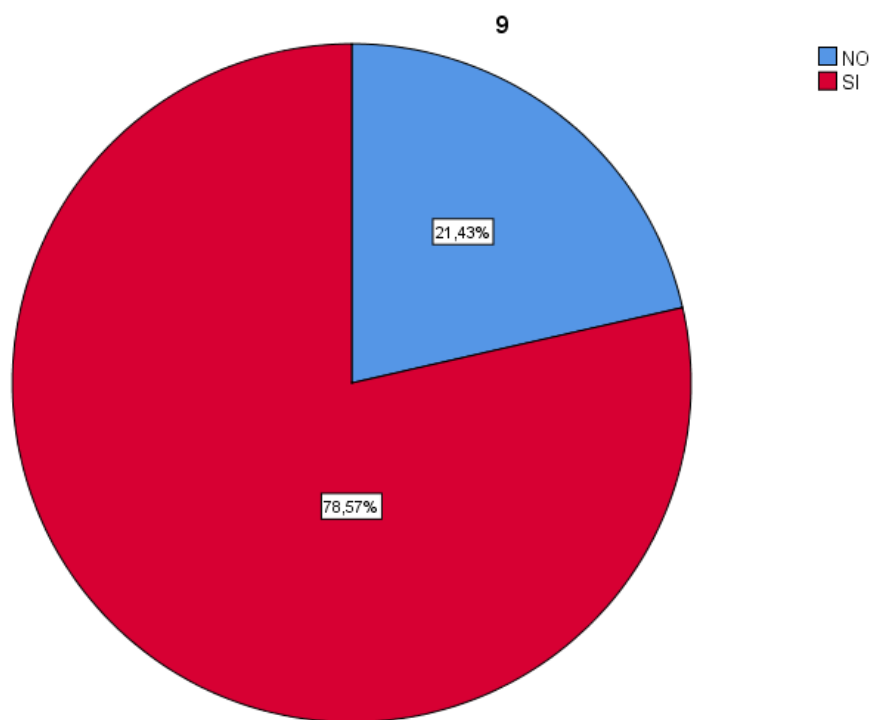
Interpretación: En la tabla 10 y gráfico 9, se observa que, de 14 estudiantes, el 64,3% si realizaron sus actividades correctamente y el otro 35,7% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 11. Aplicación del sector de la tiendita en la sesión 9: Descubriendo la seriación creciente y decreciente

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 3 | 21,4 | 21,4 | 21,4 |
| SI | 11 | 78,6 | 78,6 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 9

Gráfico 10. Aplicación del sector de la tiendita en la sesión 9: Descubriendo la seriación creciente y decreciente



Fuente: Aplicación de la sesión N° 9

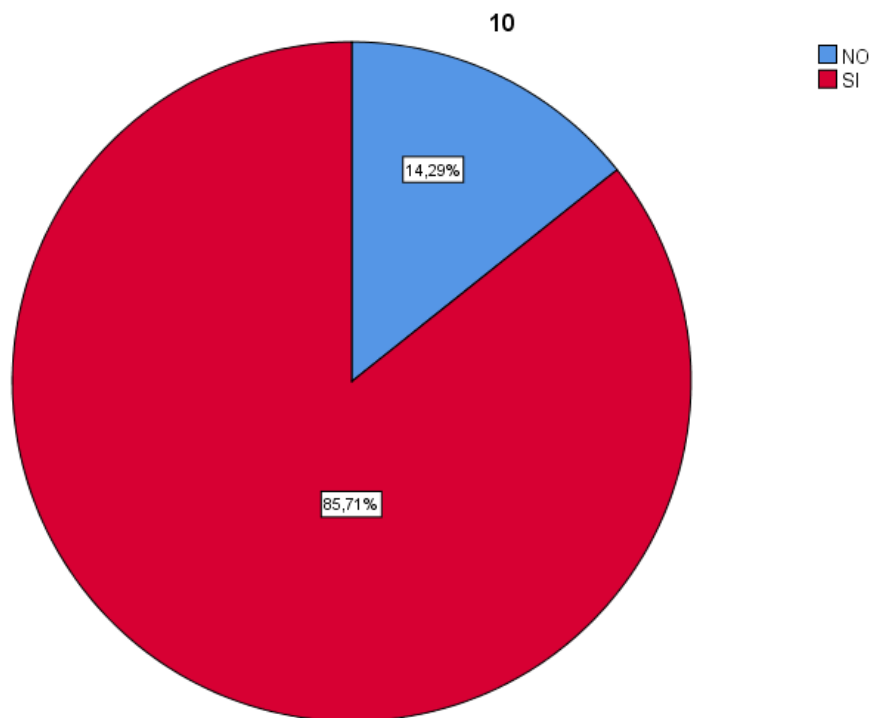
Interpretación: En la tabla 11 y gráfico 10, se observa que, de 14 estudiantes, el 78,6% si realizaron sus actividades correctamente y el 21,4% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 12. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 10: Seriamos comparando las dimensiones

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 2 | 14,3 | 14,3 | 14,3 |
| SI | 12 | 85,7 | 85,7 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 10

Gráfico 11. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 10: Seriamos comparando las dimensiones



Fuente: Aplicación de la sesión N° 10

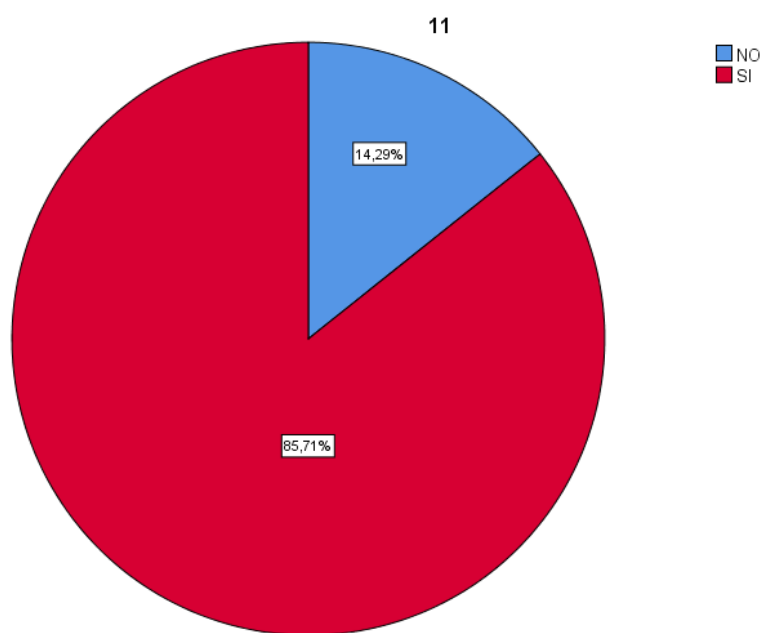
Interpretación: En la tabla 12 y gráfico 11, se observa que, de 14 estudiantes, el 85,7% si realizaron sus actividades correctamente y el 14,3% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 13. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 11: Representa gráficamente cantidades

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 2 | 14,3 | 14,3 | 14,3 |
| SI | 12 | 85,7 | 85,7 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 11

Gráfico 12. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 11: Representa gráficamente cantidades



Fuente: Aplicación de la sesión N° 11

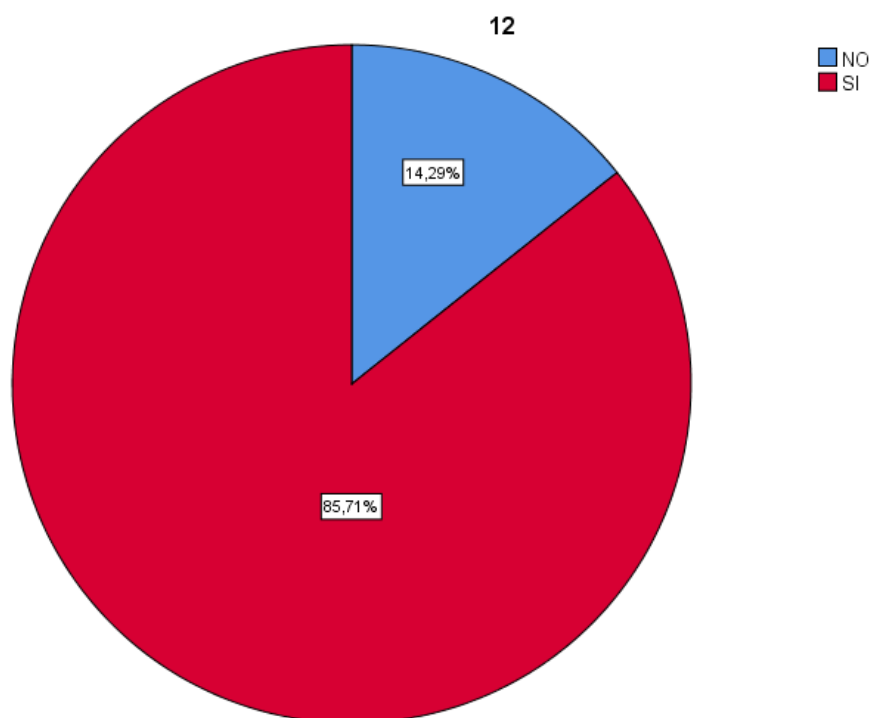
Interpretación: En la tabla 13 y gráfico 12, se observa que, de 14 estudiantes, el 85,7% si realizaron sus actividades correctamente y el 14,3% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 14. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 12: Armamos nuestra tienda

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 2 | 14,3 | 14,3 | 14,3 |
| SI | 12 | 85,7 | 85,7 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 12

Gráfico 13. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 12: Armamos nuestra tienda



Fuente: Aplicación de la sesión N° 12

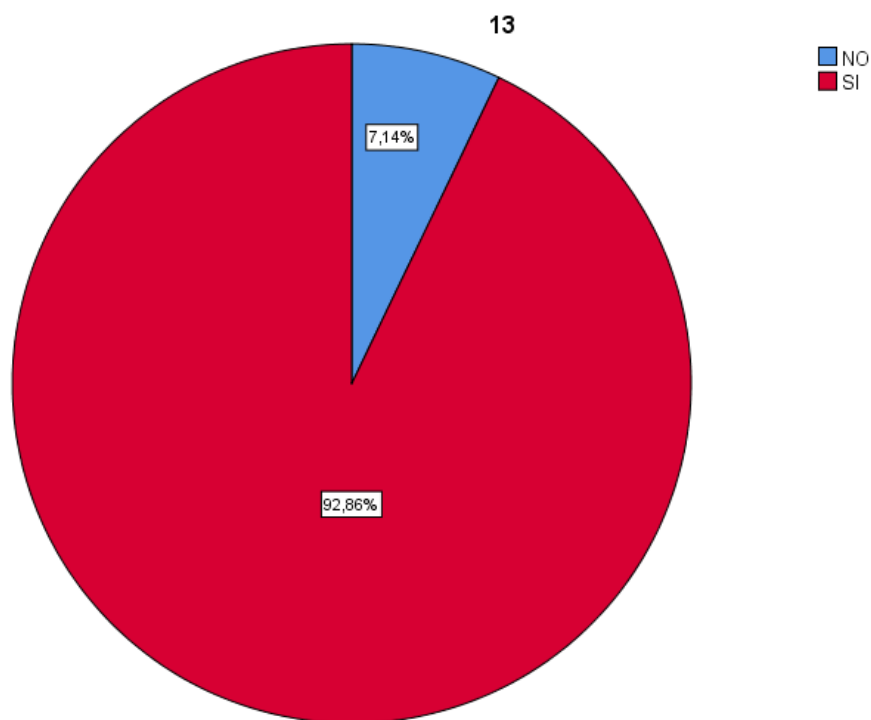
Interpretación: En la tabla 14 y gráfico 13, se observa que, de 14 estudiantes, el 85,7% si realizaron sus actividades correctamente y el 14,3% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 15. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 13: Jugamos a comprar y vender

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 1 | 7,1 | 7,1 | 7,1 |
| SI | 13 | 92,9 | 92,9 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 13

Gráfico 14. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 13: Jugamos a comprar y vender



