



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE LATAS PARA MEJORAR LA
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE
CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 284 DEL
DISTRITO DE QUICHES, 2021**

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

AUTORA

PRINCIPE DE LA CRUZ, SELENE MARILYN

ORCID: 0000 – 0002 - 2713 - 3167

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO – PERÚ

2021

2. Equipo de Trabajo

AUTORA

PRINCIPE DE LA CRUZ, SELENE MARILYN

ORCID: 0000 – 0002 - 2713 - 3167

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

**Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de educación,
Chimbote, Perú**

JURADO

ZAVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS TEODORO

ORCID 0000-0002-3272-8560

CARHUANINA CALAHUALA, SOFIA SUSANA

ORCID N° 0000-0003-1597-3422

MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO

ORCID N° 0000-0003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Dr. ZVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS TEODORO
PRESIDENTE

Dra. CARHUANINA CALAHUALA, SOFIA SUSANA
MIEMBRO

Dr. MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO
MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento y Dedicatoria

Dedicatoria

Con todo cariño a mis padres por ser inigualables,
No solo me dieron la vida, también me han
enseñado a luchar por la existencia.

A los niños de educación inicial que me
ha facilitado aplicar el instrumento para
objetivizar la presente información.

La Autora

Agradecimiento

Es imprescindible expresar mi mayor reconocimiento y gratitud a todos los docentes que han contribuido a mi formación profesional, de igual manera a los padres de familia que han permitido que sus niños sean parte de este experimento.

La Autora

Resumen

El presente informe de investigación se trabajó con el objetivo de demostrar que el juego a base de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en los estudiantes de la institución educativa N° 284. Los métodos aplicados en esta investigación fueron: método analítico, sintético y deductivo, haciendo uso de un Pre-Test y Post-Test validado por cuatro expertos y con confiabilidad de Cronbach de 0,971, aplicado a un grupo de estudio conformado por 19 alumnos: Luego de efectuar el experimento juego de latas se demuestra que ha mejorado significativamente y de manera progresiva la competencia resuelve problemas de cantidad, Con los resultados obtenidos y procesando el estadístico de contraste y descriptivo de la prueba T de Studentt al informar que existe una desviación estándar de 1.3 a la vez 18 como muestra de grados de libertad y una significación bilateral de cero, existe una diferencia significativa en el logro de aprendizaje obtenidos comparando el Pre-Test y Post-Test Por lo tanto, se concluye que la aplicación del experimento en base a juegos de latas se percibe niveles de mejora con mucha significancia, superado los niveles iniciales y ubicarse luego de la última sesión de aprendizaje en el máximo del calificativo cuantitativo como cualitativo.

Palabras clave: juego de latas, mejora de competencia, problemas de cantidad

ABSTRACT

This research report was worked with the aim of demonstrating that the game based on cans will improve the competence solves problems of Quantity in the students of the educational institution N° 284. The methods applied in this research were: analytical, synthetic and deductive method, making use of a Pre-Test and Post-Test validated by four experts and with Cronbach reliability of .971, applied to a study group made up of 19 students: After carrying out the experiment can game has improved significantly and progressively the competition solves quantity problems, With the results obtained and processing the contrast and descriptive statistic of the Student t-test by reporting that there is a standard deviation of 1.3 at the same time 18 as a sample of degrees of freedom and a bilateral significance of zero, there is a significant difference in the learning achievement obtained by comparing the Pre-Test and Post-Test Therefore, it is concluded that the application of the experiment based on can games is perceived levels of improvement with great significance, exceeded the initial levels and located after the last learning session in the maximum of the quantitative qualifier as qualitative.

Keywords: canplay, competition improvement, quantity problems

6. Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de Trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y Dedicatoria.....	iv
5. Resumen y Abstrac.....	v
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros	ix
I. Introducción	14
II. Revisión de literatura	17
2.1. Antecedentes	17
2.2. Bases teóricas de la investigación	20
III. Hipótesis	35
IV. Metodología	36
4.1. Diseño de la investigación	37
4.2. Tipo de investigación	38
4.3. Nivel de investigación de la tesis	38
4.4. Población y muestra	39
4.5. Definición y operacionalización de variables e índice	39
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	14
4.7. Plan de análisis	16
4.8. Matriz de consistencia	17
4.9. Principios éticos	20
V. RESULTADOS Y ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	22
5.1. Resultados:.....	22
5.2. Análisis de resultados	40
VI. Conclusiones	46
Referencias bibliográficas.....	48
Anexos	52

Índice de tablas

Tabla 1: número de estudiantes según grado IE. N° 284, QUICHES, 2021	39
Tabla 3: Calificativos 1° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	23
Tabla 4: Calificativos 2° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021.	24
Tabla 5: Calificativos 3° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	25
Tabla 6: Calificativos 4° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	26
Tabla 7: Calificativos 5° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	28
Tabla 8: Calificativos 6° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	29
Tabla 9: Calificativos 7° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	30
Tabla 10: Calificativos 8° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	31
Tabla 11: Calificativos 9° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021	32
Tabla 12: Calificativos 10° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Sihuas, 2021	34
Tabla 13: Calificativos de pre test y post test, según niveles e intervalos por sexo, número y porcentaje de estudiantes de la de I.E. 284, Quiches, 2021	35

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Niveles según porcentajes	22
Figura 2: Niveles según porcentajes	23
Figura 3: Niveles según porcentajes	25
Figura 4: Niveles según porcentajes	26
Figura 5: Niveles según porcentajes	27
Figura 6: Niveles según porcentajes	28
Figura 7: Niveles según porcentajes	30
Figura 8: Niveles según porcentajes	31
Figura 9: Niveles según porcentajes	32
Figura 10: Niveles según porcentajes	33
Figura 11: Niveles según porcentajes	34
Figura 12: Pre y postes test por niveles según porcentajes.....	36

I. Introducción

El desarrollo de la enseñanza aprendizaje de educación inicial se ha empleado una serie de juegos que permite al niño aprender con facilidad, teniendo en cuenta los objetivos de cada sesión de aprendizaje según la propuesta general de la programación curricular. En la actualidad la enseñanza de la matemática por lo general se hace con alguna explicación genérica la que tiene como base fundamental el dominio teórico de la maestra, coadyuvando para que el estudiante pueda resolver algunas actividades que está muy lejos de un aprendizaje asociado a sus propias capacidades, en cuanto el aprendizaje no es el esperado y el dominio de los estudiantes tiende a presentar determinadas dificultades.

Teniendo en cuenta las características antes mencionadas y el quehacer del área de matemáticas, se elaboró el informe final de investigación experimental, teniendo como base el uso de latas, juegos que se fueron construyendo y desarrollando en cada sesión de aprendizaje según las competencias de la programación curricular, situación que respondió a cada edad de los niños de la institución educativa convertida en la unidad de análisis.

Por las características de la investigación experimental la investigadora efectuó y utilizo la metodología pragmática, es decir el experimento de juegos de latas, como reactivo académico que esta investigación, priorizó y utilizó el método experimental, en el marco de esta situación investigativa, fue necesario emplear el diseño experimental con pre y post test, con la finalidad de verificar si el experimento ha sido aplicado de manera correcta y se han logrado las propuestas internas de la investigación.

El trabajo tuvo como objetivo, Demostrar que el juego de latas mejoró la competencia resuelve problemas de Cantidad en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021, la población estuvo constituida por estudiantes de 4 y 5 años de edad, que, por las características de la institución educativa ubicada en una zona rural, alcanza el 100% 19 estudiantes, distribuidos 9 en el aula de cuatro años y 10 en el aula de 5 años.

El trabajo de las maestras tiene como finalidad de darle mayor evidencia de que las matemáticas constituyen un aspecto fundamental para el desarrollo personal de niños y maestros, es que se desarrolló el presente experimento para demostrar que el juego de latas se convirtió en un elemento fundamental para el aprendizaje en el área de matemática, ya que es la base fundamental para el desarrollo de la vida humana, de tal forma que esta asignatura está vinculada a la realidad concreta como a la realidad abstracta, que en la institución educativa donde se desarrolló la investigación experimental, los niños tienen determinadas dificultades para el aprendizaje de la matemática, por no contar con laboratorios especializados para el desarrollo de esta área, en tanto se hace necesario impulsar acciones como el programa propuesto con la finalidad Suprema de formar ciudadanos que respondan en el futuro a las exigencias de la sociedad y de sus propios intereses (Menacho, 2018).

Piaget (1985) sostiene conocer mejor al niño y perfeccionar los métodos pedagógicos, el trabajo de investigación en su proceso de desarrollo tuvo implicadas prácticas por experimentar con juegos a base de latas, desarrollando una serie de habilidades de niños y niñas, las que sin lugar a dudas estuvieron concatenadas a las competencias de los estudiantes según sus edades sí el interés que le pongan en el marco de los objetivos propuestos para cada sesión de aprendizaje; tiene un respaldo teórico o valor teórico a

fin de desarrollar el trabajo experimental refiriéndose de manera directa a los juegos educativos. Respaldan teóricamente a la presente investigación el conjunto de propuestas teóricas de los diferentes investigadores relacionados con el trabajo académico en educación inicial, situación que particulariza la investigación en el ámbito del área de matemática en educación inicial.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

Chilcon (2020) realizó la investigación cuyo título responde a: La presente investigación titulada: Juegos tradicionales para desarrollar el aprendizaje matemático en los niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 951 “Niño Dios” de la provincia de Cutervo, año 2018, el objetivo general fue demostrar la capacidad de los juegos tradicionales en el desarrollo y aprendizaje de las matemáticas, como se puede apreciar es una investigación experimental por lo que el autor tuvo que utilizar necesariamente un programa para poder realizar el experimento, por ello su método es experimental, para esta investigación fue necesario utilizar el autor para desarrollar el experimento trabajo con 22 niños. Arribando a la conclusión que, en el post test, la mayoría de niños se encuentra en el nivel medio y alto de aprendizaje, tanto en nociones básicas y nociones de orden, con un promedio general de 16.87 puntos. Este resultado se debe a la aplicación del programa de juegos infantiles tradicionales.

Tuni y Cayahuallpa (2017), trabajó una investigación titulada El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco, cuyo objetivo fue demostrar la importancia del

juegos en el aprendizaje de niños de 5 años, esta investigación descriptiva explicativa por tanto cuantitativa como cualitativa con una muestra de 21 niños, luego de culminar el trabajo los investigadores concluyeron que El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes.

Gastelu y Padilla (2017), estos investigadores trabajaron una tesis cuyo título responde a: influencia de los juegos didacticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la institución educativa Huaycan, el objetivo Supremo de la investigación fue demostrar la influencia de los juegos del arte vinculados a la matemática, por sus características esta investigación es calificada como cuasiexperimental empleando el método experimental por excelencia, trabajaron con 29 estudiantes como grupo de control y 29 estudiantes como grupo experimental, culminado el trabajo investigativo han llegado a concluir que los resultados evidenciaron que los juegos didácticos sí influyen en el aprendizaje del área de Matemática, por tanto generan motivación y mayor disponibilidad para aprender contenidos y formas, tamaños, clasificación, seriación, secuencia y noción de número.

aprendizajes.

Guidotti y Granados (2019) con la finalidad de obtener el título de educación inicial las investigadoras elaboraron la tesis que corresponde al título de: los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la IE 108 Miguel Grau San Juan de Lurigancho Lima, tenía como objetivo demostrar que los porque estos juegos fueron importantes en el trabajo con niños de educación inicial, el trabajo se ubica como investigación explicativa, empleando el método científico para la realización de el trabajo, se emplearon 25 estudiantes como muestra, concluyendo que: Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en la ubicación espacial en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene en el pre test a 4 niños que representa el 16% de la muestra se ubica en nivel bueno, mientras en el post test se tiene a 14 niños que representa el 56% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia. Se determinó que los juegos infantiles concretos influyen en el desarrollo de la eficacia motriz en niños de 5 años de la I.E. 108 “Miguel Grau” San Juan de Lurigancho - Lima. Por lo que luego de la aplicación de los instrumentos de investigación se tiene en el pre test se tiene a 1 niño que representa el 4% de la muestra. Mientras en el post test es de 16 niños que representa el 64% de la muestra. Además aplicando la prueba de Wilcoxon por tener la escala ordinal y en función al p valor se tiene ($0,000 < 0,05$) lo que corrobora la influencia

2.2.Bases teóricas de la investigación

El trabajo académico en educación inicial implica el esfuerzo tanto del docente como del estudiante, habrá mayor posibilidad de esfuerzo y sacrificio por parte del docente cuando el niño es más pequeño, por lo que el juego se convierte en un aspecto fundamental con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos de cada sesión de aprendizaje.

aprendizaje.

2.2.1. El juego

Carbajo (2018) En la educación inicial esta actividad va a constituir un elemento fundamental como estrategia del docente a fin de que los estudiantes puedan entender comprender y aprender lo planificado en cada una de las sesiones de aprendizaje, en consecuencia el juegos se puede definir como el conjunto de actividades orientadas a distraer de manera ordenada la energía que el niño pueda contener con la finalidad de que esta sea canalizada de manera adecuada para un aprendizaje correcto, esto implica necesariamente que el niño estará en condiciones óptimas para desarrollar sus actividades.

Parrillo (2018) Indudablemente el juego se convierte en una actividad especial para el desarrollo académico Indudablemente el juegos se convierte en una actividad muy especial para el desarrollo académico en la educación inicial siempre y cuando la maestra pueda estimular de manera adecuada las

actividades de los niños tratando de que la interacción sea provechosa (Solis, 2020) entre ellos como con los objetos que les permitan discernir las actividades de las diferentes áreas de manera especial cuando éste tenga que ver con el desarrollo de los juegos basados en las latas.

2.2.2. Juego de latas

Mendoza (2017) Es una actividad lúdica, propia de niños con interés de aprender a tener dominio de sus actividades cuyo interés es demostrar su capacidad de dominio del escenario donde esté realizando su labor, En el que necesariamente debe sobresalir el empleo de sus actividades Desarrolladas por sus acciones motrices fundamentalmente finas por tener el empleo de las extremidades superiores especialmente las manos.

PAREDES y Ilda (2018) El juego de latas constituye una de las actividades más desarrolladas empleando medios y materiales reciclados de esta manera son asequibles no sólo a las maestras de educación inicial sino también a los estudiantes de cualquier edad por ello desarrollar actividades académicas empleando estos materiales reciclables implica una serie de acciones según el área donde se desarrolle el cumplimiento de los objetivos.

En algún momento los estudiantes utilizaban este juego con la finalidad de probar su capacidad de puntería, por tanto, poco a poco se fue capitalizando estas ideas hasta utilizar las latas con la finalidad de que el estudiante pueda identificar no sólo colores sino también cantidades, Es allí donde la

investigadora ha Tenido como punto de partida para resolver problemas de Cantidad, Situación que está estructurada según la capacidad de coordinación motriz teniendo en cuenta que el óculo manual también está concatenado a la fuerza y la lateralidad del menor.

El Ministerio de educación en el programa aprendo en casa dirigido especialmente para niños de educación primaria ha considerado el juego denominado tumba latas, el mismo que es empleado con la finalidad de despertar en el menor sus condiciones lúdicas y así lograr liderazgo desarrollando su formación integral (MINEDU, 2021).

El juego de latas implica dos características concretas, por un lado, condicionar el aprendizaje en la resolución de problemas y, por otro lado, cuidar el medio ambiente contribuyendo a cuidar el planeta; Al ser empleado en el desarrollo académico en el área de matemáticas este juego implica el reconocimiento de muchas características no sólo del juego sino también de los elementos con que está constituido la estructura del experimento en base a latas desechables.

2.2.3. Organización de los juegos académicos

Arias (2016) La labor de la docente en educación inicial se convierte en una actividad estrictamente ordenada y que responde a las condiciones infraestructurales de la escuela es decir a las condiciones propias de un aula, características que debe también estar a tono con las aspiraciones y las condiciones de los estudiantes en el caso particular con niños de cuatro y 5 años de edad

Desarrollar actividades en educación inicial y de manera especial empleando juegos, implica desarrollar una serie de acciones, con la finalidad de cumplir los objetivos propuestos, por ello es necesario planificar cada una de las actividades académicas.

2.2.4. Planificación del juego educativo

Las maestras de educación inicial están impedidas de improvisar sus actividades académicas, causa por la que necesariamente toda actividad responde a una organización condición que debe responder a los objetivos de la sesión de aprendizaje, eso implica que el trabajo de la maestra en coordinación directa con los estudiantes, que debe ser acordada previamente con los niños, es decir, habrá una preparación que responda a los objetivos preestablecidos en la programación curricular.

2.2.5. Importancia de la organización del juego

Huanca (2019) Indudablemente la maestra tiene la gran responsabilidad de organizar el juego, a la vez debe compartir esta organización con los niños a fin de que éstos puedan tener una actuación ve comprometida y orientada a ganar la experiencia necesaria en el marco de sus propias posibilidades (Alsina, 2012), de tal forma que con ayuda de sus padres los niños podrán traer latas pintadas con colores diferentes, con el supremo propósito de aprender jugando y desarrollar las actividades académicas de manera extraordinaria, así podrán

superar algunas dificultades que podrían presentarse en el desarrollo y utilización de los medios y materiales en la enseñanza de la matemática

2.2.6. Efectivización del juego

Guidotti y Granados (2019) Si la maestra ha logrado motivar de manera tal que despierte el interés en los niños, como consecuencia de las coordinaciones que se hayan desarrollado como actividades previas a la efectivización del juegos con latas, esta característica hará que los niños estén preparados y muy interesados en desarrollar las actividades dirigidas por la maestra (Rubia, 2020), esto va a implicar de qué se estén creando las condiciones mínimas para la comprensión y el dominio de la matemática, no solo porque el niño pueda aprender, sino que estará apoyando a la construcción del conocimiento, de esta manera efectivizando de manera colaborativa en la ejecución de lo planificado por la maestra en colaboración con cada 1 de los niños que participen en la sesión de aprendizaje.

2.2.7. Importancia de la disciplina para el desarrollo del juego

Acuña y Gutierrez, Fernandez (2018) Sí ha habido una planificación y organización para desarrollar las actividades académicas empleando el juegos, por añadidura implica que hay una estructura que responde a la lógica de causa y efecto, es decir los niños no solo van a actuar según las orientaciones o

solicitudes que haga la maestra con la finalidad cumplir con los objetivos académicos de la sesión de aprendizaje (Alsina, 2020), estos participarán teniendo en cuenta su responsabilidad y el nivel de disciplina que le puedan impregnar en el desarrollo de las actividades lúdicas siempre teniendo en cuenta los objetivos centrales propuestos por la maestra.

2.2.8. Importancia de la socialización en el juego educativo

Huanca (2019) Desarrollar una programación académica teniendo como base el juegos, implica la participación de una serie de actores, los que por su propia naturaleza irán despertando interés en cada uno de los compañeros, despertando de esta manera el compromiso adquirido y a la vez activando la dinamicidad de los niños, por lo que es de suma importancia entender que la socialización es el elemento fundamental para la construcción del conocimiento teniendo como base a los juegos académicos más aún si se trata de la ciencia madre, la matemática, en tanto los niños Irán valorando las actividades y entendiendo qué también jugando se puede aprender de manera invaluable.

2.2.9. Desarrollo metodológico del juego

Fernandez (2018) El trabajo académico de las maestras de educación inicial es sumamente complejo, no solo porque vas a trabajar con niños extremadamente

cándidos, académicamente hablando, sino porque hay una serie de actividades que debe realizarlas con la única finalidad que será entendido y comprendido por los niños, sin perder el punto de vista de una formación integral, teniendo como mecanismo el aprendizaje de la matemática, empleando como estrategia el juego de latas.

2.2.10. El juego y el aprendizaje de la matemática

Merqué y Artés (2017) El aprendizaje implica cambio de comportamiento en relación a las actividades que haya desarrollado el niño en el marco del trabajo académico orientado y dirigido por la maestra, más aún si se trata de la matemática implica una serie de pasos que debe haber dado el niño a fin de entender, comprender y aprender el quehacer de la matemática, esta situación sin lugar a dudas está vinculada no solo a la capacidad que tenga el niño sí no al conjunto de destrezas que ha desarrollado la maestra teniendo como punto de partida el juegos de las latas con la única intención de que los estudiantes puedan entender a cabalidad no solo la importancia de la matemática sino fundamentalmente lo que implica el aprendizaje a través de lo que fue un juego que en esencia va a construir una determinada personalidad académica como consecuencia de su esfuerzo capacidad de adaptación que ha tenido frente a esas actividades lúdicas.

Para que ocurra el fenómeno del aprendizaje deben existir una serie de condiciones no solo dentro de la interrelación que se produzca entre maestra y estudiantes, también va a producirse fenómenos internos en cada uno de los actores fenómeno educativo, de tal forma que la actividad de lúdica se convertirá en una estrategia fundamental y una herramienta útil para el trabajo de la maestra y de los estudiantes.

Alsina y Salgado (2018) Efectuar el trabajo académico a partir de ciertas características que van a influir de manera preponderante en el aprendizaje de los niños fundamentalmente en la asignatura de matemática, implican una serie de características propias del trabajo académico, más si se tiene en cuenta la labor que va a cumplir la actividad lúdica, por ello es necesario entender que la convicción que tenga la maestra al desarrollar el trabajo, esta característica jugar a un papel superlativo no solo en la acción de la maestra sino fundamentalmente en las actividades que realicen los niños, porque ellos no solo estarán comprometidos sino con la convicción férrea de qué el juegos va a producir en ellos aprendizajes significativos.

Desarrollar actividades lúdicas con la finalidad de que los estudiantes puedan efectuar su tarea implica tener una organización férrea no solo para desarrollar el juego sino fundamentalmente para integrar cada acción con la finalidad de ir acumulando experiencias y amalgamando capacidades con el único objetivo de tener dominio de lo planificado por la maestra.

Fernández-Abella, Peralbo-Uzquiano, Durán-Bouza & García-Fernández (2018) Para lograr lo antes descrito tanto estudiantes como maestra deben haber

realizado determinadas acciones de concentración personal, demostrando con ello la importancia que debe tener vivo el interés del aprendizaje de la matemática; características que indudablemente deben haber pasado al utilizar diferentes metodologías con la única intención de tener un aprendizaje significativo, teniendo como pilar fundamental a los hábitos de estudio, características indispensables para lograr no solo el dominio de la asignatura sino la formación integral de los niños cuyo fin es tener ciudadanos responsables, en el futuro no muy lejano.

2.2.11. El aprendizaje para aprobar la asignatura

Espinoza, Reyes, y Rivas (2019) Los niños como estudiantes tienen comportamientos sumamente responsables no solo evidenciados en determinados aprendizajes, sino que algunos de ellos pueden optar con la única intención de tener calificativos positivos en el desarrollo de la asignatura o áreas de aprendizaje, esta característica hará indudablemente, evidenciar determinados logros con conocimientos que sirven exclusivamente para las calificaciones, situación que sola se aísla en el margen de estudiar solo para aprobar, esta situación indudablemente implica logros cognitivos de alcance menor, por lo que el conjunto de procedimientos se pueden diluir, creando cierta incertidumbre en la síntesis de las actitudes de los estudiantes, por lo que la maestra se verá en la necesidad que poner mayor énfasis en que el aprendizaje sea significativo y tenga como corolario la jerarquía e importancia que tiene la asignatura de matemática en la futura vida del estudiante.

2.2.12. El aprendizaje para la vida

García (2018) Los aprendizajes van desde situaciones simples hasta situaciones demasiado complejas, de tal forma que haber aprendido a caminar entre golpes y caídas, esto ha permitido demostrar que el aprendizaje es para la vida y no debe realizarse con exclusividad para determinado momento, en tanto los aprendizajes de matemáticas, están vinculados necesariamente al ritmo de la existencia humana, de tal forma que es indispensable y fundamental que el aprendizaje sea significativo y que permanezca en el tiempo y sea útil para el desarrollo de la vida en el marco de las exigencias que la sociedad pueda imponer.

Novo, Encinas , y Cuida (2012) Los aprendizajes no solo implican tener y mostrar ciertas actitudes positivas frente a la realidad, sino que éstas vayan al compás del desarrollo de la sociedad, más aún si se tiene en cuenta las actuales circunstancias donde la ciencia y la tecnología galopan sin control todas las esferas, haciendo que la vida de los seres humanos y fundamentalmente de los niños, tengan aristas incalculables para el bienestar de la humanidad.