Fuente: Aplicación de la sesión N° 13

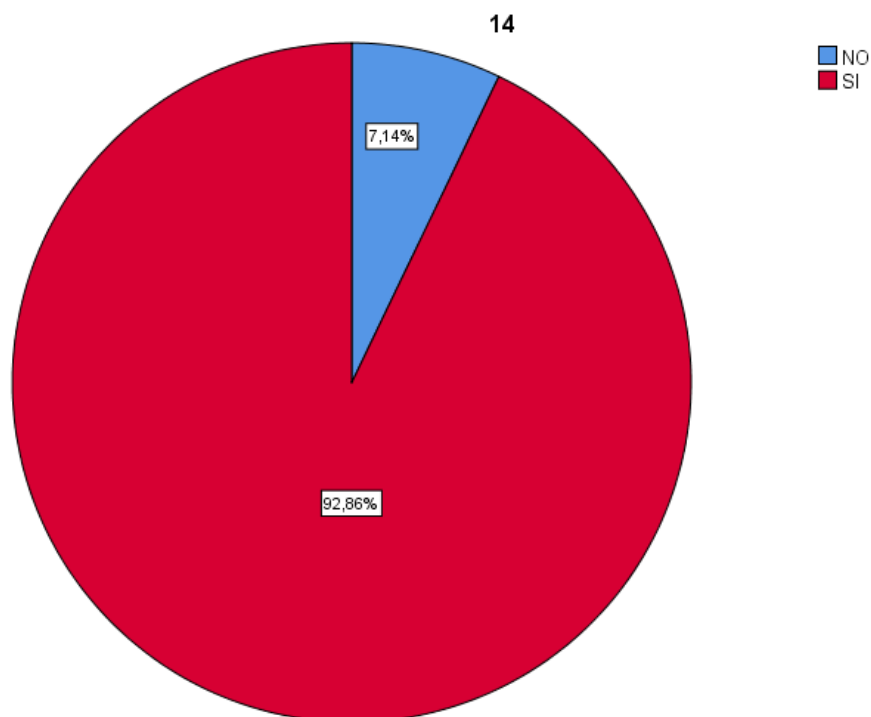
Interpretación: En la tabla 15 y gráfico 14, se observa que, de 14 estudiantes, el 92,9% si realizaron sus actividades correctamente y el 7,1% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades.

Tabla 16. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 14: Descubriendo el número mayor y menor

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido NO | 1 | 7,1 | 7,1 | 7,1 |
| SI | 13 | 92,9 | 92,9 | 100,0 |
| Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 14

Gráfico 15. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 14: Descubriendo el número mayor y menor



Fuente: Aplicación de la sesión N° 14

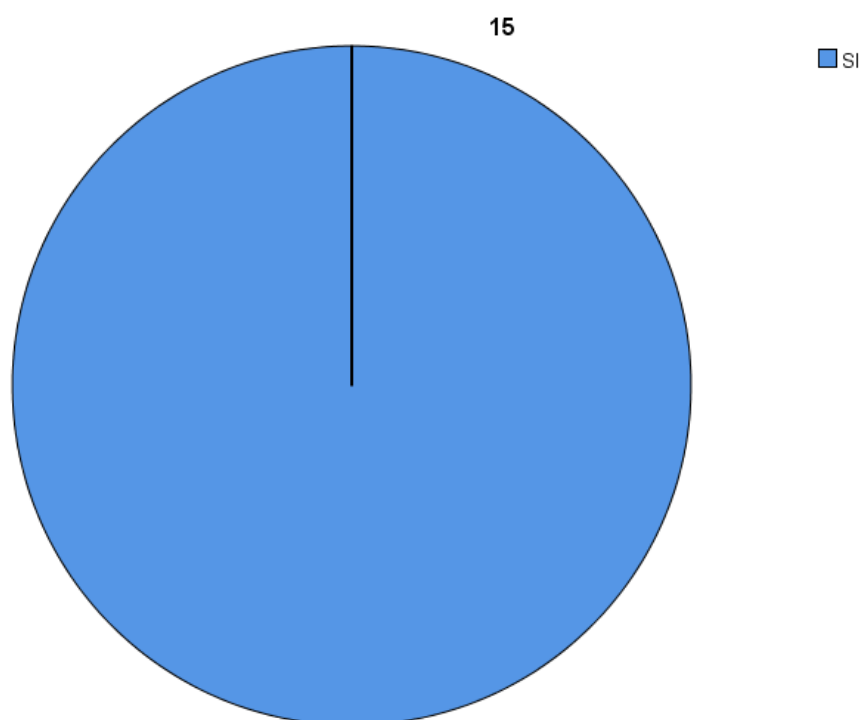
Interpretación: En la tabla 16 y gráfico 15 se observa que, de 14 estudiantes, el 92,9% si realizaron sus actividades correctamente y el 7,1% de estudiantes no pudieron desarrollar sus actividades. Lo cual indica un progreso en el desarrollo actividades

Tabla 17. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 15: Más que y menos que

| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido SI | 14 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |
| NO | 0 | 00,0 | 00,0 | 00,0 |

Fuente: Aplicación de la sesión N° 15

Gráfico 16. Aplicación del sector la tiendita en la sesión 15: Mas que y menos que



Fuente: Aplicación de la sesión N° 15

Interpretación: En la tabla 17 y gráfico 16 , se observa que, los 14 estudiantes que representan el 100%, han logrado desarrollar sus actividades de manera satisfactoria.

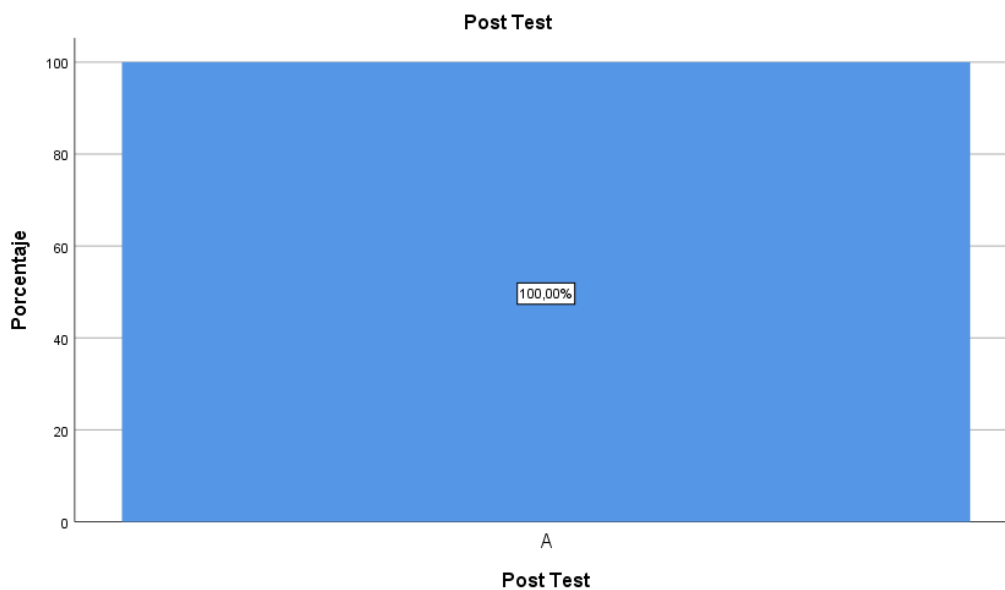
5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pos test.

Tabla 18. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Post Test

| Post Test | | | | |
|-----------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
| Válido A | 14 | 100,0 | 100,0 | 100,0 |

Fuente: Instrumento de evaluación Post Test

Gráfico 17. Nivel de aprendizaje en la competencia de cantidad en niños de cinco años a través de un Post Test



Fuente: Instrumento de evaluación Post Test

Interpretación: En la tabla 18 y gráfico 17 se observa que el 100% de estudiantes se encuentra en logro previsto.

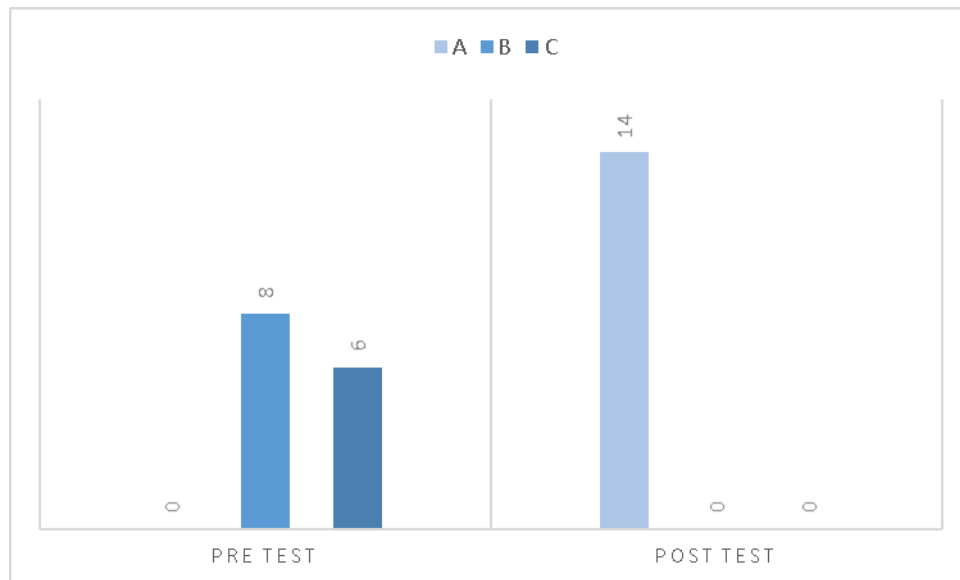
5.1.4. Contrastar los resultados del pre test y pos test del juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Tabla 19. Contrastamos los resultados del Pre Test y Post Test

| | | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|-----------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Pre Test | B | 8 | 57,1 | 57,1 | 57,1 |
| | C | 6 | 42,9 | 42,9 | 42,9 |
| Post Test | A | 14 | 100,0 | 100,0 | 100,00 |
| | Total | 14 | 100,0 | 100,0 | |

Fuente: Instrumento de evaluación Pre Test y Post Test - 2019

Gráfico 18. Nivel de aprendizaje logrado en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, en el Pre Tes y Post Test



Fuente: Instrumento de evaluación Pre Test y Post Test - 2019

Interpretación: En la tabla 19 y gráfico 18, se observa la comparación de los resultados del pre test y post test, donde se evidencia grandes diferencias y una mejora significativa.

5.1.5. Determinar si el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

H_0 = El juego de roles no influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

H_a = El juego de roles influye en el aprendizaje en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Tabla 20. Prueba estadística de Normalidad

| Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra | | | |
|--|------------|-------------------|-------------------|
| | | Pre Test | Post Test |
| N | | 14 | 14 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 2,43 | 1,00 |
| | Desv. | ,514 | ,000 ^d |
| | Desviación | | |
| Máximas diferencias extremas | Absoluto | ,369 | |
| | Positivo | ,369 | |
| | Negativo | -,296 | |
| Estadístico de prueba | | ,369 | |
| Sig. asintótica(bilateral) | | ,000 ^c | |

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

Interpretación: En la tabla 20, se observa que el $P = 000$, es menor al nivel de significancia $5\% = 0,05$, por lo tanto, $p < 0,05$, entonces rechazamos la hipótesis nula

Tabla 21. Prueba de rangos con signos de wilcoxon

| | | Rangos | | |
|----------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Post Test - Pre Test | Rangos negativos | 14 ^a | 7,50 | 105,00 |
| | Rangos positivos | 0 ^b | ,00 | ,00 |
| | Empates | 0 ^c | | |
| | Total | 14 | | |

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Tabla 22. Estadísticos de prueba wilcoxon

| Estadísticos de prueba^a | |
|---|-------------------------|
| | Post Test - Pre Test |
| Z | -3,397 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,001 |

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos positivos.

Interpretación: según la tabla 21 y 22, muestran que $p < 0,05$ decimos que existen diferencias entre el pre test y el post test, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna

5.2. Análisis de los resultados

5.2.1. Conocer el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pre test.

De los resultados obtenidos del pre test un 57,1% de estudiantes se encuentran en proceso y 42,9% se encuentran en inicio.

Tito y Venegas, (2017), realizó una investigación titulada: La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016. Sus resultados corroboran a los de esta investigación porque, se obtuvo que el Pre test: De acuerdo a la categoría de logro destacado, en la prueba de Pre test; no se ubica a ningún niño y representa al 0.00%. De acuerdo a la categoría de en proceso, en la prueba de Pre test; encontramos a 5 niños y representa al 38%. De acuerdo a la categoría de en inicio, en la prueba de Pre test; encontramos a 8 niños y representa al 62% respectivamente.