2.2.13. Aprendizaje cognoscitivo

Fernandez, Hernandez , Prada y Pastor (2018) Los objetivos fundamentales del proceso educativo implica tener cierto dominio de la temática, en este caso

particular, de la asignatura de matemática, y aprendido en la sombra del juegos de latas, situación que hace una particularidad como respuesta a la estrategia propuesta por el maestro o maestra, con ello se podrá demostrar la existencia de determinada calidad y cantidad de procesos y formas de aprendizaje, elementos que serán indispensables para el desarrollo de una vida futura, porque los conocimientos serán aplicados para resolver problemas de la vida diaria

Tener dominio de un determinado aprendizaje implica una serie de situaciones, tanto, académicas como situaciones individuales de los estudiantes acciones que estarán necesariamente vinculadas al aspecto cognitivo dirigido por las condiciones de la matemática, como ciencia que mueve el desarrollo de la sociedad humana.

2.2.14. Niveles de mejora para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad o rendimiento académico

Pastor-Vicedo, Martínez-Martínez, Jaén Tévar y Prieto-Ayuso (2019).

Los niveles de mejora para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad o rendimiento académico constituye el conjunto de características que el estudiante muestra al final de un determinado ciclo o periodo de enseñanza aprendizaje el mismo que se puede medir necesariamente con niveles cuantitativos o cualitativos, estas condiciones van depender necesariamente de las condiciones que existan alrededor de cada uno de los elementos activos de la educación, de manera especial referida al aprendiz.

2.2.15. Origen

Fallarino, Leite y Cremades (2020). Enseñar y aprender implica un proceso encaminado a cambiar el comportamiento del estudiante o aprendiz por lo que, el origen del rendimiento académico estaría en las condiciones bio psicológicas y niveles de conocimiento que pueda haber captado el estudiante en el marco del desarrollo de un proceso de enseñanza vinculado a una de las áreas del conocimiento situación que debe estar concatenada al interés y a la respuesta que el aprendiz pueda dar a las actividades o acciones que realice el maestro, esta situación indudablemente se tiene que medir en un lapso de tiempo el mismo que puede ser período corto largo a la vez que éste será evaluado a través de un instrumento que permita precisar algunas características del dominio que tenga el estudiante de las condiciones y/o conocimientos que hayan sido transmitidos por el maestro.

2.2.16. Características

El rendimiento académico implica una serie de acciones vinculadas fundamentalmente al movimiento académico que realice el estudiante, es decir, va a estar sujeto a las respuestas que éste tenga frente a lo que desarrolle con el maestro por los niveles de disposición y logros que tenga frente a lo que ha podido captar o aprender y demostrar con la práctica en el proceso del desarrollo, es allí donde las características del rendimiento académico se hacen

presentes y se pueden identificar de una u otra manera en el marco de los intereses y objetivos que haya propuesto el maestro y el interés y meta que ha propuesto el estudiante evidenciado este en el dominio y en la capacidad evidente que sus acciones muestren frente a un proceso de medición.

2.2.17. Las condiciones de trabajo académico

El desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje va a tener 2 ejes fundamentales las actividades que realiza el docente por un lado y las actividades que realiza los estudiantes por el otro lado, esta circunstancia va decidirse en el marco del quehacer educativo el mismo que máximo organismo de la educación en el Perú: Ministerio de Educación, organismo que tiene sus dependencias en una determinada circunscripción territorial.

Rodríguez y Cruz (2020) En el otro extremo como consecuencia del desarrollo académico aparecen las condiciones de los del estudiante por lo que es necesario reflexionar entendiendo que cada actividad que realice estará vinculada a una determinada de medición con la finalidad.

2.2.18. Las evaluaciones

Todo trabajo académico necesita y es valedero cuando tiene una medición adecuada, esto implica desarrollar una determinada evaluación a las acciones o actividades que desarrollen de manera ordenada y estructurada con la

finalidad de conocer su avance o desarrollo que ha tenido la materia o disciplina que se está desarrollando.

Casado y Casado (2017) Es sumamente importante entender que estas actividades de medición o evaluaciones tienen como única orientación y objetivos medir de manera cuantitativa el avance y desarrollo que tienen los estudiantes en el dominio o la satisfacción de una asignatura que por lo general responde a un área del conocimiento.

Las evaluaciones van a implicar un trabajo organizado planificado y estructurado por parte del docente, demostrando ser capaz de que todo estudiante pueda someterse a los niveles y exigencia que le ponga cada docente, característica que por lo general se evidencia de manera real en las evaluaciones.

2.2.19. Consecuencias

Las consecuencias del desarrollo académico se puede diferenciar no sólo en las acciones o actividades que desarrollan los estudiantes evidenciado en una medición efectuada por el maestro es decir la evaluación convirtiéndose en metas para entender de manera concreta el significado en todos los extremos del rendimiento académico, salir airoso en una evaluación de cualquier asignatura creo que estudiantes de educación básica regular implica que este tiene cierto nivel de desarrollo académico el mismo que ha sido impulsado y dirigido por cada docente o maestro que ha desarrollado el sacrificio de la

enseñanza para que los futuros ciudadanos puedan tener mayores características positivas para efectuar o desarrollar actividades académicas con la intención de culminar lo planificado en la programación de unidad evidenciado en sus unidades posesiones de aprendizaje.

III. Hipótesis

H1:

Si se aplica el juego de latas, entonces, será posible mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad de los estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021.

IV. Metodología

Angeles (2016) Para efectivizar el presente trabajo de investigación se ha tenido como elemento fundamental la propuesta de Ángeles Caballero Alejandro el mismo que en su libro resume los principales métodos de la investigación pedagógica en consecuencia será necesario emplear los métodos que a continuación se describen:

Analítico

Ruiz (2007) El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

Sintético

Ruiz (2007) El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras, debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades.

Deductivo

Ruiz (2007) Es el método que permite pasar de afirmaciones de carácter general a hechos particulares. Proviene de deductivo que significa descender. Este método fue ampliamente utilizado por Aristóteles en la silogística en donde a partir de ciertas premisas se derivan conclusiones: por ejemplo, todos los hombres son mortales, Sócrates es hombre, luego entonces, Sócrates es mortal. No obstante, el mismo Aristóteles atribuía gran importancia a la inducción en el proceso de conocimiento de los principios iniciales de la ciencia. Por tanto, es claro que tenemos que llegar a conocer las primeras premisas mediante la inducción; porque el método por el cual, hasta la percepción sensible implanta lo universal, es inductivo.

4.1. Diseño de la investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se hace necesario emplear el diseño pre experimental con pre y post test (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014), cuyo esquema es el siguiente:

G: O₁ X O₂

Donde:

G: Grupo de estudio experimental conformado por 19 estudiantes de 4 y 5 años

O1: Medición del pre test

O2: Medición o post test

X: Manipulación de la variable independiente.

4.2. Tipo de investigación

Hernandez, Fernandez y Baptista (2014) Teniendo en cuenta lo escrito por Hernández Robert, Fernández Carlos y Batista María, el presente trabajo de investigación está vinculado a las investigaciones experimentales en la nominación específica de, pre experimental, haber trabajado con una muestra pequeña y que cuenta con características heterogéneas.

4.3. Nivel de investigación de la tesis

Hernandez, Fernandez y Baptista (2014) Apelando a la propuesta del autor antes mencionado el presente es una investigación estrictamente Aplicada, a causa de que se ha desarrollado un programa experimental teniendo como meta central poner en práctica el juego de latas para mejorar la competencia de los estudiantes de educación inicial y así resolver problemas matemáticos.

4.4. Población y muestra

En la presente investigación la población y muestra lo constituyen los estudiantes de 4 y 5 años de edad; características que se puede evidenciar en el cuadro que se presenta a continuación.

Tabla 1: número de estudiantes según grado IE. N° 284, QUICHES, 2021

Estudiantes según edad	N°	%
4 años	9	49 %
5 años	10	51 %
Total	19	100

Fuente: Dirección de la IEU

4.5. Definición y operacionalización de variables e índice

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	Técnica e instrumento
Variable Juego de latas	El juego es el conjunto de actividades orientadas a distraer de manera ordenada la energía que el niño pueda contener con la finalidad de que esta sea canalizada de manera adecuada para un aprendizaje correcto (Carbajo, 2018).	Planificación de actividades para el desarrollo de los juegos, en cada sesión de aprendizaje. Aplicación de las sesiones que permitirán la manipulación del material concreto. Identificar nivel de logro en la competencia	Programación Ejecución Evaluación	Desarrollo de sesiones de aprendizaje destacando la resolución de problemas de cantidad.	Técnica: observación: Instrumento: Pre-test Post- test
Variable 2 Mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad.	Los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, estas acciones les permiten resolver problemas	Relaciona cantidades traduciéndolas a expresiones numéricas, compara, ordena manipulando las latas, según el avance de cada sesión de aprendizaje. Identifica, Cuenta, enumera, las latas hasta el número 9 en juego de torres.	Resuelve problemas de cantidad en traduce cantidades a expresiones numéricas.	Compara y agrupa latas del mismo color y las cuenta.	

	<p>cotidianos relacionados con la noción de cantidad (Curricular, 2019)</p>	<p>Agrupar, restar, completar, ubicar latas en un juego de tumbas de latas.</p>	<p>Resuelve problemas de cantidad en comunicación su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad en uso de estrategias y procedimientos de estimación y cálculo</p>	
--	---	---	--	--

			<p>Ordena las latas hasta el quinto lugar</p>
			<p>Identifica “mucho” y “pocos” en un grupo de latas.</p>
			<p>Ordena las latas hasta el 9 en una fila.</p>
			<p>Cuenta las latas que forman una pirámide.</p>
			<p>Compara cuantas latas va armando cada fila.</p>
			<p>Ordena las latas enumeradas en el juego tumba latas.</p>
			<p>Arma dos torres de 4 latas y cuenta cuantas le sobro de 10</p>
			<p>Separa las latas de un grupo según se le indica el número.</p>
			<p>Completa las latas que faltan para un monto determinado.</p>
			<p>Ubica las latas según corresponda en juego de memoria.</p>
			<p>Agrupar las latas por decenas.</p>

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas

Dando cumplimiento a los métodos (Angeles, 2016) empleados en la presente investigación las técnicas se responderán a cada uno de ellos, por tanto, fue necesario utilizar las técnicas que se anuncian a continuación:

Técnica del análisis, fue necesario emplearla con la finalidad discernir y entender las particularidades del fenómeno educativo desarrollado a través del empleo del juego de latas.

4.4.2 Instrumentos

Para la realización del presente informe de tesis fue necesario emplear los siguientes instrumentos de investigación, los que ha sido creados por la investigadora:

Programa experimental, estructurado según los objetivos lineamientos del Ministerio de educación en el marco del desarrollo académico de la educación inicial en el lugar que ha servido como unidad de análisis, este programa experimental en base al juego de latas ha permitido desarrollar 10 sesiones de aprendizaje las que han estado concatenadas buscando la efectivización y eficiencia.

Sesiones de aprendizaje, ha respondido a los objetivos propuestos en el programa experimental teniendo como base lo estipulado en la programación curricular de la institución educativa, el desarrollo de estas sesiones de aprendizaje aparece en los anexos que corresponden.

Pre y post test, constituida por la evaluación de inicio o primera medida antes de aplicar el experimento, la segunda medida efectuada después de haber concluido las 10 sesiones de aprendizaje con la finalidad de comparar el primer resultado con este último.

Guía de observación, elemento especial que ha acompañado a la investigadora con la finalidad de anotar situaciones que podrían influir de manera positiva o negativa en el desarrollo de la investigación, este instrumento se ha convertido en un elemento especial para poder efectuar científicamente el comportamiento de los estudiantes de educación inicial en el proceso del desarrollo investigativo.

Fiabilidad del pre y post test

Para tener la fiabilidad del pre y post test, se sometió a las exigencias del Alfa Cronbach, cuyo resultado se expone a continuación.

		N	%
Casos	Válido	19	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	19	100.0

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
.971	12

4.7. Plan de análisis

El trabajo de investigación experimental a desarrollar con el presente proyecto y con la finalidad de que esto pueda llegar a buen puerto se debe desarrollar el siguiente plan de análisis.