Se define en proceso cuando sus producciones o actuaciones alcanzan un logro aceptable respecto del nivel esperado, pero evidencia cierta dificultad para articular y movilizar alguna capacidad de la competencia. En este caso, las producciones o actuaciones evidencian un logro básico, con una calificación “B”.(MINEDU, 2018)

Así mismo en estos resultados se tiene que el 42,9 % se encuentra en inicio, que representan a 6 niños y ningún estudiante alcanzo su logro previsto.

5.2.2. Aplicar el juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy.

Al aplicar el sector la tiendita en las 15 sesiones de aprendizaje se obtuvo en la primera sesión que de 14 estudiantes 8 están en inicio que representa el 57,1%. Así mismo 5 estudiantes se encuentran en proceso que son el 35,7% y solo un estudiante alcanzo su logro previsto que representa el 7%.

Tito y Venegas, (2017), en su investigación: La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016. Aplicó 15 talleres para poder mejorar el aprendizaje de estos niños.

5.2.3. Evaluar el logro de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante un pos test.

Después de aplicar el sector la tiendita como estrategia, se evaluó a los niños con un post test, y se obtuvo que el 100% de los niños lograron ser influenciados por este programa para mejorar el aprendizaje de la competencia de cantidad.

Así mismo, Tito y Venegas, (2017), en su investigación: La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia Actúa y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016. Sus resultados corroboran mi investigación, porque después de haber realizado los talleres, en la prueba de Post test y tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo, se puede observar que: de acuerdo a la categoría de logro destacado, en la prueba de Post test; encontramos a 7 niños y representa al 54%. De acuerdo a la categoría de en proceso, en la prueba de Pre test; encontramos a 6 niños y representa al 46%.

Es así que el logro previsto es cuando sus producciones o actuaciones alcanzan un nivel esperado articulando y movilizand o de manera afectiva todas las capacidades de la competencia. En este caso, las producciones o actuaciones del estudiante evidencian un logro satisfactorio, con una calificación “A”.(MINEDU, 2018)

5.2.4. Contrastar los resultados del pre test y pos test del juego de roles y el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución Augusto Salazar Bondy.

Al comparar los resultados obtenidos del pre test y post test, nos damos cuenta que hay una diferencia significativa, y un progreso de aprendizaje en la competencia de cantidad en los niños de cinco años.

Al respecto de la investigación de Tito y Venegas, (2017), también en sus resultados se puede ver el progreso de aprendizaje de los niños atendidos en su investigación, por lo tanto sus resultados corroboran a los de mi investigación.

5.2.5. Determinar si el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy, del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019

De acuerdo a los resultados obtenidos y a la prueba de wilcoxon donde se obtuvo que $p < 0,05$, donde $P = 001$, se anula la hipótesis nula y se trabajará con la hipótesis alternativa. Donde la hipótesis alternativa es: el juego de roles influye en el aprendizaje de la competencia de cantidad en niños de cinco años de la institución educativa Augusto Salazar Bondy. Aceptando la influencia que existe entre las dos variables.

VI. Conclusiones

Según a los resultados obtenidos, establecemos las conclusiones respondiendo a los objetivos de esta investigación:

Primero, El nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad en los niños de cinco años nos resultó muy deficiente, según los resultados del pre test, teniendo a la mayoría de estudiantes con una calificación de inicio C.

Segundo, al aplicar el sector la tiendita como estrategia en las 15 sesiones de aprendizaje las cuales fueron aplicadas con estrategias para lograr que los niños se diviertan aprendiendo, ante esto las primeras sesiones presentaron bajas calificaciones, en a medida que se iba desarrollando el programa la mejora se veía de manera progresiva, en la sesión 15 se evidencia el logro de aprendizaje de los niños porque se obtuvo que el 100% de estudiantes alcanzaran una calificación A.

Tercero, luego acabado de aplicar los juegos de roles, se volvió a evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia de cantidad mediante y los resultados fueron muy favorables porque presentaban un significativo progreso de aprendizaje, según el pos test.

Cuarto, al contrastar los resultados del pre test y pos test de la aplicación de los juegos de roles como estrategia para mejorar el aprendizaje de la competencia de cantidad, podemos concluir que los juegos de roles influye significativamente en el aprendizaje de la competencia de cantidad.

Referencias Bibliográficas

- AMEI. (2017). Los juegos de roles. Retrieved from <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>
- Arias Tovar, C. M., & Garcia Mebdoza, L. (2016). Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa El Jardín de Ibagué - 2015 (Universidad Wiener; Vol. 147). Retrieved from <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO - ARIAS TOVAR CLAUDIA MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avilés Astete, G., Barón López, L., & Solís Ubilla, F. (2015). *Estimulación de conceptos básicos para mejorar el logro de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de 4 a 5 años* (Universidad del Bío Bío). Retrieved from http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2024/1/Aviles_Astete_Gloria.pdf
- Castro Huertas, J. P., Hernández González, O., & Galbarro Araujo, F. (2016). *Didáctica la educación infantil*. Retrieved from <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002481.pdf>
- Castro, J. (2018). *Programa de educación primaria*.
- Cerda, G., Pérez, C., Casas, J. A., & Ortega-Ruiz, R. (2017, May). Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas: La necesidad de un análisis multidisciplinar. *Psychology, Society and Education*, 9(1), 1–10. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/316609724_Ensenanza_y_Aprendizaje_de_las_Matematicas_La_necesidad_de_un_analisis_multidisciplinar
- CFE. (2013). Números en juego zona fantástica. In *Journal of Chemical Information*

and Modeling (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Curriculo, N. (2016). *Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial*. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Fernández Collado, C., Hernández Sampieri, R., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Mexico.

Franco García, O. (2019). El desarrollo del juego de roles en la edad Preescolar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Frisanto Condori, L. E. (2016). *Análisis Comparativo En El Desarrollo De Capacidades Matemáticas De Los Niños Y Niñas De 5 Años De Las I.E.Is Llucó Y Jochi San Francisco Del Distrito Huata-Coata Con El Test De Las Habilidades Básicas Para La Iniciación Al Cálculo Puno, 2015*. (Universidad Nacional de Puno). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/2310/Frisancho_Condori_Laura_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerra Chacaltana, A. (2017). Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°10 “Pedro de Osma.” Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5298/Guerra_CAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Huallpa Condori, R. Z. (2018). *La influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la institución educativa inicial privada Chiki de la ciudad de Puno en el año 2018* (Universidad Nacional de Puno). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Joyner, B., & Young, L. (2016). Juegos de Roles. *Medical Teacher*, 28(3), 225–229.
<https://doi.org/10.1080/01421590600711252>
- Machaca Huanco L, & Quispe Canaza G. (2017). *El Software Educativo Litte People Discovery Airport y el Aprendizaje de Clasificación en el Área de Lógico Matemática en Niños de 5 Años de la I.E.I.N° 224 San Jose del Departamento de Puno en el año 2017.Puno - Perú* (Universidad Nacional del Altiplano). Retrieved from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8376/TFG-O376.pdf;jsessionid=5C17BC4E7C568469F6312D5C4CE59565?sequence=7>
- Minedu. (2015). Rutas de aprendizaje. In *Ministerio de Educación*. Lima - Perú.
- Minedu. (2017). *Curriculo-Nacional*. (110), 1–116. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- MINEDU. (2018). *Norma técnica que orienta el proceso de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de las instituciones y programas educativos de la educación básica*.
- MINEDU. (2019). *El Juego Simbolico en la hora del Juego*. Retrieved from <http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). *Evaluación PISA 2015 Primeros resultados*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/MRR-09-2015-0216>
- Ministerio de Educación. (2018). *Evaluación Censal de estudiantes*. Retrieved from <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- Murillo Acuña, E. L. (2018). *Iniciando la Estadística Divertida en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 363 “San Francisco de Asis” Comas*. Retrieved from

- http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13750/MURILLO_ACUÑA_ELEONORA_LUISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Nacional, C. es. (2016). *Organizamos la Tiendita del aula. 1*, 82–86. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Matematica/PrimerGradof>
- Orozco Hormaza, M. (1989). *Como comprende el número el niño*. 58(58), 99–104. Retrieved from <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989
- Ramirez, L., & Block, D. (2014). *Cinvestav-Sede Sur*. Retrieved from http://www.die.cinvestav.mx/Portals/die/SiteDocs/Investigadores/DBlock/EstudiosDidEPN/20150511Ramírez_y_Block2006EducMatPreesco a.pdf
- Ramos Justamaita, N. P., Santa Cruz Mauricio, V. M., & Tito Jara, T. A. (2015). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa Madre María Auxiliadora N° 036 San Juan de Lurigancho - Lima*. Retrieved from <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1880/tesis-final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salamanca Céspedes, J. E. (2016). Hoja de créditos. *Redes de Ingeniería*, 7(2), 112. <https://doi.org/10.14483/2248762x.11398>
- Sulca, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651* (Universidad Peruana Cayetano Heredia). Retrieved from http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGutierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tito Diaz, N. K., & Venegas Chura, M. (2017). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia Actua y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016* (Universidad Nacional del Altiplano). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UMC. (2015). *LOGROS DE APRENDIZAJE*. Retrieved from https://www.mef.gob.pe/contenidos/presu_publ/documentac/programa_estart/Programas_Estrategicos_Logros_de_aprendizaje_logros_aprendizaje_ciclo_III.pdf

Valencia Fernandez, A. (2016). *Lineamientos de la planificacion curricular*. Retrieved from <http://www.ugel06.gob.pe/portal/images/servicios/Recursos-materiales/lineamientos-ebrinicial.pdf>

AMEI. (2017). *Los juegos de roles*. Retrieved from <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d121.pdf>

Arias Tovar, C. M., & Garcia Mebdoza, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución educativa El Jardín de Ibagué - 2015* (Universidad Wiener; Vol. 147). Retrieved from <http://repositorio.uwiener.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/625/MAESTRO - ARIAS TOVAR CLAUDIA MILENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Avilés Astete, G., Barón López, L., & Solis Ubilla, F. (2015). *Estimulación de conceptos basicos para mejorar el logro de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento matematico en niños y niñas de 4 a 5 años* (Universidad del Bío Bío). Retrieved from http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2024/1/Aviles_Astete_Gloria.pdf

- Castro Huertas, J. P., Hernández González, O., & Galbarro Araujo, F. (2016). *Didáctica la educación infantil*. Retrieved from <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002481.pdf>
- Castro, J. (2018). *Programa de educación primaria*.
- Cerda, G., Pérez, C., Casas, J. A., & Ortega-Ruiz, R. (2017, May). Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas: La necesidad de un análisis multidisciplinar. *Psychology, Society and Education*, 9(1), 1–10. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/316609724_Ensenanza_y_Aprendizaje_de_las_Matematicas_La_necesidad_de_un_analisis_multidisciplinar
- CFE. (2013). Números en juego zona fantástica. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Curriculo, N. (2016). *Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial*. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Fernández Collado, C., Hernández Sampieri, R., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Mexico.
- Franco García, O. (2019). El desarrollo del juego de roles en la edad Preescolar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Frisanto Condori, L. E. (2016). *Análisis Comparativo En El Desarrollo De Capacidades Matemáticas De Los Niños Y Niñas De 5 Años De Las I.E.Is Llucó Y Jochi San Francisco Del Distrito Huata-Coata Con El Test De Las Habilidades Básicas Para La Iniciación Al Cálculo Puno, 2015*. (Universidad Nacional de Puno). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/2310/Frisancho_Condori_Laura_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Guerra Chacaltana, A. (2017). Programa Divertimati y competencias matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°10 “Pedro de Osma.” Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5298/Guerra_CAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huallpa Condori, R. Z. (2018). *La influencia de los juegos financieros para desarrollar la capacidad matemática de los niños de 3 años de la institución educativa inicial privada Chiki de la ciudad de Puno en el año 2018* (Universidad Nacional de Puno). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Joyner, B., & Young, L. (2016). Juegos de Roles. *Medical Teacher*, 28(3), 225–229. <https://doi.org/10.1080/01421590600711252>
- Machaca Huanco L, & Quispe Canaza G. (2017). *El Software Educativo Litte People Discovery Airport y el Aprendizaje de Clasificación en el Área de Lógico Matemática en Niños de 5 Años de la I.E.I.N° 224 San Jose del Departamento de Puno en el año 2017.Puno - Perú* (Universidad Nacional del Altiplano). Retrieved from <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8376/TFG-O376.pdf;jsessionid=5C17BC4E7C568469F6312D5C4CE59565?sequence=7>
- Minedu. (2015). Rutas de aprendizaje. In *Ministerio de Educación*. Lima - Perú.
- Minedu. (2017). *Curriculo-Nacional*. (110), 1–116. Retrieved from <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- MINEDU. (2018). *Norma técnica que orienta el proceso de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de las instituciones y programas educativos de la educación básica*.
- MINEDU. (2019). *El Juego Simbolico en la hora del Juego*. Retrieved from