- a) Una vez la decisión de trabajar en la institución educativa convertida en unidad de análisis de la presente investigación es necesario que la investigadora empleando los criterios de inclusión y exclusión de la muestra inicia el trabajo académico investigativo.
- b) El trabajo experimental se desarrollará con los estudiantes de cuatro y 5 años de edad, teniendo en cuenta que en esta institución educativa en la actualidad no hay niños de 3 años que estén matriculados y puedan ser parte de la muestra.
- c) Una vez consolidado y tener la aprobación de los validadores o expertos, que le darán el visto bueno al Programa Experimental y al instrumento que se va a emplear como pre y post test, la investigadora iniciará el trabajo desarrollando las sesiones de aprendizaje programadas.
- d) Luego de haber obtenido la información empírica necesaria, en el marco de la aplicación del programa o reactivo académico con los niños de cuatro y 5 años de la institución educativa, se efectuará el procesamiento estadístico, por lo que será necesario estructurar las tablas y figuras que permitan demostrar la validez o eficacia del programa experimental en base al juego de latas.

- e) Para lograr los antes enunciados la investigadora tendrá que utilizar necesariamente el programa estadístico SPSS, con la ayuda D paquete estadístico Excel a fin de procesar la información adecuada para estructurar el informe de investigación científica.
- f) Por ser una investigación experimental se hace necesario aplicar la estadística con el objetivo de encontrar el promedio, desviación estándar, coeficiente de variación porcentual y la T de student, con el afán de demostrar la validez de la hipótesis planteada en el trabajo de investigación.
- g) Luego de estructurar los resultados será indispensable efectuar el análisis y discusión de resultados utilizando información teórica que respalden nuestras propuestas y el modo de ver la realidad objetiva, para ello es indispensable utilizar información de los repositorios académicos de las diferentes universidades y portales que muestren información vinculada con el desarrollo de acción y las variables correspondientes.
- h) Una vez efectuada del análisis y discusión de resultados arribar a conclusiones y proponer alternativas de solución.

4.8.Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Juego de latas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p>	<p>Problema General: ¿Qué influencia produce el juego de latas para mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en los estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cómo el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p> <p>¿Cómo el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión</p>	<p>Objetivo general: Determinar que el juego de latas mejora la competencia resuelve problemas de Cantidad estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021.</p> <p>Objetivos específicos Determinar que el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p> <p>Determinar que el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión comunica su comprensión sobre los números y las</p>	<p>Hipótesis 1: Si se aplica el juego de latas, entonces, mejorara la competencia resuelve problemas de Cantidad estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021.</p> <p>Hipótesis 0: Si se aplica el juego de latas, entonces, no mejorara la competencia resuelve problemas de Cantidad estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021.</p>	<p>Variable 1: Juego de latas</p> <p>Dimensiones Programación</p> <p>Ejecución</p> <p>Evaluación</p> <p>Variable 2: Mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad. Dimensiones: Resuelve problemas de cantidad y traduce a cantidades y expresiones numéricas.</p>	<p>El tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de la investigación: Experimental</p> <p>Diseño de la investigación. Se empleará el diseño pre experimental con pre y post test, cuyo esquema es el siguiente: G: O₁ X O₂</p> <p>Donde: G: Grupo de estudio experimental conformado por 19 estudiantes de 3, 4 y 5 años O₁: Medición del pre test O₂: Medición o post test M₁ = o diferente X: Manipulación de la variable independiente.</p> <p>El universo y muestra Lo constituyen los 19 estudiantes de 4 y 5 años de edad.</p>

	<p>comunica su comprensión sobre los números y las operaciones en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p> <p>¿Cómo el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de cálculo en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p>	<p>operaciones en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p> <p>Determinar que el juego de latas va a mejorar la competencia resuelve problemas de Cantidad en su dimensión usa estrategias y procedimientos de cálculo en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021</p>		<p>Resuelve problemas de cantidad y comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Resuelve problemas de cantidad y usa las estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	
--	--	---	--	--	--

4.9.Principios éticos

Integridad personal:

En el proceso de la investigación, se realizan interacciones con personas, y sobre todo se deben respetar sus opiniones como su integridad y sus cualidades. Este principio ético no solamente se basa en que una persona sea espontánea, en la investigación, sino que también debe mantener una información adecuada y precisa, al participar para obtener el respeto pleno de sus derechos fundamentales.

Libre participación y derecho a estar informado: incluye la libertad de pensamiento, libertad de expresión, la libertad de asociación y el derecho a estar informado, es decir, a dar voz y protagonismo a los niños en la definición de cómo tiene que ser su entorno. –

Justicia: El investigador debe tener principios fundamentales y universales de ética para así demostrar un comportamiento responsable, equitativo, siendo favorable para tomar decisiones que sean necesarias y sobre todo teniendo en cuenta los objetivos de la investigación sin perjudicar el bienestar de los investigados. La justicia exige que los casos considerados similares se traten de manera similar, y que los casos considerados diferentes se traten de tal forma que se reconozca la diferencia. Cuando se aplica el principio de la justicia a personas dependientes o vulnerables, su aspecto más importante son las reglas de la justicia distributiva. Los estudios deben planificarse para obtener conocimientos que beneficien al grupo de personas del cual sean representativos los participantes: quienes sobrelleven el peso de la participación deben recibir un beneficio adecuado, y el grupo

que se va a beneficiar debe asumir una proporción equitativa de los riesgos y del peso del estudio. –

El principio de Autonomía: Determina que cada padre de familia decida libre y voluntariamente hacer participar o no a su niño (a) como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación. Su participación en ella, así como los riesgos y beneficios que implica para ella, para terceros y las opciones alternativas. –

Beneficencia y no maleficencia: este principio obliga al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de evitar los daños psicológicos a los niños y niñas.

V. RESULTADOS Y ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados:

En el desarrollo de la presente investigación se han podido encontrar los siguientes resultados cuantitativos:

Tabla 02

Calificativos de pre test, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	5	56	8	60	13	70
Proceso B	10 – 13	4	44	2	40	6	30
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0
Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

El calificativo del pre test en los estudiantes de cuatro y cinco años los ubica en los niveles de inicio y proceso siendo el que ocupa el mayor porcentaje el nivel de menor rango es decir sus calificativos son menores a 9 en la escala vigesimal obteniendo cualitativamente la letra C.

Figura 1: Niveles según porcentajes

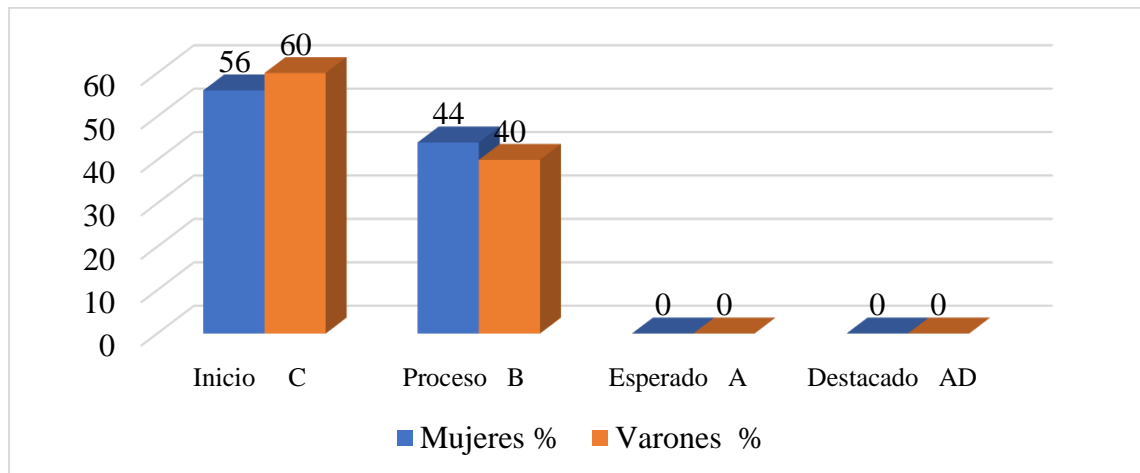


Tabla 2

Calificativos 1° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	6	67	6	60	12	63
Proceso B	10 – 13	3	33	4	40	7	37
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0
Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

La tabla número 3 contiene la información referente a la primera sesión de aprendizaje de inicio del experimento, apareciendo una ligera modificación en los porcentajes de los estudiantes de cuatro y cinco años respectivamente, pero aún se mantienen en el nivel de inicio en el nivel de proceso.

Figura 2: Niveles según porcentajes

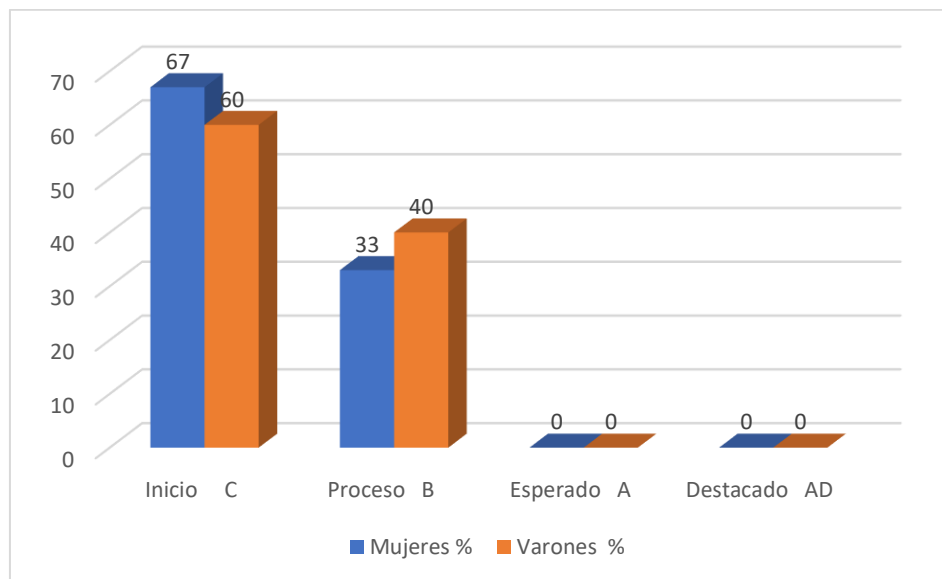


Tabla 3

Calificativos 2° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021.

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	5	56	4	40	9	47
Proceso B	10 – 13	4	44	6	60	10	53
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0
Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En la segunda sesión los calificativos entienden a modificar la estructura cuantitativa de los niveles, pero a la vez se mantienen entre el primer y segundo nivel, es decir en el nivel de inicio y proceso.

Figura 3: Niveles según porcentajes

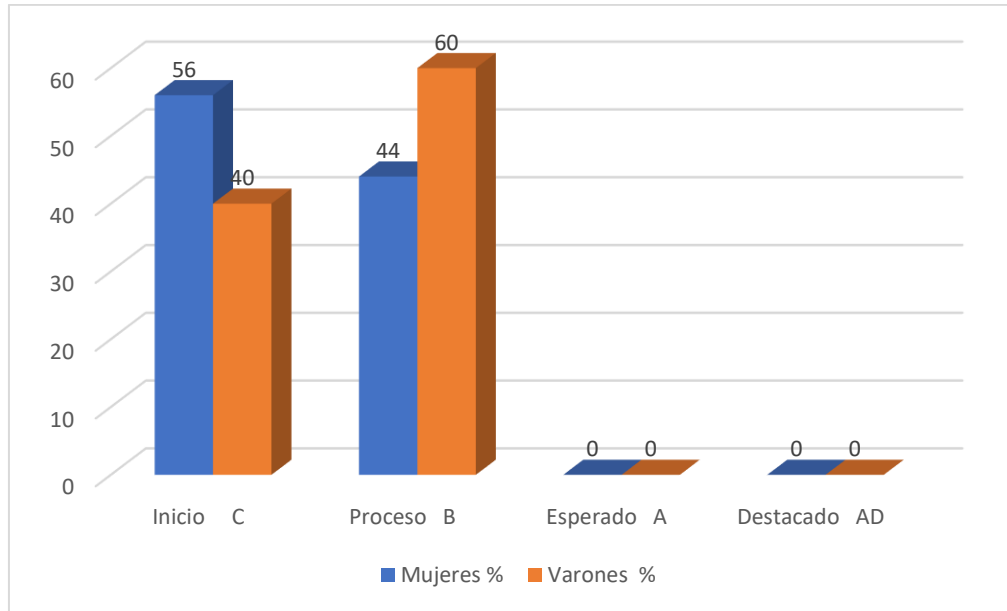


Tabla 4

Calificativos 3° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	4	44	5	50	9	47
Proceso B	10 – 13	5	56	5	50	10	53
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0

Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En la tercera sesión de aprendizaje los estudiantes mujeres y varones aún se mantienen en los niveles de inicio y proceso modificándose ligeramente los porcentajes, mejorando el nivel B por contener porcentaje mayoritario referencia al cuadro anterior.

Figura 4: Niveles según porcentajes

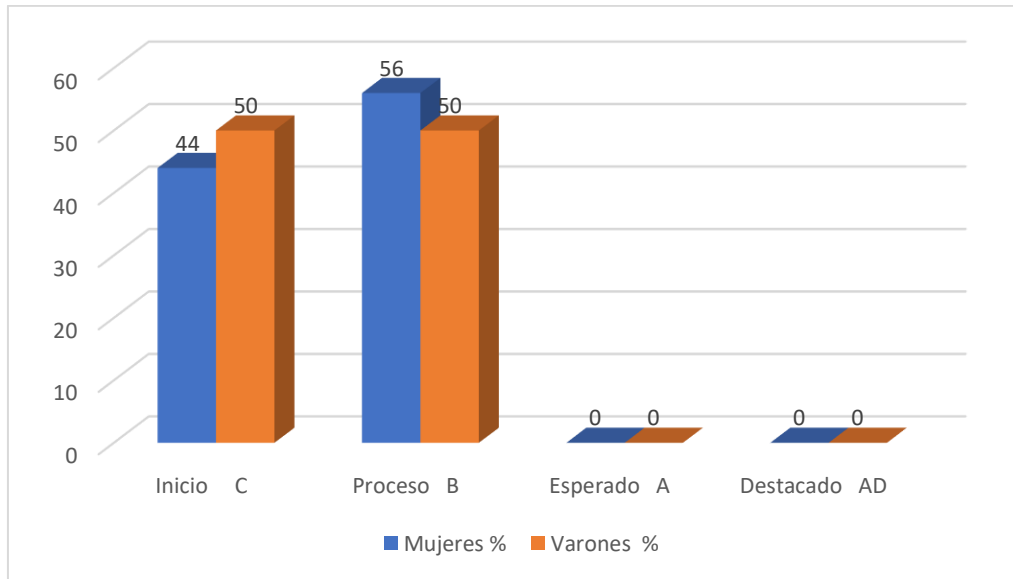


Tabla 5

Calificativos 4° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%

Inicio C	0 – 09	3	33	3	20	6	32
Proceso B	10 – 13	6	67	7	70	13	68
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0
Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En la cuarta tanto en los estudiantes de cuatro años como en los de cinco, se puede evidenciar con claridad en los porcentajes, de tal forma que en la totalidad sólo el 32% se ubica en el nivel C y el 68% en el nivel B.

Figura 5: Niveles según porcentajes

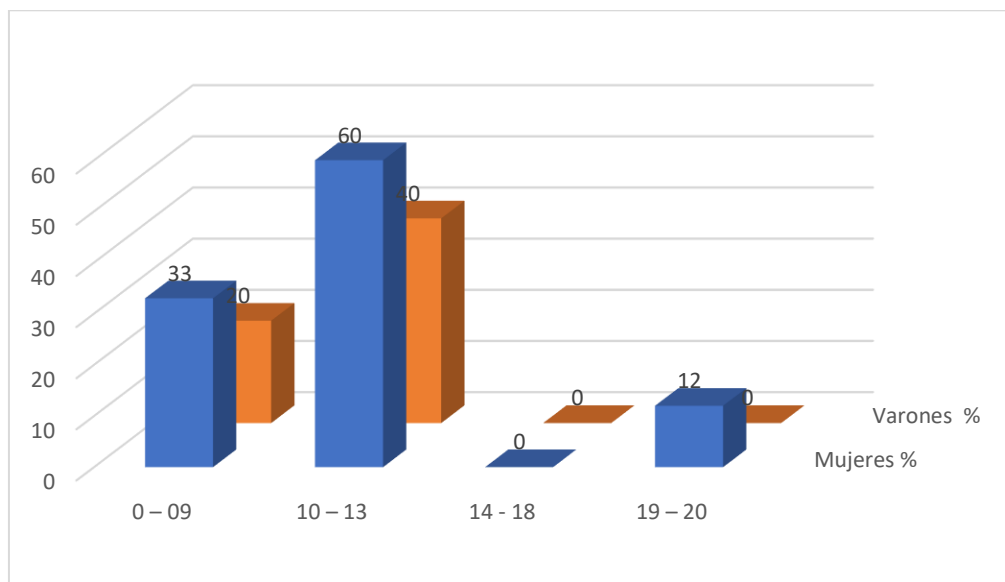


Tabla 6

Calificativos 5° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES		INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
			N	%	N	%	N	%
Inicio	C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso	B	10 – 13	7	78	4	40	11	58
Esperado	A	14 - 18	2	22	6	60	8	42
Destacado	AD	19 – 20	0	0	0	0	0	0
TOTAL			9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

La tabla 7 presenta la información de la quinta sesión de aprendizaje donde ya no existen estudiantes en el nivel de inicio, apareciendo por primera vez estudiantes en el nivel a es decir en el nivel esperado, en realidad alcanza el 42% entre los estudiantes Mujeres y Varones.

Figura 6: Niveles según porcentajes

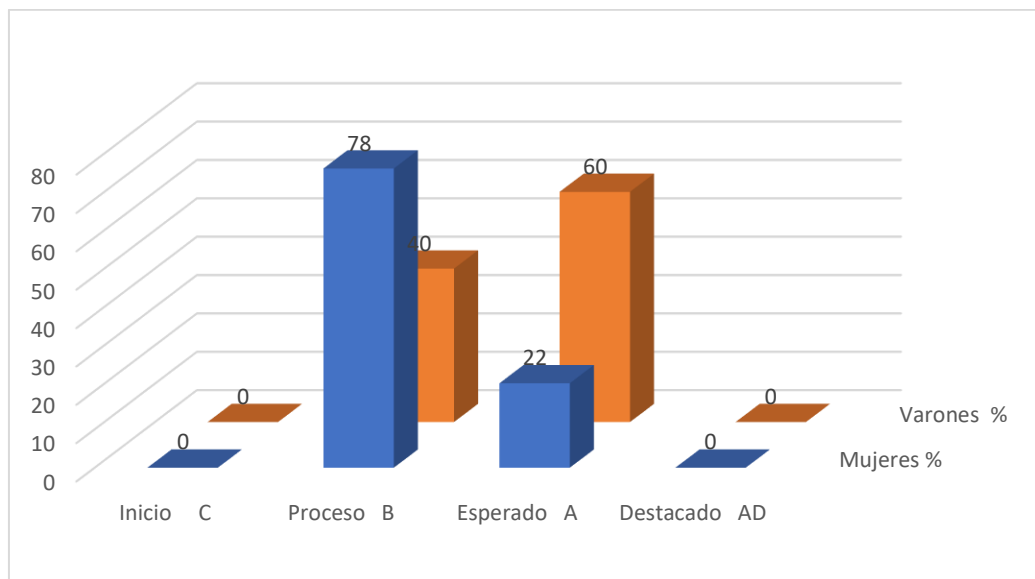


Tabla 7

Calificativos 6° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso B	10 – 13	1	0	2	20	3	16
Esperado A	14 - 18	7	80	6	60	13	68
Destacado AD	19 – 20	1	20	2	20	3	16
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

Esta tabla presenta la información de la sexta sesión del experimento donde los calificativos por primera vez aparecen en el nivel destacado. alcanzando un 16% de la totalidad

Figura 7: Niveles según porcentajes

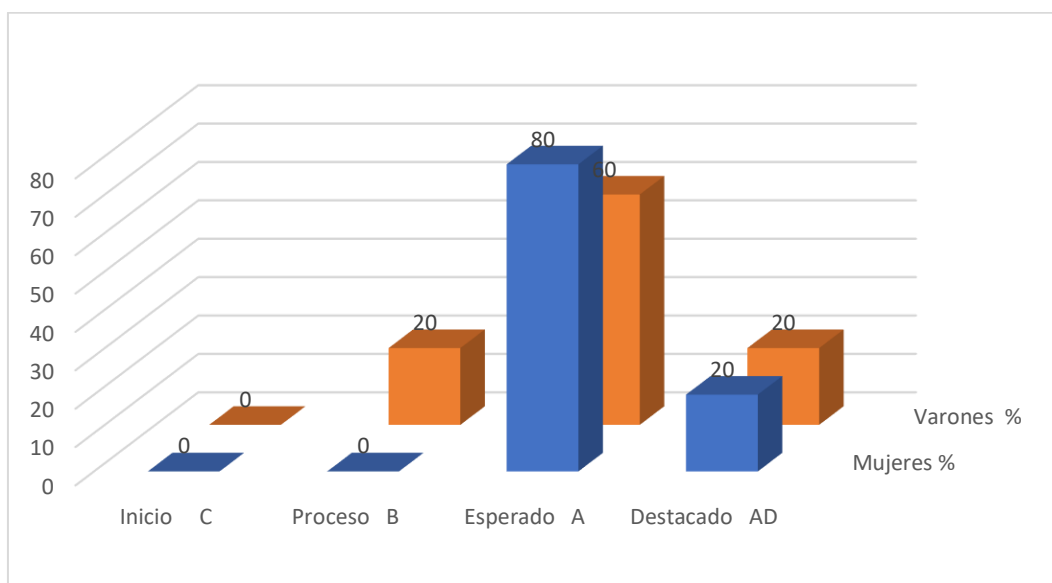


Tabla 8

Calificativos 7° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso B	10 – 13	1	11	0	0	1	5
Esperado A	14 - 18	5	56	7	70	12	63
Destacado AD	19 – 20	3	33	3	30	6	32
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En esta tabla se modifican los porcentajes en los 3 últimos niveles alcanzando en el nivel esperado el mayor porcentaje ubicándose en el segundo lugar el nivel destacado.

Figura 8: Niveles según porcentajes

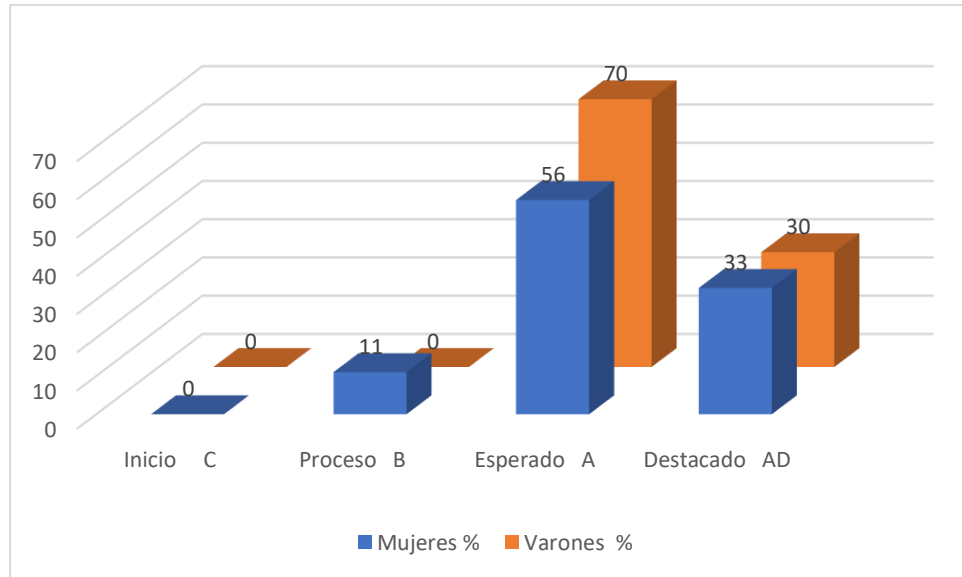


Tabla 9

Calificativos 8° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso B	10 – 13	0	0	0	0	0	0

Esperado A	14 - 18	4	44	5	50	9	47
Destacado AD	19 - 20	5	56	5	50	10	53
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

Los porcentajes que aparecen en la presente tabla se modifican de manera significativa en relación a la tabla anterior aquí el 53% de estudiantes están ubicados en el nivel destacado es decir su calificativo corresponde cualitativamente a a: AD.