<http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>

Ministerio de Educación. (2015). *Evaluación PISA 2015 Primeros resultados*.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/MRR-09-2015-0216>

Ministerio de Educación. (2018). *Evaluación Censal de estudiantes*. Retrieved from
<http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>

Murillo Acuña, E. L. (2018). *Iniciando la Estadística Divertida en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 363 "San Francisco de Asis" Comas*. Retrieved from
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13750/MURILLO_ACUÑA_ELEONORA_LUISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nacional, C. es. (2016). *Organizamos la Tiendita del aula. 1*, 82–86. Retrieved from
<http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Matematica/PrimerGradof>

Orozco Hormaza, M. (1989). *Como comprende el número el niño*. 58(58), 99–104. Retrieved from <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989

Ramirez, L., & Block, D. (2014). *CInvestav-Sede Sur*. Retrieved from
http://www.die.cinvestav.mx/Portals/die/SiteDocs/Investigadores/DBlock/EstudiosDidEPN/20150511Ramírez_y_Block2006EducMatPreesco a.pdf

Ramos Justamaita, N. P., Santa Cruz Mauricio, V. M., & Tito Jara, T. A. (2015). *Relación entre material educativo y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de la institución educativa Madre María Auxiliadora N° 036 San Juan de Lurigancho - Lima*. Retrieved from

http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1880/tesis_final.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salamanca Céspedes, J. E. (2016). Hoja de créditos. *Redes de Ingeniería*, 7(2), 112. <https://doi.org/10.14483/2248762x.11398>

Sulca, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651* (Universidad Peruana Cayetano Heredia). Retrieved from http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3710/Actividades_SulcaGuierrez_Mariela.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tito Diaz, N. K., & Venegas Chura, M. (2017). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia Actua y Piensa Matemáticamente en situaciones de cantidad en niños de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito de Amantani en el 2016* (Universidad Nacional del Altiplano). Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y

UMC. (2015). *LOGROS DE APRENDIZAJE*. Retrieved from https://www.mef.gob.pe/contenidos/presu_publ/documentac/programa_estart/Programas_Estrategicos_Logros_de_aprendizaje_logros_aprendizaje_ciclo_III.pdf

Valencia Fernandez, A. (2016). *Lineamientos de la planificacion curricular*. Retrieved from <http://www.ugel06.gob.pe/portal/images/servicios/Recursos-materiales/lineamientos-ebrinicial.pdf>

Anexo 1: Carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CARGO

“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

COD. 1789

Juliaca, 05 de noviembre del 2019

CARTA DE PRESENTACIÓN

SEÑOR(A):

Lic. Ángel Rene Mamani Ccasa
DIRECTOR DE LA I.E.I. AUGUSTO SALAZAR BONDY
Presente. -

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante ITO FRANCO GUADALUPE con código de matrícula **6907140009** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

Esperando le brinde las facilidades que el caso requiere, le expreso mi profundo agradecimiento.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FACULTAD JULIACA
Lic. José Orestes Vite Ibarra
COORDINADOR

Anexo 2: Constancia



“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

Juliaca 06 de noviembre de 2019

CARTA N°001-2019 D-I-E-P. " AUGUSTO SALAZAR BONDY" CP-N-D. UGEL

LIC. Ángel Rene Mamani Ccasa

DIRECTOR DE LA IEP. "Augusto Salazar Bondy"

ASUNTO : Aceptación de aplicación de instrumento, para informe de tesis.

Ref : Cod.1789

Presente:

De mi consideración:

Por medio del presente expreso mi saludo y al mismo tiempo en relación al documento de la referencia, comunico a usted la aceptación de la estudiante GUADALUPE ITO FRANCO, con código N° 6907140009 de la carrera profesional de Educación inicial para que aplique el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en nuestra institución educativa .

Para el efecto se le asigna con la Lic. Milagros Martínez Chambizea, encargada como corresponde en la supervisión y monitoreo del desempeño de la estudiante con quien deberá hacer la aplicación del instrumento y coordinaciones pertinentes al número Cel. 912002008 como también indicarle que el aula asignada para la aplicación del instrumento es de 5 años sección única.

Finalmente, para expresarle que la dirección al centro donde se desarrollará la aplicación del instrumento (encuesta) de recojo de información, de la estudiante aceptada es en el jr Bolívar 323 del Distrito de Juliaca Provincia de San Román Departamento Puno de la jurisdicción Ugel de San Román.

Atentamente

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

PRE TEST

| N° | Alumno | INSTRUMENTO DE EVALUACION DE PRE TEST | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | CALIFICACIÓN FINAL | | | | |
|----|--------|--|----|--|----|---|----|---|----|---|----|---|----|---|----|--|----|--|----|--|----|--|----|--|----|---|----|---|----|--------------------|--|----|--|---|
| | | Realiza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (aprendemos a contar) | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (elaboran juegos matemáticos) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (aprendemos a agregar) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar (aprendemos a quitar) | | Utiliza el conteo hasta 10 (reconoce el número que es antes y después) | | Usa diversas expresiones que muestra sobre su comprensión sobre la cantidad (cuantificadores igual que , tantos) | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mucho-poco uno-ninguno uno más-uno) | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno (vamos a agrupar libremente) | | Realiza seriaciones por tamaño, longitud (descubriendo seriación creciente y decreciente) | | Realiza seriación por tamaño, longitudes (comparando las dimensiones) | | Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (representa gráficamente cantidades) | | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación (Armanos nuestra tienda) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (jugamos a comprar y vender) | | Utiliza conteo hasta 10 (descubriendo el número mayor y menor) | | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad(mas que, menos que) | | | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | SI | NO | | |
| 1 | Alumno | X | | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | B |
| 2 | Alumno | | X | | X | X | | | X | | X | | | X | | | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | B |
| 3 | Alumno | | X | | X | | X | X | | X | | X | | X | | | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | B |
| 4 | Alumno | | X | X | | X | | X | | X | | X | | X | | | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | B |

POST TEST

| N° | Alumno | INSTRUMENTO DE EVALUACION DE POST TEST | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | CALIFICACIÓN FINAL | | |
|----|--------|--|----|--|----|---|----|---|----|---|----|--|----|---|----|--|----|--|----|--|----|--|----|--|----|---|----|---|----|--------------------|--|----|
| | | Realiza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (aprendemos a contar) | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (elaboran juegos matemáticos) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (aprendemos a agregar) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar (aprendemos a quitar) | | Utiliza el conteo hasta 10 (reconoce el número que es antes y después) | | Usa diversas expresiones que muestra sobre su comprensión sobre la cantidad (cuantificadores igual que ,tantos) | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mucho-poco uno-ninguno uno más-uno) | | Establece relaciones entre los objetos de su entorno (vamos a agrupar libremente) | | Realiza seriaciones por tamaño, longitud (descubriendo seriación creciente y decreciente) | | Realiza seriación por tamaño, longitudes (comparando las dimensiones) | | Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (representa gráficamente cantidades) | | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación (Armanos nuestra tienda) | | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (jugamos a comprar y vender) | | Utiliza conteo hasta 10 (descubriendo el número mayor y menor) | | | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad(mas que, menos que) | |
| | | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | SI | NO | | SI | NO |
| 1 | Alumno | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | A |
| 2 | Alumno | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | A |
| 3 | Alumno | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | A |
| 4 | Alumno | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | A |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--------|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|
| 5 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 6 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 7 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 8 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 9 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 10 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 11 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 12 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 13 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |
| 14 | Alumno | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | x | | A |

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evalúan.

| ITEM | PREGUNTAS FORMULACION DE | PERTINENCIA ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....? | | | ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar? | | | | |
|------|---|--|-----------------------|--------------|---|---|---|---|---|
| | | Esencia 1 | Útil pero no esencial | No necesaria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Realiza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (aprendemos a contar) | | | | | | | | X |
| 2 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (elaboran juegos matemáticos) | | | | | | | | X |
| 3 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (aprendemos a agregar) | | | | | | | | X |
| 4 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar (aprendemos a quitar) | | | | | | | | X |
| 5 | Utiliza el conteo hasta 10 (reconoce el número que es antes y después) | | | | | | | | X |
| 6 | Usa diversas expresiones que muestra sobre su comprensión sobre la cantidad (cuantificadores igual que ,tantos como) | | | | | | | X | |
| 7 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mucho-poco uno-ninguno uno más-uno) | | | | | | | | X |
| 8 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno (vamos a agrupar libremente) | | | | | | | | X |
| 9 | Realiza seriaciones por tamaño, longitud (descubriendo seriación creciente y decreciente) | | | | | | | | X |
| 10 | Realiza seriación por tamaño, longitudes (comparando las dimensiones) | | | | | | | X | |
| 11 | Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (representa gráficamente cantidades) | | | | | | | X | |
| 12 | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación (Armamos nuestra tienda) | | | | | | | | X |
| 13 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (jugamos a comprar y vender) | | | | | | | X | |
| 14 | Utiliza conteo hasta 10 (descubriendo el número mayor y menor) | | | | | | | X | |
| 15 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mas que, menos que) | | | | | | | X | |

| VALORACIÓN GLOBAL: | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | |
| Comentario 85% | | | | | |



Mgtr. *Juliana M. Calderon Achata*
DOCENTE DE PRACTICA

(Firma y sello)

Mgtr. *Juliana M. Calderon Achata*


Experto 02

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

| ITEM | PREGUNTAS FORMULACION DE | PERTINENCIA | | | ADECUACION (*) | | | | |
|------|---|--|-----------------------|--------------|---|---|---|---|---|
| | | ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es.....? | | | ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar? | | | | |
| | | Esencia l | Útil pero no esencial | No necesaria | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Realiza conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (aprendemos a contar) | | | | | | | | X |
| 2 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (elaboran juegos matemáticos) | | | | | | | | X |
| 3 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (aprendemos a agregar) | | | | | | | | X |
| 4 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar (aprendemos a quitar) | | | | | | | X | |
| 5 | Utiliza el conteo hasta 10 (reconoce el número que es antes y después) | | | | | | | | X |
| 6 | Usa diversas expresiones que muestra sobre su comprensión sobre la cantidad (cuantificadores igual que ,tantos como) | | | | | | | X | |
| 7 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mucho-poco uno-ninguno uno más-uno) | | | | | | | X | |
| 8 | Establece relaciones entre los objetos de su entorno (vamos a agrupar libremente) | | | | | | | X | |
| 9 | Realiza seriaciones por tamaño, longitud (descubriendo seriación creciente y decreciente) | | | | | | | | X |
| 10 | Realiza seriación por tamaño, longitudes (comparando las dimensiones) | | | | | | | | X |
| 11 | Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas (representa gráficamente cantidades) | | | | | | | | X |
| 12 | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación (Armamos nuestra tienda) | | | | | | | | X |
| 13 | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas (jugamos a comprar y vender) | | | | | | | | X |
| 14 | Utiliza conteo hasta 10 (descubriendo el número mayor y menor) | | | | | | | | X |
| 15 | Usa diversas expresiones que muestra su comprensión sobre la cantidad (mas que, menos que) | | | | | | | | X |

| VALORACIÓN GLOBAL: | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | X | |
| Comentario 85 % | | | | | |


 FLORES ARONI BERTHA J.
 MAGISTER EN EDUCACIÓN
 ESP. LENGUA LITERATURA
 PSICOLOGÍA Y FILOSOFÍA

(Firma y sello)

Mgrt. Bertha Juana Flores Aroni

Experto 03

Experto 01

Anexo 5: Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

Ito_Franco_Guadalupe_Proyecto.docx

ITO_FRANCO_GUADALUPE_INFORME FINAL2

INFORME DE ORIGINALIDAD

| | | | |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| 8% | 0% | 0% | 8% |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