Figura 9: Niveles según porcentajes

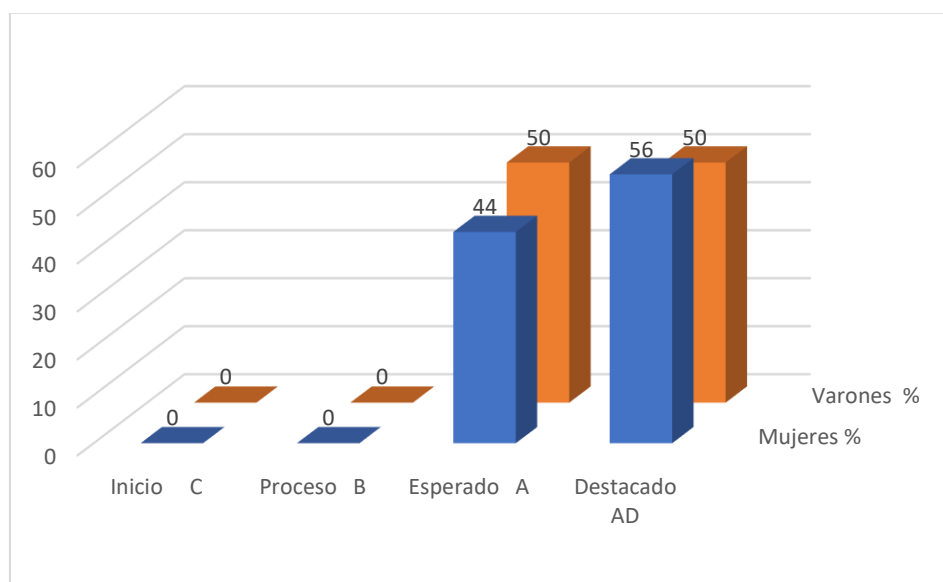


Tabla 10

Calificativos 9° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso B	10 – 13	0	0	0	0	0	0
Esperado A	14 - 18	1	11	3	30	4	21
Destacado AD	19 – 20	8	89	7	70	15	79
TOTAL		9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En la novena sesión de aprendizaje de los estudiantes han mejorado de manera significativa de tal forma que las 80 ciento mujeres está en el nivel destacado y el 70% de varones en el mismo nivel.

Figura 10: Niveles según porcentajes

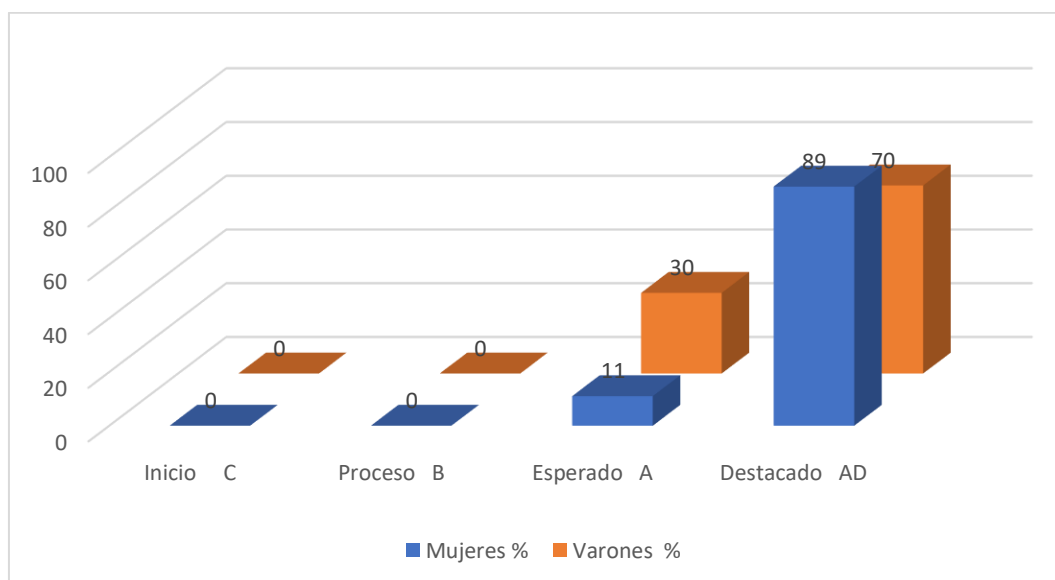


Tabla 11

Calificativos 10° sesión, según niveles, intervalos, sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Sihuas, 2021

NIVELES	INTERVALOS	Mujeres		Varones		Total	
		N	%	N	%	N	%
Inicio C	0 – 09	0	0	0	0	0	0
Proceso B	10 – 13	0	0	0	0	0	0
Esperado A	14 - 18	0	0	1	10	1	5
Destacado AD	19 – 20	9	100	9	80	18	95
TOTAL		9	100	10	90	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

En la última sesión de aprendizaje al ejecutar programa experimental los estudiantes han logrado ubicarse en el nivel más alto es decir en el nivel destacado obteniendo calificativos que fluctúan entre 19 y 20 en la escala vigesimal, tanto las Mujeres como Varones

Figura 11: Niveles según porcentajes

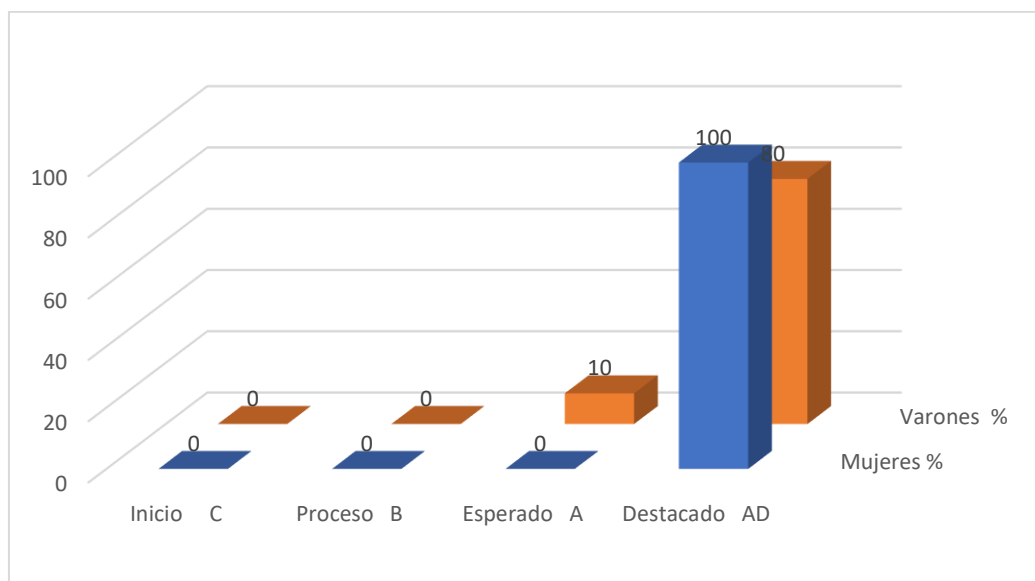


Tabla 12

Calificativos de pre test y post test, según niveles e intervalos por sexo, número y porcentaje de estudiantes de la I.E. 284, Quiches, 2021.

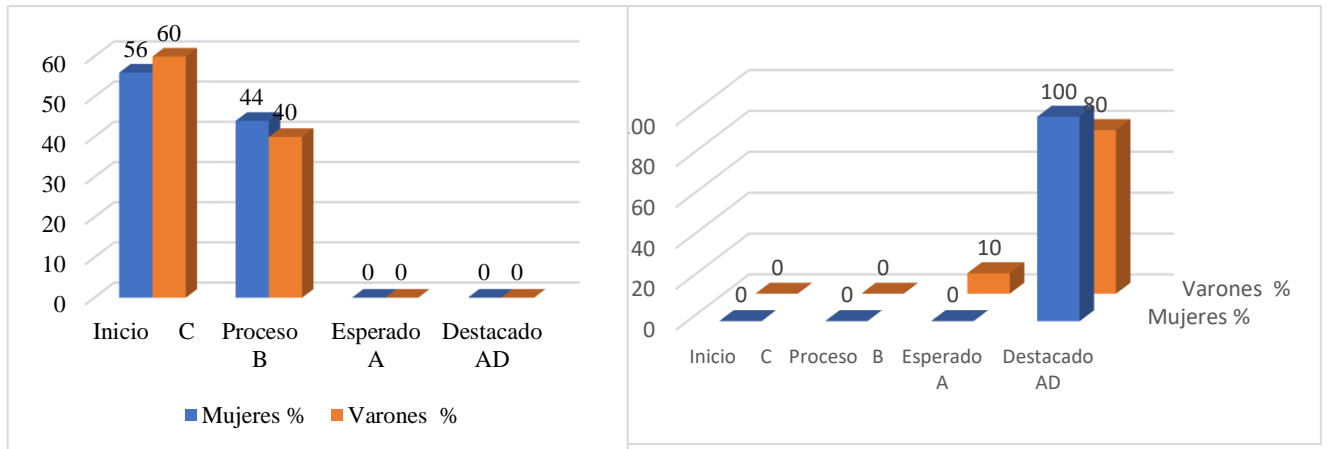
NIVELES	INTERVALOS	Pre test				Post Test							
		Mujeres %	Varones %	Total N	Total %	Mujeres N	Mujeres %	Varones N	Varones %	Total N	Total %		
Inicio C	0 – 09	56	60	13	68	0	0	0	0	0	0	0	
Proceso B	10 – 13	44	40	6	32	0	0	0	0	0	0	0	
Esperado A	14 - 18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Destacado AD	19 – 20	0	0	0	0	9	100	10	100	19	100	100	
TOTAL		0	100	0	100	19	100	9	100	10	100	19	100

Fuente: Pre test aplicado en octubre de 2021

Descripción

La tabla número 13 presenta la síntesis a manera de confrontación del pre test el post test, evidenciándose con claridad que el programa ha tenido resultados positivos por lo que se puede deducir que la hipótesis negativa será rechazada.

Figura 12: Pre y postes test por niveles según porcentajes



Comprobación estadística para decimar la hipótesis

PreTest*PostTest tabulación cruzada

Recuento

		Post Test		Total
		19.00	20.00	
Pre Test	8.00	4	0	4
	9.00	4	5	9
	10.00	0	2	2
	11.00	0	1	1
	12.00	0	1	1
	13.00	0	2	2
Total		8	11	19

En esta tabla se presenta la información referente a los calificativos obtenidos por los elementos de la muestra, donde se puede percibir a la totalidad de la muestra según los calificativos cuantitativos a fin de ubicarlos en los niveles que corresponde según lo propuesto por el Ministerio de educación

Estadísticos descriptivos

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
PreTest	19	8.00	13.00	9.5789	1.57465
PostTest	19	19.00	20.00	19.5789	.50726
N válido (por lista)	19				

En esta tabla se presenta la información de todo el proceso estadístico en el marco de los calificativos, se puede percibir con claridad que la mínima nota en el pre test fue 8 puntos y la máxima 13 puntos, la escala vigesimal, por eso se ubica en los niveles inicio y proceso respectivamente, correspondiéndole los calificativos C y B.

Prueba T

Estadísticas de muestra única

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
PreTest	19	9.2105	.91766	.21053
Sesion1	19	9.3684	1.06513	.24436
Sesion2	19	10.1579	1.67542	.38437
Sesion3	19	10.5789	1.70996	.39229
Sesion4	19	11.2632	1.66140	.38115
Sesion5	18	12.9444	1.86207	.43890
Sesion6	19	15.5263	2.01021	.46117
Sesion7	19	17.1579	1.80318	.41368
Sesion8	19	17.4211	2.21900	.50907
Sesion9	19	19.0526	.84811	.19457
Sesion10	19	19.3158	.74927	.17189
PostTest	19	19.8947	.31530	.07234

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 PreTest	9.5789	19	1.57465	.36125
PostTest	19.5789	19	.50726	.11637

Los actos informativos el pre test muestran que hay una media de 9,5789 y una media del post test que alcanza 19,5789, con ello también se demuestra con mucha claridad que el juego experimental ha tenido éxito al aplicarlo en los estudiantes de cuatro y cinco años de edad en la Institución Educativa 284 de Quiches en la provincia de Sihuas.

Prueba de muestra única

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PreTest	43.750	18	.000	9.21053	8.7682	9.6528
Sesion1	38.339	18	.000	9.36842	8.8550	9.8818
Sesion2	26.428	18	.000	10.15789	9.3504	10.9654
Sesion3	26.967	18	.000	10.57895	9.7548	11.4031
Sesion4	29.550	18	.000	11.26316	10.4624	12.0639
Sesion5	29.493	17	.000	12.94444	12.0185	13.8704
Sesion6	33.667	18	.000	15.52632	14.5574	16.4952
Sesion7	41.476	18	.000	17.15789	16.2888	18.0270
Sesion8	34.221	18	.000	17.42105	16.3515	18.4906
Sesion9	97.921	18	.000	19.05263	18.6439	19.4614
Sesion10	112.370	18	.000	19.31579	18.9547	19.6769
PostTest	275.035	18	.000	19.89474	19.7428	20.0467

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilatera l)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1 PreTest - PostTest	-10.0000	1.33333	.30589	-10.64265	-9.35735	-32.692	18	.000	

La información de la prueba DT de student al informar que existe una desviación estándar de 1.3 a la vez 18 como muestra de grados de libertad y una significación bilateral de cero coma cero implica que se acepta la hipótesis H1 y se rechaza la hipótesis H0, con ello se demuestra que el experimento en base al juegos del Atlas es altamente significativo y es aplicado de manera adecuada para mejorar los niveles de resolución de problemas de los estudiantes de educativa donde se ha efectuado el trabajo de investigación.

5.2. Análisis de resultados

Vygotsky (1979) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos.

Los resultados de la presente investigación responde a Juego de latas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa N° 284 del distrito de Quiches, 2021, esta situación ha permitido que la investigadora pueda realizar el trabajo experimental con estudiantes mujeres y varones de 4 y 5 años de edad por lo que se debe entender con claridad que la evaluación aplicada a los estudiantes antes del inicio del experimento, científicamente denominada pre test, ha arrojado información cuantitativa como cualitativa, pensando que los estudiantes no han podido resolver de manera correcta los problemas de matemáticas en el marco de la cuantificación, por ello

se puede entender que el 56% de niños de cuatro años han obtenido calificaciones correspondientes al nivel de inicio, los que cuantitativamente han obtenido calificaciones menores a 9 puntos en la escala vigesimal, en el mismo orden de cosas los estudiantes de 5 años han alcanzado el 70% en este nivel situación que es preocupante y que deben transformarse estos resultados luego de culminado el experimento es decir en la sesión 10.

Barbera (1995) sostiene que las estrategias en la enseñanza de la matemática tienen un determinado punto de vista en como selecciona las actividades que se realiza en el aula. Primeramente, ver los contenidos; luego adaptarlas a las estrategias generales, esto permitirá la parte del desarrollo cognitivo de los estudiantes y finalmente un análisis del aprendizaje, así como las evaluaciones de las actividades matemáticas propuestas.

Los resultados de la evaluación y que muestran el nivel de competencia en la resolución de matemáticas de los niños de educación inicial o estudiantes mujeres y varones, muestra los resultados cuantitativos que hay alguna deficiencia que está influyendo de manera negativa por lo que el experimento debe obtener resultados diferentes al culminar, esta situación justifica desde cualquier punto de vista que el desarrollo del juegos de latas debe mejorar significativamente el rendimiento académico de los niños de la institución educativa 1284 de Quichés, 2021.

Haciendo el análisis de la información que aparece en la tabla que corresponde a la primera sesión como a las demás tablas que representan a las decisiones de aprendizaje efectuadas por la investigadora con la finalidad de verificar la

eficiencia y eficacia del experimento se ha podido detectar que hay un avance significativo de sesión a sesión siento un poco más lento al inicio de estas pero que al llegar a la sexta sesión de aprendizaje ay un cambio no solo cuantitativo sino también cualitativo porque se modifican los porcentajes y los niños se ubican en diferentes niveles como muestra de su mejora en el rendimiento académico.

Chilcon (2020) demostro que los juegos mejoran el aprendizaje en los estudiantes, así lo evidencia los resultados. El trabajo desarrollado por la investigadora ha tenido como aspecto fundamental que los estudiantes deben observar cada situación problemática y pueda responder con claridad cómo es que pueden resolver los problemas de Cantidad y puedan traducir las situaciones objetivas del juegos de latas en expresiones numéricas, el desarrollo de esta actividad ha permitido entender que el niño es influenciado por el juegos de latas no sólo por manipular los objetos sino el reconocimiento que le da a cada uno de los colores y estas puede ser traducido no sólo en cantidad sino también en expresiones numéricas.

El trabajo experimental también estuvo orientado a buscar que el estudiante pueda ordenar las latas por tamaño en orden ascendente es decir al inicio las de menor tamaño y luego las de mayor tamaño, presión también se hizo en sentido contrario es decir primero las ratas grandes para culminar de apilar las latas pequeñas.

Aspecto cualitativo también fue evaluado en los estudiantes tanto en el pre como en el post test, de tal forma que podría el estudiante afirmar la existencia de muchas o pocas latas para luego poder entender que es necesario ponerle un número a cada

lata con la finalidad de que el niño no sólo puedes contar las sino al contar con un plumón podría escribir el número que representa el cúmulo de latas, con estas actividades el experimento ha resultado positivo porque como se había firmado líneas arriba las sesiones de aprendizaje modificándose cuantitativamente y cualitativamente evidenciando desde todo punto de vista la influencia positiva que ha tenido el programa experimental.

El juego de las latas no sólo ha permitido que los estudiantes mujeres y varones puedan acumular o diferenciar tamaños sino también ordenar de manera ascendente según los números ordinales y así estudiante pueda tener la capacidad de identificar la posición de la lata en el cúmulo o conjunto que el profesor o profesora pueda utilizar para este proceso de enseñanza aprendizaje.

En algún momento es la docente tuvo que enumera las latas y presentarlas de manera desordenada para que el estudiante en una fila los ordene según las indicaciones de la maestra ubicando las latas numeradas y ubicadas en orden ascendente o descendente.

Las latas también pudieron estar apiladas en forma de pirámide así el estudiante puede identificar cuántos hay en cada una de las filas, con la posibilidad de que el niño pueda identificar el número de latas sino también los colores que pueden ser ubicados debajo encima de las columnas respectivas.

El desarrollo de enseñanza aprendizaje en educación inicial implica efectuar juegos y el estudiante puede haber derribado a la pirámide y evidenciar

cuantitativamente el número de latas que han sido puestas en posición horizontal y cuántas latas han quedado en posición vertical, con esta actividad se demuestra como el estudiante progresando el reconocimiento y aprendizaje de los problemas matemáticos.

El trabajo experimental a tenido una serie de actividades una de ellas es que uno de los estudiantes puede repartir las latas a los compañeros para ver si pueden tener cada uno de esos medios y materiales que servirán como elementos fundamentales para el aprendizaje, por ello el estudiante en esta actividad podrá decir cuántas latas ha empleado y cuántas latas le faltaría para que cada estudiante pueda tener una.

Otra de las actividades realizadas por los estudiantes en el proceso de experimentación de juego de latas el niño pudo también armar una torre y señalar cuántas latas pudieron ser utilizadas y cuántas no se han podido utilizar en el lapso de tiempo que la maestra pueda precisar al estudiante.

Tal como se había manifestado y se ha evidenciado en los cuadros estadísticos es preciso mencionar que los estudiantes han utilizado una serie de estrategias y procedimientos para poder calcular o entender a cabalidad cómo se efectúa no sólo la identificación de las latas sino también la posición y el color de cada una de ellas, actividades que están relacionadas de manera directa con la edad del niño la posición de las latas y el número de éstas que pueden ser utilizadas en el desarrollo académico de los estudiantes.

Otra acción del trabajo experimental ha sido que el estudiante pueda identificar el número de latas faltantes o sobrantes en los conjuntos que la maestra orden estructural o ubicar dentro o fuera de una determinada figura u otro medio que sea necesario para que el estudiante se entrene en el uso de estos instrumentos.

Los resultados que aparecen en la última evaluación o post test, se pueden encontrar en la tabla 12, allí se evidencia de manera cuantitativa que los estudiantes han alcanzado el nivel destacado es decir sus calificativos fluctúan entre 19 y 20 puntos de la escala vigesimal por lo que su calificativo cualitativo es AD, con ello se ha demostrado de manera categórica que el programa presenta eficiencia y eficacia preparar a los niños en el área de matemáticas con la finalidad de que puedan resolver este tipo de actividades.

VI. Conclusiones

Luego de realizar el análisis y discusión de resultados en el marco del trabajo experimental realizado por la investigadora se ha podido concluir que, luego de efectuar el experimento se demuestra que el juego de latas ha mejorado significativamente y de manera progresiva la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes de la Institución Educativa 284 Quiches, 2021, tal como se evidencia en las tablas del 3 al 11, percibiendo la mejora en forma cuantitativa y cualitativa del rendimiento académico de los niños de 4 y 5 años. Según el progreso que han tenido en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, de ubicarse en el nivel de inicio todos han pasado al nivel destacado, es decir sus calificativos ubicados en C han pasado a estacionarse en el nivel AD

Sugerencia:

Teniendo en cuenta el desarrollo del experimento sobre el juego en base a latas y comprobando su eficacia y eficiencia la investigadora se permite sugerir y recomendar que el experimento puede ser desarrollado por otros docentes a fin de tener éxito en la enseñanza aprendizaje de la matemática en niños de educación inicial.

Las docentes de educación inicial, no sólo pueden utilizar el juego de latas sí no programas experimentales con elementos que tengan la misma función que las latas en la enseñanza de la matemática.

Los trabajos experimentales no sólo van a posibilitar la mejora en el aprendizaje académico sino también van influir en las habilidades de los niños y que pueden aplicarse a otras áreas del conocimiento.

El juego de latas constituye por excelencia el trabajo experimental con los recursos que están al alcance de las maestras de educación inicial como también de los niños, por ello es superlativo emplear y desarrollar este experimento en cualquier actitud donde haya el trabajo en educación inicial.

Referencias bibliográficas

- Espinoza , C. E., Reyes, C., & Rivas , H. (2019). EL APRESTAMIENTO A LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR. *Revista pedagógica de la universidad de Cienfuegos*, 1 - 19. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-193.pdf>
- Pastor-Vicedo, J., Martínez-Martínez, J., Jaén Tévar, Y., & Prieto-Ayuso, A. (2019). Los descansos activos y la mejora de los aprendizajes en educación infantil: una propuesta de intervención. *Revistas.um.es*, 67 - 72. Obtenido de <https://revistas.um.es/sportk/article/view/401131>
- Acuña, O., & Gutierrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro - Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de educación. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2193>
- Alsina, A. (2012). Más allá de los contenidos, los procesos matemáticos en educación infantil. *EMDA 0-6: educación matemática en la infancia*, 1 - 14. Recuperado el 5 de noviembre de 2021, de <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>
- Angeles, C. (2016). *Métodos y técnicas de investigación*. Editorial San Marcos.
- Arias, C. (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 Norbert Wiener, Escuela de posgrado. Universidad Norbert Wiener. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/625>
- Barbera, E. (1995). *Estrategias en matemáticas*. Madrid.