FUENTES PRIMARIAS

| | | |
|---|---|----|
| 1 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote | 8% |
| | Trabajo del estudiante | |

Excluir citas: Activo
Excluir bibliografía: Activo
Excluir coincidencias: < 4%

Escritorio OneDrive 01:10 miércoles 11/12/2019

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Aprendemos a contar. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños y niñas de 5 años aprendan a contar | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

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

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|--------------------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización</p> <p>la docente saca siluetas de los números y les dice ahora les voy presentar los números.</p> <p>los saca uno por uno y los pega en pizarra.</p> <p style="text-align: center;">123456789</p> <p>luego de pegar todos los números contamos con los niños 1.2.3.4.4, 5, 6,7.8, 9.</p> <p>preguntamos para que sirven los números el 1 que nos dice que cantidad representa.</p> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <p>Les pedimos a los niños que vean un video de una canción bonita. Las Calaveras salen de su tumba.</p> | <p>Números</p> <p>Tarjetas</p> | 10´ |

| | <p>Dialogamos acerca del video observado. ¿De qué se trata la canción? ¿Tú conoces los números que hay en el reloj? ¿Tú sabes contar? Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto, Anotamos lo que los niños nos dicen.</p> <table border="1" data-bbox="497 501 1046 607"> <thead> <tr> <th data-bbox="497 501 655 539">¿Qué haremos?</th> <th data-bbox="655 501 852 539">¿Cómo lo haremos?</th> <th data-bbox="852 501 1046 539">¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="497 539 655 607"></td> <td data-bbox="655 539 852 607"></td> <td data-bbox="852 539 1046 607"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Propósito y organización que los niños y niñas de 5 años aprendan a contar</p> | ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? | | | | | |
|--------------------------|---|--|-------------------|-------------------|--|--|--|--|--|
| ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Les repartimos a cada grupo las tarjetas con diferentes cantidades para que las cuenten.</p> <div data-bbox="582 958 1072 1124" style="text-align: center;"> </div> <p>También les repartimos los números para que los recorten y peguen en la cantidad que representa.</p> <div data-bbox="566 1326 1066 1473" style="text-align: center;"> </div> <p>Les pedimos a los niños que las pegaran en cada hoja la tarjeta con su número.</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS . Los niños se organizan como van a trabajar. Quien recorta los números, pegar las tarjetas y luego contar para poder pegar el número. Los niños trabajan sus tarjetas. La docente se acerca a cada grupo y observa que estén todos trabajando, si que algún</p> | <p>Tarjetas</p> <p>Números</p> <p>Hojas goma tijeras</p> | <p>30'</p> | | | | | | |

| | | | |
|----------------------|--|--------------------------------------|------------------|
| | <p>grupo le pregunta qué número es, solo en ese caso la docente ayudara y le dirá a los niños del grupo que los números están adelante que solo cuento y descubro el número que quiero, si quiero el numero 6 entonces cuento los números que están adelante 1, 2, 3, 4, 5,6 y así sé que es el seis y pego en la tarjeta que tiene seis puntos.</p> <p>Esperamos que terminen todos los grupos sus trabajos.</p> <p>Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien.</p> <p>Los niños ayudan a contar para ver si se corresponde ese número.</p> <p>-REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibuja lo que hicieron.</p> <p>-FORMALIZACION</p> <p>En una ficha cuenta y colorea la cantidad que se te pide</p> <p>-REFLEXION</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>Ahora que ya sabemos contar, vamos a contar cuantas macetas hay en el patio. cuantos columpios hay cuantas banquitas hay en el patio.</p> <p>Cuantas profesoras hay en nuestro colegio.</p> <p>Cuantas aulas hay, cuántos niños no vinieron al jardín.</p> <p>-En casa contaras cuantas mascotas tienes, cuantos hermanos, cuantas camas hay.</p> | <p>papelote</p> <p>Ficha colores</p> | |
| <p>Cierre</p> | <p>- Evaluación preguntamos a los niños</p> <p>Responden:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</p> | <p>Opiniones De los niños</p> | <p>5'</p> |

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 01

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Aprendemos a contar

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

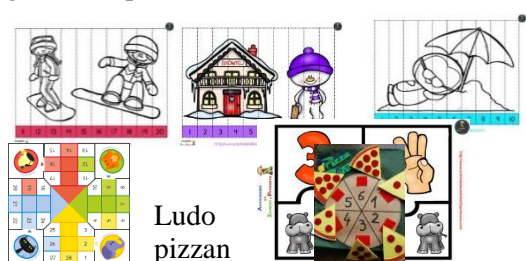
I. DATOS INFORMATIVOS:


| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Elaboramos nuestros juegos matemáticos de números. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años vean que son capaces de elaborar sus propios juegos matemáticos usando su imaginación y creatividad. | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez Chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|------------------------------------|--|---|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad. | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo - Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos ¿Qué podríamos hacer para que los números sean divertidos? ¿será que podemos crear algunos juegos? ¿Qué juegos se podría hacer?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Les mostramos a los niños algunos juegos matemáticos Juego de rompecabezas enumerados</p>  <p>Ludo pizzan</p> | juegos | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|---|--------------------------------------|-------------------|
| | <p>umérica</p>  <p>rompecabezas</p> <p>Les explicamos a los niños en que consiste cada uno de los juegos</p> <p>Proponemos que cada grupo elaborara un juego matemático</p> <p>Hacemos un sorteo para que cada grupo haga su juego matemático según el sorteo.</p> <p>Propósito y organización</p> <p>que los niños de 5 años vean que son capaces de elaborar sus propios juegos matemáticos, usando su imaginación y creatividad.</p> | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>- COMPRENCION DEL PROBLEMA</p> <p>Cada grupo elaborara el juego que le tocó en el sorteo.</p> <p>Lo harán de acuerdo a lo observado</p> <p>- BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>. Se les reparte a cada grupo el material que necesita para que elabore su juego matemático.</p> <p>Cada grupo se organiza como va a trabajar tratando de que todos participen</p> <p>Observamos a cada grupo que estrategias aplica para organizarse</p> <p>La docente irá de grupo en grupo y observara como están trabajando.</p> <p>Exponen sus juegos terminados</p> <p>Comentamos sobre lo que hicieron</p> <p>- REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibujan lo el juego matemático que hicieron..</p> <p>- FORMALIZACION</p> <p>Cada grupo juega con el juego matemático que hicieron.</p> <p>Pueden intercambiar sus juegos con los demás grupos.</p> <p>- REFLEXION</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>- TRANSFERENCIA</p> <p>La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos</p> | <p>tijera plumones cartulina</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|---------------|--|-----------------------------------|-----------|
| | <p>aprendido hoy</p> <p>-Encasa vamos a jugar ludo con la familia.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | <p>Opiniones De los niños</p> | 5' |

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 02

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Elaboramos juegos numéricos

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03





I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: | |
| Propósito de la Sesión: Aprendiendo a agregar | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de |
|------|-----------------------------------|--|---|-----------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización ¿Se acuerdan que hicimos ayer? Cuando ustedes querían comprar dos juguetes que tenían que hacer para poder pagar agregar el precio del segundo juguete. Un juguete costaba 2 soles y quería otro más que costaba 5 soles y cuanto tenía que pagar. Al juntar los dos precios eso es sumar agregar el precio del segundo juguete.</p> <p>Motivación, interés e incentivo Vamos a observar un video</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p><small>Resuelve este problema</small></p> <p><small>El pastelero horneó 2 pasteles de frutilla</small></p>  <p><small>y luego preparo 7 más de chocolate</small></p>  <p><small>¿Cuántos pasteles cocinó en total?</small></p> <p><input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/></p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><small>Resuelve este problema</small></p> <p><small>Carlitos está feliz porque su papá le regalará 3 caramelos.</small></p>  <p><small>y su mamá le compró 5 más</small></p>  <p><small>¿Cuántos caramelos tiene ahora?</small></p> <p><input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/></p> </div> </div> | video | 10´ |

| | | | |
|-------------------|---|---------------------|------------|
| | <p>Saberes previos Que observaron en el video Que aprendimos con el video Resolvemos estos problemas de agregar. Leemos el problema a los niños y solucionamos con ayuda de algunos niños voluntarios. Luego la docente pega dos árboles grandes en la parte de adelante y saca el dado gigante, saca un plato de manzanas (siluetas) pide a un niño que tire el dado y le pregunta cuantos puntos salió entonces en el árbol colocaremos la cantidad de manzanas que salió en el dado, luego otro niño tira el dado y cuenta cuantos puntos salió y coloca manzanas amarillas en el otro árbol. Se les pregunta ahora cuantas manzanas hay en total. Repetimos unas tres veces esta actividad.</p> <p>Propósito y organización</p> | | |
| Desarrollo | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Les repartimos a cada grupo un papelote con 3 problemas para que lo resuelvan. Leemos a cada grupo sus problemas. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Los niños observan sus problemas de agregar. Los niños se organizan como van a resolver estas sumas. Se organizan y trabajan en grupo. La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo. Pegan sus trabajos en la parte de adelante. Observamos los papelotes. Revisamos las sumas -REPRESENTACION Cada grupo dibuja como sumamos las manzanas tirando el dado. -FORMALIZACION En una ficha resuelve problemas de agregar -REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos -TRANSFERENCIA ¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> | Papelote Colores | 30´ |

| | | | |
|---------------|--|--|-----------|
| | <p>- Reconocemos lo que es sumar, ya puedo sumar y resolver problemas.</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación</p> <p>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 03

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Aprendemos a agregar

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS:

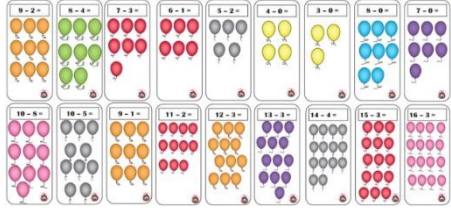
| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Aprendemos a quitar. | |
| Propósito de la Sesión: | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de |
|------|------------------------------------|--|---|-----------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad. | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Se acuerdan que hicimos ayer. Jugaron con su máquina sumadora. Se acuerdan cuando Compramos el juguete y se llevó dos juguetes uno que costaba 2 soles y el otro costaba 5 soles y el comprador pago con un billete de 10 soles. Para saber el vuelto teníamos que restar ,10 menos 8 cuanto queda y ese era el vuelto.</p> <p>Motivación, interés e incentivo Ahora vamos a ver un video en el cual observaremos como se quita.</p> <p>Saberes previos Que observaron en el video Que aprendimos con el video Resolvemos estos problemas de quitar. Leemos el problema a los niños y solucionamos con ayuda de algunos niños voluntarios. Luego la docente le muestra unas tarjetas para</p> | video | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|--|------------------------------|-------------------|
| | <p>aprender a restar</p> <p>Pegamos las tarjetas en la parte de adelante una por una.</p> <p>Pegamos la primera tarjeta y pedimos un niño voluntario para que realice la resta tachando lo que va a restar.</p>  <p>Propósito y organización</p> | <p>Tarjetas papelote</p> | |
| <p>Desarrollo</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Gestión y acompañamiento de los aprendizajes - COMPRENCION DEL PROBLEMA - Les repartimos a cada grupo un papelote con 3 problemas para que lo resuelvan. Leemos a cada grupo sus problemas de quitar. - BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS - Los niños observan sus problemas de quitar. - Los niños se organizan como van a resolver estas restas. - Se organizan y trabajan en grupo. - La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo. - Pegan sus trabajos en la parte de adelante. - Observamos los papelotes. - Revisamos las restas. - La docente ira de grupo en grupo y observara como están trabajando. - Exponen sus juegos terminados Comentamos sobre lo que hicieron - REPRESENTACION - Cada grupo dibuja como restamos con las tarjetas - FORMALIZACION - En una ficha resuelve problemas de quitar. - REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. - TRANSFERENCIA - La docente preguntara a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy - Hoja gráfica u otra actividad En casa vamos a jugar a quitar con la | <p>Papelote</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|---------------|--|--|-----------|
| | familia usando sus semillas | | |
| Cierre | <p>- Evaluación</p> <p>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 04

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Aprendeos a quitar

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

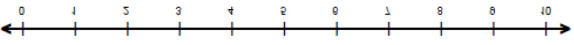
I. DATOS INFORMATIVOS:

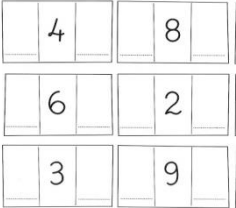
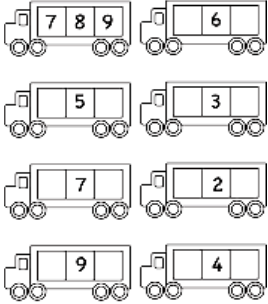
| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Reconoce el número que es antes y después. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años logren reconocer los números con su forma particular que tiene cada uno de los números. | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

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

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Mostramos figuras de los números y preguntamos ¿Cómo se llamará este número? ¿sabían que cada una de estas figuras tiene su propio nombre?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Les mostramos a los niños una imagen de la recta numérica.</p>  <p>Dialogamos que ven, que será. Les explicamos a los niños que cada número tiene su casita su lugar. El numero 1 vive al lado del cero y el dos. Así como ustedes tienen su casa y no pueden vivir en otra casa porque esa casa es de otra familia. Pues los números es igual cada uno tiene su casita y el dos no puede ir a la casa del número 8</p> | Recta numérica | 10' |

| | | | |
|--------------------------|---|------------------------------|-----|
| | <p>porque el 8 vive allí y es su casa. Les preguntamos a los niños de quien es la casita que esta después de la casita del número dos. Observan la recta numérica para descubrir la respuesta. Les pedimos a los niños que observen la lámina y ayuden a descubrir qué número es antes y que número es después.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Pedimos a niños voluntarios a completar que números viven antes y después. Les mostramos a los niños unos camioncitos que llevan las casitas de los números y les pedimos que dibujen el número que viven en estas casitas.</p> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años logren reconocer los números con su forma particular que tiene cada uno de los números.</p> | Lámina | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes - COMPRENCION DEL PROBLEMA Les repartimos a cada grupo 8 camiones para que completen los números anteriores y posteriores.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS . Ahora les pedimos a los niños que observen los camiones Reconozcan los números que hay en cada camión. Cada grupo se organiza como van a trabajar. El jefe de grupo será el responsable de que todos participen, se respetará las opiniones y el esfuerzo de todos.</p> | Plumones goma papelote | 30´ |

| | | | |
|---------------|---|-----------------------------------|-----------|
| | <p>La docente se acercará y observara a cada grupo lo que están haciendo.</p> <p>Los grupos que terminen pegaran sus camiones en un papelote, para pegarlo en la parte de adelante.</p> <p>Saldrá un representante o voluntario para que exponga los números que faltaron</p> <p>Aplaudimos a todos los grupos.</p> <p>-REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibujan lo que hicieron.</p> <p>-FORMALIZACION</p> <p>En una ficha completa el número anterior y posterior.</p> <p>-REFLEXION</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>Los niños expresan que todos los números tienen su lugar unos son antes y otros son después.</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>Ahora ya puedo reconocer las casitas de los números.</p> <p>- Con ayuda de mis papitos voy a confeccionar una recta numérica para recordar el lugar de cada número.</p> | <p>papelote</p> <p>Ficha</p> | |
| Cierre | <p>- Evaluación</p> <p>Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | <p>Opiniones De los niños</p> | 5' |

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 05

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Reconoce el número que esta antes y después

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Cuantificadores: igual que, tantos como. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años reconozcan y comiencen a hacer la diferencia entre los cuantificadores. | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|--|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Mostramos a los niños laminas con diversos objetos como una canasta de manzanas, lápices, y juguetes, preguntamos ¿Cómo podríamos hacer para tener tantas canastas como manzanas? ¿saben que es igual que, tantos como?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Les mostramos a los niños un video como los niños juegan con el dado: https://www.youtube.com/watch?v=i7QbbF-yv30</p> | video | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|--|--|------------|
| | <p>A ver si yo les pido que coloquen tantos bloques como patas tiene la mesa. ahora invitamos otro niño que coloque tantos bloques como ojos tiene, ahora otro niño que coloque igual de bloques como dedos de una mano.</p> <p>Luego jugamos con el dado igual que el video</p> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años reconozcan y comiencen a hacer la diferencia entre los cuantificadores.</p> | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>-COMPRENCION DEL PROBLEMA</p> <p>Les repartimos a los niños tarjetas de diferentes cantidades.</p> <p>Las observan</p> <p>Les pedimos a los niños que dejen sus tarjetas en la mesa y salgan al patio.</p> <p>La docente tira el dado y la cantidad que cae se agrupan o juntan los niños.</p> <div data-bbox="560 987 1070 1111" data-label="Image"> </div> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>. Regresamos al salón y ahora van a relacionar y pegar en un papelote sus tarjetas por su cantidad tantos como.</p> <p>Los niños se organizan solos, pedimos que todos participen</p> <p>Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de buscar y relacionar que tarjeta va con cual tarjeta siempre y cuando tenga tantos como o igual que.</p> <p>cuando el equipo termine lo pegará en la pizarra y expondrá porque relaciono así sus tarjetas...</p> <p>-REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibujan lo que hicieron en un papelote.</p> <p>-FORMALIZACION</p> <p>En una ficha colorea tantas zanahorias como conejos hay.</p> <p>-REFLEXION</p> <p>.Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>Los niños expresan sobre las cantidades igual o tantos como.</p> | <p>Tarjeta</p> <p>Patio niños dado</p> <p>Papelote goma</p> <p>papelote</p> <p>Ficha</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|---------------|--|---------------------------|-----------|
| | <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>- Ahora observemos en el aula hay tantas sillas como niños, hay tantos casilleros como niños, hay tantos pinceles como niños.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil.</p> | Opiniones De los niños | 5' |

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 06

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Cuantificadores igual que tantos como

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| | Apellidos | | |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Cuantificadores: mucho -poco-uno-ninguno-uno más-uno menos | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años aprendan a diferenciar y reconocer entre los cuantificadores mucho -poco-uno-ninguno-uno más-uno menos | |
| Actividad N° 05 | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|--|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización</p> <p>Les pedimos a los niños que formen grupos y observen en que equipo hay más niñas y en qué equipo hay menos niñas. Luego les preguntamos si todos los niños tienen mandil o solo algunos niños del salón tienen mandil.</p> <p>Dialogamos sobre lo realizado y las respuestas dadas</p> <p>Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,</p> | Mandiles | 10' |

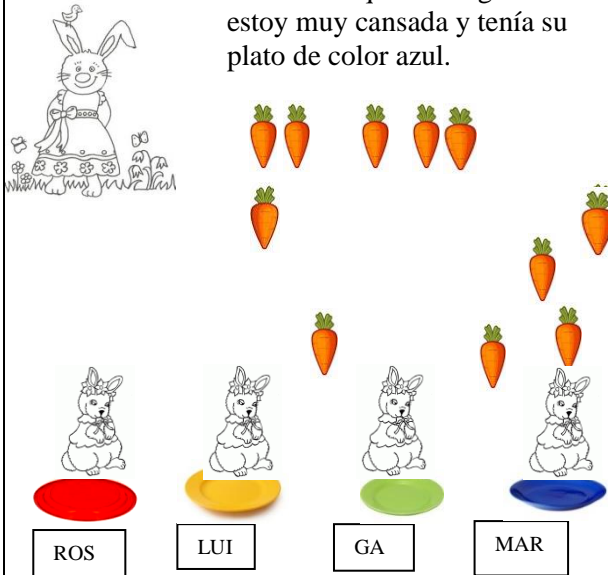
Hoy vamos a planificar que podemos hacer para diferenciar las cantidades.

Anotamos lo que los niños nos dicen.

| ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? |
|---------------|-------------------|-------------------|
| | | |

Motivación, interés e incentivo

Les contamos un cuento y presentamos a la mamá coneja que tiene 4 hijitos (siluetas) y fue al campo a traer en su canasta muchas zanahorias para darles de comer: a cada conejito esperaba su comida la mamá coneja pregunto a cada uno cuantas zanahorias quería comer. Rosa dijo yo quiero muchas zanahorias y él tenía su plato de color rojo. Luisa dijo yo quiero solo una y tenía su plato de color amarillo. Gaby dijo yo quiero pocas y tenía su plato verde y Martha dijo yo estoy llena mamita no quiero ninguna estoy muy cansada y tenía su plato de color azul.



Como hará la mamá coneja para darles a cada uno de sus conejitos la cantidad de zanahorias que le pidieron.

Propósito y organización

que los niños de 5 años aprendan a diferenciar y reconocer entre los cuantificadores mucho - poco-uno-ninguno-uno más-uno menos

Siluetas

| | | | |
|--------------------------|--|--|-------------------|
| <p>Desarrollo</p> | <p>-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Ahora les voy a dar a cada grupo 4 platos rojos ,4 amarillos,4 verdes y 4 azules y les repartimos semillas de maíz. habas. poroto, huevos, pelotas, etc. Les pedimos a los niños que en los platos rojos coloquen mucho, en los platos verdes pocos, en los platos amarillos uno y en los platos azules ninguno. También les repartimos 4 platos de color anaranjado para que coloquen la cantidad de uno más y 4 platos de color rosado para que coloquen una menos. Esto lo harán con el material que se les dio a cada grupo. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS . La docente pregunta a los niños como van a repartir. Los niños manipulan el material reconociendo los colores y las cantidades que van a poner según el color. Cada grupo acuerda como van a trabajar y con qué material cada uno. Esperamos como lo hizo cada grupo. Cada grupo expone lo que hizo y reconoce las cantidades de cada plato. Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo? Se puede sugerir, utilizar otros materiales como los colores, zapatos, sombreros, etc. Cada grupo expone lo que hizo y explica a sus compañeros como trabajo. -REPRESENTACION Cada grupo dibuja lo que hicieron, las cantidades que puso en cada plato. -FORMALIZACION En una ficha completa y reconoce las cantidades uno más y uno menos. -REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos. -TRANSFERENCIA -En casa vas a contar cuantos zapatos tiene los miembros de tu familia tu mamá tu papá y tus hermanos. vas a descubrir quien tiene más zapatos y quien tiene menos zapatos.</p> | <p>Platos de colores Semillas Huevos Chapas</p> <p>tarjetas</p> <p>papelote</p> <p>Ficha</p> | <p>30´</p> |
| <p>Cierre</p> | <p>- Evaluación Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p> | <p>Opiniones De los niños</p> | <p>5´</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos? | | |
|--|--|--|--|

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 07

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Cuantificadores: mucho -poco-uno-ninguno-uno más-uno menos
ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Vamos agrupar libremente | |
| Propósito de la Sesión: Que los niños de 5 años comprendan reconozcan y diferencien que son los conjuntos y que pueden formar conjuntos en su vida cotidiana. | |
| Actividad N° 08 | |
| Fecha: | Tiempo: |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|---|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.1. Traduce cantidades a expresiones numéricas | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|--|------------|
| Inicio | <p>Problematización Les repartimos a cada grupo una bolsa con varios objetos. ¿De qué manera podemos agrupar estos objetos? ¿saben que es un conjunto?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Les pedimos a los que observen el video. Dialogamos acerca del video.(solo la primera parte.) En el video se formó varios grupos. Nombramos algunos conjuntos que se formaron en el video. Que cosas podemos agrupar. Hoy vamos a planificar que podemos hacer para formar conjuntos. Anotamos lo que los niños nos dicen.</p> | <p>Bolsa de objetos</p> <p>Video</p> <p>papelote</p> | 10' |

| | ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? | | |
|-------------------|---|-------------------|-------------------|---|------------|
| | | | | | |
| | <p>Propósito y organización Que los niños de 5 años comprendan reconozcan y diferencien que son los conjuntos y que pueden formar conjuntos en su vida cotidiana.</p> | | | | |
| Desarrollo | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Les repartimos a cada grupo una cajita con varios siluetas ¿De qué manera podemos agrupar estas siluetas? Les entregamos un papelote donde pegan y formaran sus conjuntos. Encierran con un plumón</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS La docente pregunta a los niños como van a agrupar. Los niños manipulan el material reconociendo sus semejanzas y diferencias. Cada grupo acuerda como van a agrupar y que objetos habrá en cada conjunto. Esperamos como lo hizo cada grupo. Cada grupo expone lo que hizo y reconoce los conjuntos que formo. Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo?</p> <p>-REPRESENTACION Cada grupo dibuja lo que hicieron, dibujan cual fue el conjunto que les gusto más..</p> <p>-FORMALIZACION En una ficha completa forma conjuntos.</p> <p>-REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</p> <p>-TRANSFERENCIA Observamos nuestra aula y nombramos que conjuntos podríamos formar, En casa que conjuntos podríamos formar. La maestra, niños y niñas extraer sus conclusiones de lo que realizaron. Que podemos agrupar diferentes objetos y formar conjuntos.</p> | | | <p>Siluetas</p> <p>Tarjetas</p> <p>Papelote Ficha</p> | 30´ |
| Cierre | <p>- Evaluación preguntamos a los niños Responden: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?¿Por qué se deben repetir algunos</p> | | | <p>Opiniones De los niños</p> | 5´ |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | colores? ¿Por qué será importante, crear series con repeticiones? | | |
|--|--|--|--|

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 08

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Vamos a agrupar libremente

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS:

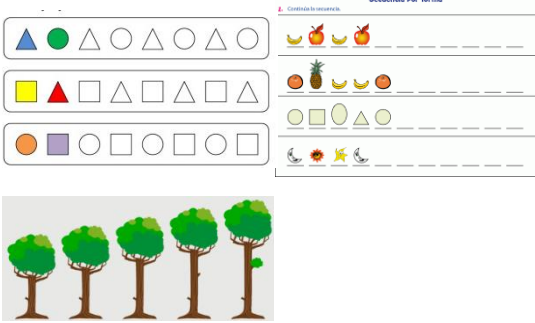
| | |
|--|---------------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Descubriendo la seriación creciente y decreciente | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años descubran que existen formas de seriaciones y pueden descubrirlo en todo aquello que les rodea. | |
| Actividad N° 09 | |
| Fecha: | Tiempo: |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|--|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.1. Traduce cantidades a expresiones numéricas | Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Mostramos a los niños figuras en diferentes tamaños en forma desordenada y les preguntamos ¿ Cómo podríamos hacer para ordenar estas figuras? ¿ que podríamos hacer para quedo ordenado?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Miramos un video</p> <p>Planificación del Proyecto:</p> <p>Les mostramos a los niños láminas de diferentes seriaciones.</p> | Figuras | 10´ |

| | <p>Dialogamos acerca de lo que vemos, como están formados, que orden tienen.</p>  <p>Completamos las secuencias y descubren en que forma estan ordenados del más grande al más pequeño o del más pequeño al más grande.</p> <p>Anotamos lo que los niños nos dicen.</p> <p>Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,</p> <p>Anotamos lo que los niños nos dicen.</p> <table border="1" data-bbox="517 1126 1066 1227"> <thead> <tr> <th>¿Qué haremos?</th> <th>¿Cómo lo haremos?</th> <th>¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años descubran que existen formas de seriaciones y pueden descubrirlo en todo aquello que les rodea.</p> | ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? | | | | | |
|--------------------------|---|-------------------|-------------------|-------------------|--|--|--|--|--|
| ¿Qué haremos? | ¿Cómo lo haremos? | ¿Qué necesitamos? | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>-COMPRENCION DEL PROBLEMA</p> <p>Les repartimos a cada grupo una cajita con siluetas de animalitos de diferentes tamaños. (dos animales para cada grupo.</p> <p>Les pedimos a los niños que las observen y las comparen.</p> <p>Quiero que un animalito lo ordenaran en forma creciente como mamá jirafa lo pidió y el otro animalito en forma de decreciente.(cada animalito tendrá unos 8 tamaños)</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>La docente pregunta a los niños como ordenamos estos animalitos en forma creciente y decreciente.</p> <p>Los grupos comienzan a sacar sus siluetas para</p> | | <p>30´</p> | | | | | | |

| | | | |
|---------------|---|--|-----------|
| | <p>ordenarlas.</p> <p>Los niños observan y comparan los tamaños de los animalitos que les tocó.</p> <p>Les repartimos a cada grupo dos papelotes para que en uno ordenen: creciente y decreciente.</p> <p>Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo.</p> <p>Los niños se organizan de cómo van a pegar las siluetas en los papelotes.</p> <p>Esperamos como lo hizo cada grupo.</p> <p>Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien.</p> <p>Los niños reconocen en qué orden están los animalitos.</p> <p>-REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibuja como ordenaron el animalito que les tocó..</p> <p>-FORMALIZACION</p> <p>En una ficha ordena en forma creciente</p> <p>-REFLEXION</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>Las cosas se pueden ordenar por su tamaño en forma creciente y decreciente</p> <p>-En casa vamos a ordenar los miembros de nuestra familia en forma creciente y decreciente.</p> <p>Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado.</p> <p>La maestra, niños y niñas extraen sus conclusiones de lo que realizaron. que podemos ordenar en forma creciente y decreciente por su tamaño.</p> | <p>papelote</p> <p>Ficha tijera goma</p> | |
| Cierre | <p>- Evaluación preguntamos a los niños</p> <p>Responden:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</p> | <p>Opiniones</p> <p>De los niños</p> | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 02

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Descubriendo seriación creciente y decreciente

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: comparando las dimensiones | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años descubran que existen formas de comparación, haciendo así posible que puedan diferenciar comparación por dimensiones | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|--|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.1. Traduce cantidades a expresiones numéricas | Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos ¿saben que es comparación por dimensiones?</p> <p>Motivación, interés e incentivo La docente les muestra un cofre grande y les pregunta que tengo aquí. ¿qué creen que habrá en este cofre?</p> <p>Lo movemos para despertar la curiosidad de los niños.</p> <p>Vamos por cada grupo moviendo el cofre para que escuchen y así puedan adivinar qué cosas hay.</p> <p>Los niños comienzan a decir que hay. ¿les gustaría saber que hay?</p> <p>La docente saca: velas de diferente altura, correas con dimensiones diferentes. hileras o pasadores .sogas, palos, tubos. etc.</p> <p>Con ayuda de un niño se coloca todo en una mesa.</p> <p>Observamos los objetos.</p> | cofre objetos | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|--|-----------------------------------|------------|
| | <p>En asamblea vamos a ordenar estos objetos según nos indique la docente.</p> <p>Algún niño voluntario sale y le damos los palos para que los ordene del más grueso al más delgado, los demás observamos si lo hace bien nuestro compañero o necesita ayuda.</p> <p>Luego otro niño voluntario y le pedimos que ordene las correas de la más corta a la más larga.</p> <p>Otro niño voluntario que ordene las sogas de la gruesa a la más delgada.</p> <p>Dialogamos sobre lo que se hizo y recordamos las dimensiones de los objetos.</p> <p>La docente le propone a cada grupo ordenar algunas siluetas de acuerdo a su dimensión.</p> <p>Regresan a sus grupos en orden.</p> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años descubran que existen formas de comparación, haciendo así posible que puedan diferenciar comparación por dimensiones</p> | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>-COMPRENCION DEL PROBLEMA La docente reparte a cada grupo siluetas para ser ordenadas.</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Los niños se organizan en los grupos como lo harían para ordenar estas siluetas tomando en cuenta sus dimensiones: alto-bajo, largo-corto, grueso-delgado. Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron. Un voluntario sale a exponer en qué orden pegó las siluetas.</p> <p>-REPRESENTACION Cada grupo dibujan como ordenaron la silueta que les tocó.</p> <p>-FORMALIZACION En una ficha ordena por sus dimensiones.</p> <p>-REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</p> | <p>Papelote colores ficha</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|---------------|--|-----------------------------------|-----------|
| | <p>Qué importante es diferenciar las dimensiones para poder ordenar.</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>- Ahora ya puedo ordenar objetos por su dimensión sin equivocarme.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación</p> <p>Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | <p>Opiniones De los niños</p> | 5' |

Docente de aula

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 10

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Comparando dimensiones

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

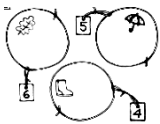
I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Representa gráficamente cantidades. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años reconozcan e identifiquen la cantidades mediante representaciones graficas según el número y cantidad. | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|--|---|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | -Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo -Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos ¿saben que son representaciones graficas? ¿Por qué será importante?</p> <p>Motivación, interés e incentivo</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente muestra a los niños láminas de algunos conjuntos vacíos, pero en su etiqueta tiene un número. - Vamos a completar estos conjuntos dibujando sus elementos en la cantidad que nos indica el número. - Pedimos a los niños que los observen - Pedimos algunos niños voluntarios para que dibujen los elementos de los conjuntos.  | Láminas plumones | 10' |

| | | | |
|-------------------|---|---------------------------|------------|
| | <p>- Les preguntamos ¿está bien lo que hizo su compañero?</p> <p>- Contamos los elementos que dibujo.</p> <p>Ahora yo les voy a dar a cada grupo un papelote con 6 conjuntos vacíos los cuales ustedes tendrán que completar según el número que encuentren en su etiqueta.</p> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años reconozcan e identifiquen la cantidades mediante representaciones graficas según el número y cantidad.</p> | | |
| Desarrollo | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>-COMPRENCION DEL PROBLEMA La docente reparte a cada grupo los papelotes y plumones.</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS . Los niños se organizan en los grupos como lo harían poder completar estos conjuntos dibujando los elementos que nos indica el número.</p> <p>Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo</p> <p>La docente se acercará y observará a cada grupo como está trabajando.</p> <p>El grupo que termine pegar su papelote en parte de adelante.</p> <p>Esperamos que todos los grupos terminen y peguen sus papelotes,</p> <p>Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron.</p> <p>Un voluntario sale a exponer lo que hicieron.</p> <p>-REPRESENTACION cada grupo dibujan lo que trabajaron</p> <p>-FORMALIZACION En una ficha dibuja y completa los conjuntos.</p> <p>-REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</p> <p>Qué importante es reconocer las cantidades que representan los números y poderlos dibujar.</p> <p>-TRANSFERENCIA Ahora ya puedes dibujar diferentes cantidades</p> | Papelote colores ficha | 30´ |

| | | | |
|---------------|--|---------------------------|-----------|
| | <p>en casa con tus papitos vas a confeccionar uno casinos en el cual tu dibujaras la cantidad del número del casino.</p> <p>- Mañana los traes para jugar.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | Opiniones De los niños | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 02

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: representa gráficamente cantidades

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo
- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| | Apellidos | | |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Armamos nuestra tienda | |
| Propósito de la Sesión: que los niños conozcan la importancia de las tiendas, de los productos que consumen y reconozcan. | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Tesista: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de |
|------|---|--|--|-----------------|
| M | 2. Resuelve problemas de forma, movimiento y localización | 2.3. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. | Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos a los niños y niñas: ¿A dónde fuimos ayer ¿que teníamos que traer hoy día? ¿Qué vamos hacer hoy día? ¿que necesitamos para comprar un producto, con que lo pagamos?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Miramos videos de diferentes tipos de tiendas que existen</p> <p>Saberes previos</p> <p>Propósito y organización que los niños conozcan la importancia de las tiendas, de los productos que consumen y reconozcan.</p> | | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|---|--|------------|
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Les preguntamos a los niños que se llamara nuestra tienda.. Escuchamos las propuestas delos niños que trajeron de casa y escogemos una. Necesitamos moneda para comprar y vender. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS Ahora les pedimos a los niños que por grupos se organizaran para elaborar nuestra tienda de juguetes. Proporcionamos a un grupo para que pinten las letras y armen el nombre que se eligió entre todos para nuestra tienda. Otro grupo con ayuda de la docente unir las cajas. contamos cuantas cajas tenemos y de qué color son. Otro grupo embolsara los juguetes y los colocara en las cajas, relacionando arriba ,abajo los carritos, etc. Otro grupo va elaborar los precios para colocar a cada juguete usando números de 1 al 20. Otro grupo ayuda a terminar la caja uniendo cajas de cartón con ayuda de la docente y colocaran en pequeñas cajas las monedas 10 monedas de 1 sol,10 moneda de 2 soles ,10 moneda de 5 soles,10 billetes de 10 soles y 10 billetes de 20 soles. Una vez terminada nuestra tienda. Vamos a elaborar nuestro monedero.</p> <div data-bbox="694 1344 917 1556" data-label="Image"> </div> <p>Seguimos las indicaciones de la docente. Luego desglosamos las monedas del libro y contamos 20 monedas en nuestro monedero. Colocamos nombre en nuestro monedero Aplaudimos a todos los grupos. -REPRESENTACION Dibuja como quedo nuestra tienda -FORMALIZACION Sacamos nuestro dinero reconocemos los valores que estos representan. Monedas de 1 sol, de 2 soles, de 5 soles. También reconoce que el billete de 10 soles es</p> | <p>Letras plumones Cajas cinta</p> <p>Billetes Monedas</p> <p>Micro poroso cola de rata. Aguja</p> <p>Monedas desglosables</p> <p>papelote</p> <p>Monedas y billetes.</p> | <p>30'</p> |
|--------------------------|---|--|------------|

| | | | |
|---------------|--|--|-----------|
| | <p>igual que 10 monedas de 1 sol</p> <p>Relacionamos algunas monedas con billetes escuchamos sus opiniones.</p> <p>-REFLEXION</p> <p>-Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</p> <p>-Los niños expresan que todos los juguetes tienen diferente precio por lo tanto lo pagamos con diferentes monedas o billetes.</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>Ahora cuando vaya a la tienda con mamita ya se el valor de algunas monedas.</p> <p>- Hoja gráfica u otra actividad</p> <p>- Voy a jugar con mi familia a la tienda.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 12

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Armamos nuestra tiendita

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Jugamos a comprar y vender | |
| Propósito de la Sesión: que los niños aprendan que el comprar y vender es una situación que ocurre en la vida diaria | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de |
|------|----------------------------|--|---|-----------------|
| M | Jugamos a comprar y vender | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. | Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos. | Lista de cotejo |

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización La docente dialoga con los niños y les propone turnarse por grupos no todos podemos comprar al mismo tiempo. Luego los invitamos a jugar en su tienda y organizarse para que uno de ellos sea vendedor y los otros compradores. El resto de los niños serán observadores y también, participar en las compras como lo hacen los niños ver si le da bien su vuelto o no le está pagando correctamente.</p> <p>Motivación, interés e incentivo Observamos videos de diferentes tiendas que existen</p> <p>Saberes previos En un papelote escribimos</p> <p>Propósito y organización que los niños aprendan que el comprar y vender es una situación que ocurre en la vida diaria</p> | | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|---|---|------------|
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Cada niño cumple con su rol tendrá que pagar lo que vale cada juguete, relacionado la moneda o monedas correctas y en otros casos el uso del billetes. -BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS - Los niños escogen el juguete que va a comparar - Hace la cola en la caja para poder pagar el costo del juguete. elementos que nos indica el número. - El cajero cuenta el dinero, da vuelto si es el caso. - Luego la docente comenta su compañero compró un carrito y su costo es de 18 soles y paga con una moneda de 20 soles ¿Cuánto de vuelto tienen que darle? - La docente aprovechara las compras para que los niños relacionen las monedas los números, aprendan a quitar y a aumentar. Cada grupo expone realizará sus compras y los demás atentos para saber si el cajero se equivoca. -REPRESENTACION - Cada grupo dibuja la actividad realizada -FORMALIZACION En una ficha dibuja el juguete que compraste y con qué moneda pagaste. -REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos -Qué importante es reconocer los números para relacionarlos con las monedas y saber cuánto pago y cuanto me debe de vuelto. Es aumentar y quitar monedas. -TRANSFERENCIA - ahora me llevo mi monedero con mis monedas y billetes y voy a jugar a la tienda con mi familia y seré el vendedor y daré vueltos. -Hoja gráfica u otra actividad</p> | <p>tienda</p> <p>Papelote colores ficha</p> | <p>30'</p> |
|--------------------------|---|---|------------|

| | | | |
|---------------|---|--|-----------|
| Cierre | <p>- Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron. - Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? | | 5' |
|---------------|---|--|-----------|

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 13

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: jugamos a comprar y vender

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

- Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS:

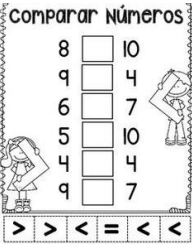
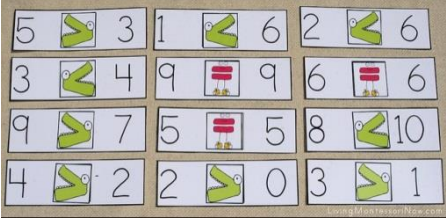
| | |
|---|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Descubriendo el número mayor y menor | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de 5 años descubran en los números que también hay números mayores y números menores | |
| Actividad N° 14 | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

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

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|--|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos ¿Cómo podemos saber en los números quienes con mayores? Y ¿Quiénes son menores?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Les pedimos que observen un video. VII. https://www.youtube.com/watch?v=DNJDmzEyJD8</p> <p>¿qué observamos en el video? ¿quiénes eran mayores? ¿quiénes eran menores? ¿Qué números eran mayores?</p> <p>Pedimos a los niños que observen el papelote y me van ayudar a colocar el signo reconociendo el número mayor y el número mayor.</p> | video | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|---|--|------------|
| |  <p>Llamamos algunos niños voluntarios para que reconozcan el número mayor y menor y coloquen el signo. Les voy a dar un papelote y tendrán que colocar los signos.</p> <p>Propósito y organización que los niños de 5 años descubran en los números que también hay números mayores y números menores</p> | | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>-Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA Dialogamos con los niños de que van reconocer el número mayor y el número menor y colocar el signo.</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS les repartimos a los niños los papelotes para que trabajen y completen los signos. También les repartimos los signos Los niños observan sus papelotes y comparan los números Se organizan y trabajan en grupo. La docente ira grupo por grupo a observar el trabajo y para que le expliquen como lo están haciendo. pegan sus trabajos en la parte de adelante.</p> <p>Obs er v a m os</p>  <p>los papelotes.</p> <p>-REPRESENTACION Cada grupo dibuja lo que trabajaron.</p> <p>-FORMALIZACION En una ficha reconoce los números mayores y menores y coloca el signo.</p> <p>-REFLEXION Dialogamos sobre lo hicimos y que</p> | <p>Papelotes de secuencias colores</p> <p>papelote ficha</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|---------------|---|---------------------------|-----------|
| | <p>aprendimos.</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>¿La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</p> <p>-Reconociendo los números mayores y menores podemos entender muchas cosas como por ejemplo los precios de las cosas. Cuando en el precio de un objeto el número es mayor este objeto cuesta más dinero que el otro.</p> | | |
| Cierre | <p>- Evaluación Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</p> <p>Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | Opiniones De los niños | 5' |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 14

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: Descubriendo el número

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| | Apellidos | | |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

| | |
|--|-----------------------|
| Institución Educativa: Augusto Salazar Bondy | |
| Grado: 5 Años | Sección: Única |
| Título de la sesión: Cuantificadores más que y menos que. | |
| Propósito de la Sesión: que los niños de cinco años reconozcan cantidades en diferentes situaciones | |
| Actividad N° | |
| Docente de aula: Milagros Martínez chambizea | |
| Bachiller: Guadalupe Ito Franco | |

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

| Área | Competencia | Capacidad | Desempeños | Instrumentos de evaluación |
|------|-----------------------------------|---|--|----------------------------|
| M | 1. Resuelve problemas de cantidad | 1.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo | Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas. | Lista de cotejo |

II SECUENCIAL DIDÁCTICA

| Momentos | Procesos Pedagógicos | Recursos y materiales | Tiempo |
|---------------|---|-----------------------|------------|
| Inicio | <p>Problematización Preguntamos ¿Cómo será tener más cosas? Y ¿cómo será tener menos cosas? ¿saben que son cuantificadores?</p> <p>Motivación, interés e incentivo Bueno hoy vamos a jugar al mercado. Seremos vendedores de frutas y verduras Nos dividimos por equipos. Sacan sus productos y colocan en las canastas que se les da a cada equipo. Luego la compradora será la docente. Todos arreglan sus productos y la maestra ira</p> | | 10´ |

| | | | |
|--------------------------|--|--|-------------------|
| | <p>a un equipo con dos canastas o bolsas transparentes, y pedirá al vendedor. Señor quiero en esta canasta más manzanas que las patas de la mesa, ahora en esta canasta quiero menos manzanas que las patas de la mesa. Los demás niños observan atentos y opinan si está bien o está mal la cantidad que puso en cada canasta.</p> <p>La maestra saca una tercera canasta y le dice al vendedor quiero menos manzanas que las de esta canasta.</p> <p>Ahora cada equipo se turnará y uno será el comprador y el otro el vendedor.</p> <p>La maestra entrega canastas de diferente color: en la roja más y en la amarilla menos.</p> <p>Propósito y organización que los niños de cinco años reconozcan cantidades en diferentes situaciones</p> | <p>Canasta</p> <p>Frutas de juguete</p> <p>Bolsa</p> <p>Mesa</p> | |
| <p>Desarrollo</p> | <p>- Gestión y acompañamiento de los aprendizajes -COMPRENCION DEL PROBLEMA</p> <p>Los niños comentan como lo harán quien será el comprador y que va a comprar y la cantidad que pedirá según el color de la canasta y relacionado a una cantidad como las patas de la mesa, los dedos de las manos, como el número de niñas del aula o simplemente él dice quiero como frutas tiene el árbol (láminas que se pegan en la pizarra para que el niño pueda pedir relacionando con la cantidad de dicha lámina.)</p> <p>-BUSQUEDA DE ESTRATEGIAS</p> <p>. Los niños se organizan en sus mesas, arreglan lo que van a vender.</p> <p>Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a vender y comprar las frutas y verduras en sus respectivas canastas.</p> <p>Los niños proceden a comprar y vender sus productos.</p> <p>La maestra observa la compra y venta de los productos y también participa comprando a todos los grupos.</p> <p>Después de realizar las compras invitamos a cada grupo que salga con sus canastas adelante y diga que compro y en qué cantidad lo hizo; más que o menos que relacionando a alguna cantidad</p> | <p>Canastas de colores</p> <p>Láminas</p> | <p>30´</p> |

| | | | |
|----------------------|--|--------------------------------------|------------------|
| | <p>determinada.</p> <p>Al final la docente muestra sus canastas y sale un voluntario a exponer que se compró y en qué cantidad.</p> <p>Aplaudimos a todos los compradores y vendedores.</p> <p>Ahora juntamos todas las manzanas, fresas, plátanos, etc. Y descubren que es lo que hay menos y que es lo que hay más.</p> <p>-REPRESENTACION</p> <p>Cada grupo dibuja lo que compraron y en qué cantidad lo hizo.</p> <p>-FORMALIZACION</p> <p>En una ficha reconoce más que- menos que dibujando en cada lado la cantidad correcta relacionando la cantidad dada.</p> <p>-REFLEXION</p> <p>Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos como compramos y vendimos en las cantidades más que y menos que.</p> <p>-TRANSFERENCIA</p> <p>- Ahora observemos que más sillas o mesas en el aula. Hay más o mmenos niñas o hay más o menos niños.</p> | <p>Papelote colores</p> <p>ficha</p> | |
| <p>Cierre</p> | <p>- Evaluación preguntamos a los niños</p> <p>Responden:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto vender o comprar? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> | <p>Opiniones</p> <p>De los niños</p> | <p>5'</p> |

LISTA DE COTEJO SESIONES N° 15

CURSO TITULACIÓN

GRADO/EDAD: 5 AÑOS

SECCION: Única

SESIÓN DE APRENDIZAJE: cuantificadores más que y menos que

ÁREA TRABAJADA: MATEMATICA

DESEMPEÑOS

- Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo –“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy” y “mañana”–, en situaciones cotidianas.

| N° | Desempeños | Criterio 1 | |
|----|------------|------------|----|
| | Logros | SI | NO |
| | Apellidos | | |
| 1 | Alumno 1 | X | |
| 2 | Alumno2 | X | |
| 3 | Alumno3 | X | |
| 4 | Alumno4 | X | |
| 5 | Alumno5 | X | |
| 6 | Alumno6 | X | |
| 7 | Alumno7 | X | |
| 8 | Alumno8 | X | |
| 9 | Alumno9 | X | |
| 10 | Alumno10 | X | |
| 11 | Alumno11 | X | |
| 12 | Alumno12 | X | |
| 13 | Alumno13 | X | |
| 14 | Alumno14 | X | |

Bachiller

FICHA DE VALIDACION DEL INSTRUMENTO



SESION: JUEGOS MATEMATICOS



ARMANDO ROMPE CABEZAS



SESION: ARMANDO NUESTRA TIENDITA



SESION: JUGAMOS A COMPRAR Y VENDER