- Carbajo, V. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima, Callao, 2018*. Universidad César Vallejo, Escuela de posgrado. Universidad César Vallejo. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/27999>
- Casado, P., & Casado, Ó. (2017). Recursos para las buenas prácticas y la evaluación formativa (Educación Infantil y Primaria). *Infancia, Educación y Aprendizaje*, 3(2), 778-782. Recuperado el 11 de noviembre de 2021, de <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/817>
- Curricular, D. (2019). *programacion educacion inicial*.
- Fallarino, N., Leite, A., & Cremades, R. (2020). Estudio de caso sobre el desarrollo de la competencia oral en Educación Infantil y Primaria en un centro público. *Revista Complutense de Educación*, 31(3), 319-327. doi:<https://doi.org/10.5209/rced.63349>
- FERNÁNDEZ, R., HERNÁNDEZ, C., PRADA, R., & Pastor, R. (2018). Dominio afectivo y prácticas pedagógicas de docentes de Matemáticas: Un estudio de revisión. *Espacios*, 1 - 10. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p25.pdf>
- Fernandez, P. (2018). *Las matemáticas y el aprendizaje basado en el juego*. FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA.
- Fernández-Abella, R., Peralbo-Uzquiano, M., Durán-Bouza, M., Durán-Bouza, M., & García-Fernández, M. (2018). Programa de intervención virtual para mejorar la memoria de trabajo las habilidades matemáticas básicas en Educación Infantil. (U. d. vasco, Ed.) *Revista de Psicodidáctica*, 17 -23.
- García, M. (2018). Proyecto Newton. Matemáticas para La Vida. *Números revista didáctica de la matemática*, 98(1), 45 - 58. Obtenido de <http://funes.uniandes.edu.co/12885/1/Garcia2018Proyecto.pdf>

- Guidotti, M., & Granados, M. (2019). *Los juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" san juan de Lurigancho - Lima*. Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de educación. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2515>
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill education.
- Huanca, M. (2019). *Juegos matemáticos como estrategia para traducir cantidades a expresiones numéricas con niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 071 "Virgen del Carmen" del distrito de San Juan de Lurigancho*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de educación. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado el 2 de noviembre de 2021, de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15291>
- J., P. (1985). *Seis estudios de Psicología*. Barcelona.
- Menacho, L. (2018). Cuando la educación familiar Andina se interrumpe en la educación inicial: los PRONOEIs (programas no escolarizados de educación inicial) en la Sierra de Ancash (Perú). (INDIANA, Ed.) *Journals* , 36(1), 141 - 154. Recuperado el 5 de noviembre de 2021, de <https://journals.iai.spk-berlin.de/index.php/indiana/article/view/2581>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Revista Multidisciplinaria de investigación*, 1(3), 8 - 18.
- Merqué, E., & Artés, M. (2017). *Juego y aprendizaje matemático educación infantil. Investigación en didáctica de las matemáticas . EMDA 0 -6 : educación matemática en la infancia*.
- MINEDU. (6 de diciembre de 2021). <https://resources.aprendoencasa.pe>. Obtenido de <https://resources.aprendoencasa.pe/perueduca/primaria/activarte/semana-2/pdf/dia-1-tumba-latas.pdf>

- Monge Zamorano, M., Méndez Abad, M., Hernandez, J., Quintana Herrera, C., & Presa de La Fuente, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 31 - 36.
- Novo, M., Encinas , M., & Cuida , A. (2012). Un acercamiento a la sostenibilidad desde la Educación Matemática Realista en un aula de Infantil. *EMDA 0 -6: Educación en la matemática*, 37 - 50. Obtenido de <http://www.edma0-6.es/index.php/edma0-6>
- PAREDES, B., & Ilda , Q. (2018). *Propuesta de estrategias didácticas basadas en el juego para mejorar el aprendizaje de resolución de problemas aditivos en el área de matemática, en los niños y niñas de 2º grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 82842 – Yuragalpa, Dist. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.*
- Parrillo, A. (2018). *El juegos libre en los sectores para mejorar el aprendizaje en el área de matemática el niño de 5 años de la institución educativa inicial nuevo Perú del distrito de San Miguel, provincia de San Román, región Puno año 2018.* Facultad de educación y Humanidades. Escuela profesional de educación inicial. Recuperado el 2 de noviembre de 2021
- Rodríguez, J., & Cruz, P. (2020). De las competencias básicas a las competencias claves en Educación Infantil. Comparativa y actualización de las competencias en el currículum. *Propósitos y Representaciones*, 8(11), 1-19.
doi:<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n1.366>
- Rubia, M. d. (2020). *Mejorar el ambiente de matemáticas de un centro de educación infantil.* Universitat de les Illes Balears. Recuperado el 5 de noviembre de 2021, de https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/155214/Rubia_Mezcua_MariaCarmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, R. (2007). El Método Científico y sus Etapas,.

Solis, P. (2020). La importancia del juegos y sus beneficios en el desarrollo infantil.

HAL: Archives-ouvertes, 4(7), 20 - 29. doi:ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2962-5819>

Vygotsky, L. (1979). *La Formación Social de la Mente*. Barcelona.

Anexos

1. Base de datos:

N°	Pre Test		sesión 1		sesión 2		sesión 3	
	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel
1	8	C	8	C	8	C	9	C
2	8	C	8	C	8	C	9	C
3	8	C	8	C	8	C	9	C
4	8	C	8	C	9	C	9	C
5	9	C	9	C	9	C	9	C
6	9	C	9	C	9	C	9	C
7	9	C	9	C	9	C	9	C
8	9	C	9	C	9	C	9	C
9	9	C	9	C	9	C	9	C
10	9	C	9	C	10	B	10	B
11	9	C	9	C	10	B	11	B
12	9	C	9	C	11	B	11	B
13	9	C	10	B	11	B	12	B
14	10	B	10	B	11	B	12	B
15	10	B	10	B	12	B	12	B
16	10	B	11	B	12	B	13	B
17	10	B	11	B	12	B	13	B
18	11	B	11	B	13	B	13	B
19	11	B	11	B	13	B	13	B

sesión 4		sesión 5		sesión 6		sesión 7		sesión 8	
Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel
8	C	10	B	13	B	13	B	14	A
8	C	10	B	13	B	15	A	14	A
9	C	11	B	13	B	15	A	15	A
9	C	11	B	14	A	15	A	15	A
11	C	12	B	14	A	15	A	15	A
11	C	12	B	14	A	17	A	15	A
11	B	12	B	14	A	17	A	16	A
11	B	12	B	15	A	17	A	16	A
11	B	13	B	15	A	17	A	18	A
12	B	13	B	15	A	17	A	19	AD
12	B	13	B	15	A	18	A	19	AD
12	B	14	A	16	A	18	A	19	AD
12	B	14	A	16	A	18	A	19	AD
12	B	14	A	17	A	19	AD	19	AD
13	B	15	A	17	A	19	AD	19	AD
13	B	15	A	17	A	19	AD	19	AD
13	B	16	A	19	AD	19	AD	20	AD
13	B	16	A	19	AD	19	AD	20	AD
13	B	17	A	19	AD	19	AD	20	AD

sesión 9		sesión 10		Post test	
Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel
17	A	17	A	19	AD
18	A	19	AD	19	AD
18	A	19	AD	20	AD
18	A	19	AD	20	AD
19	A	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	19	AD	20	AD
19	AD	20	AD	20	AD
19	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD
20	AD	20	AD	20	AD

N°	Pre Test		sesión 1		sesión 2		sesión 3		sesión 4		sesión 5		sesión 6		sesión 7		sesión 8		sesión 9		sesión 10		Post test	
	Vigesimal	Nivel	Vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel	vigesimal	Nivel
1	8	C	8	C	8	C	9	C	8	C	10	B	13	B	13	B	14	A	17	A	17	A	19	AD
2	8	C	8	C	8	C	9	C	8	C	10	B	13	B	15	A	14	A	18	A	19	AD	19	AD
3	8	C	8	C	8	C	9	C	9	C	11	B	13	B	15	A	15	A	18	A	19	AD	20	AD
4	8	C	8	C	9	C	9	C	9	C	11	B	14	A	15	A	15	A	18	A	19	AD	20	AD
5	9	C	9	C	9	C	9	C	11	C	12	B	14	A	15	A	15	A	19	A	19	AD	20	AD
6	9	C	9	C	9	C	9	C	11	C	12	B	14	A	17	A	15	A	19	AD	19	AD	20	AD
7	9	C	9	C	9	C	9	C	11	B	12	B	14	A	17	A	16	A	19	AD	19	AD	20	AD
8	9	C	9	C	9	C	9	C	11	B	12	B	15	A	17	A	16	A	19	AD	19	AD	20	AD
9	9	C	9	C	9	C	9	C	11	B	13	B	15	A	17	A	18	A	19	AD	19	AD	20	AD
10	9	C	9	C	10	B	10	B	12	B	13	B	15	A	17	A	19	AD	19	AD	19	AD	20	AD
11	9	C	9	C	10	B	11	B	12	B	13	B	15	A	18	A	19	AD	19	AD	19	AD	20	AD
12	9	C	9	C	11	B	11	B	12	B	14	A	16	A	18	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD
13	9	C	10	B	11	B	12	B	12	B	14	A	16	A	18	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD
14	10	B	10	B	11	B	12	B	12	B	14	A	17	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD	20	AD
15	10	B	10	B	12	B	12	B	13	B	15	A	17	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD	20	AD
16	10	B	11	B	12	B	13	B	13	B	15	A	17	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD	20	AD
17	10	B	11	B	12	B	13	B	13	B	16	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD	20	AD	20	AD
18	11	B	11	B	13	B	13	B	13	B	16	A	19	AD	19	AD	20	AD	20	AD	20	AD	20	AD

2. Consentimiento informado del director.

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

Título del estudio: **juego de latas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa n 284 del distrito de quiches, 2021**

Investigador (a): Príncipe de la cruz Selene Marilyn

Propósito del estudio:

Estamos invitando a sus estudiantes participar en un trabajo de investigación titulado: **juego de latas para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa n 284 del distrito de quiches, 2021**

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

Se aplicará juego de latas para determinar la mejorará del nivel de logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática.

Procedimientos:

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

1. se aplicará un pre-test
2. se desarrollarán sesiones de aprendizajes o programas
3. se aplicará un pos-test

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Debido al factor climático podría haber inasistencia de los estudiantes a la institución, lo cual permitiría una toma inconveniente dela muestra

Beneficios:

Identificar necesidades de los estudiantes y mejorar con la aplicación de la estrategia en base a juego de latas.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que el estudiante participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 962676891

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que el estudiante ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que los estudiantes de la IE N° 284 Inicial de Quiches participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que el estudiante puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Yeny Velásquez Tafur
16:00
Participante

05/11/2021

Selene M. Príncipe De La Cruz
16:00
Investigador

05/11/2021

3. Validación de instrumentos a juicio de expertos.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN **DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE LATAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 284 DEL DISTRITO DE QUICHES, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno						
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100			
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				90			
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																						95	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																							100
4. Organización	Existe una organización lógica.																						90	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																							95
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																							95
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																							100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																							95

	propósito del diagnóstico.																			
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			95

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,94.5



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Walter Ricardo Araujo Tenorio	DNI N°	18106643
Dirección domiciliaria:	Paseo del Mar LL-26	Teléfono/Celular:	964 455 202
Título Profesional	Lic. en Educación		
Grado Académico:	Maestría en Docencia e investigación		
Mención:	Gestión Pública		



FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE LATAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 284 DEL DISTRITO DE QUICHES, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. Organización	Existe una organización lógica.																				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				
9. Metodología	La estrategia responde al																				

	propósito del diagnóstico.																			
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

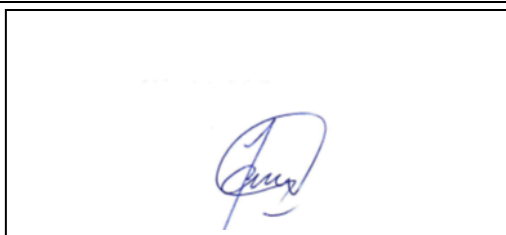
0,98



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	José Yovera Saldarriaga	DNI N°	32972750
Dirección domiciliaria:	Paseo del Mar LL-26	Teléfono/Celular:	968 122 077
Título Profesional	Lic. en Educación		
Grado Académico:	Doctor en Educación		
Mención:	Gestión Pública		





FICHAS DE VALIDACIÓN **DEL JUICIO DE EXPERTO**

DATOS GENERALES:

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE LATAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 284 DEL DISTRITO DE QUICHES, 2021**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE-TEST y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				
4. Organización	Existe una organización lógica.																				
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				

PRUEBA DE PRE-TEST Y POST- TEST DE MATEMATICA

PARA MEDIR JUEGO DE LATAS PARA MEJORAR LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 284 DEL DISTRITO DE QUICHES, 2021

I.-DATOS:

Nombres:

Edad: _____ fecha: _____

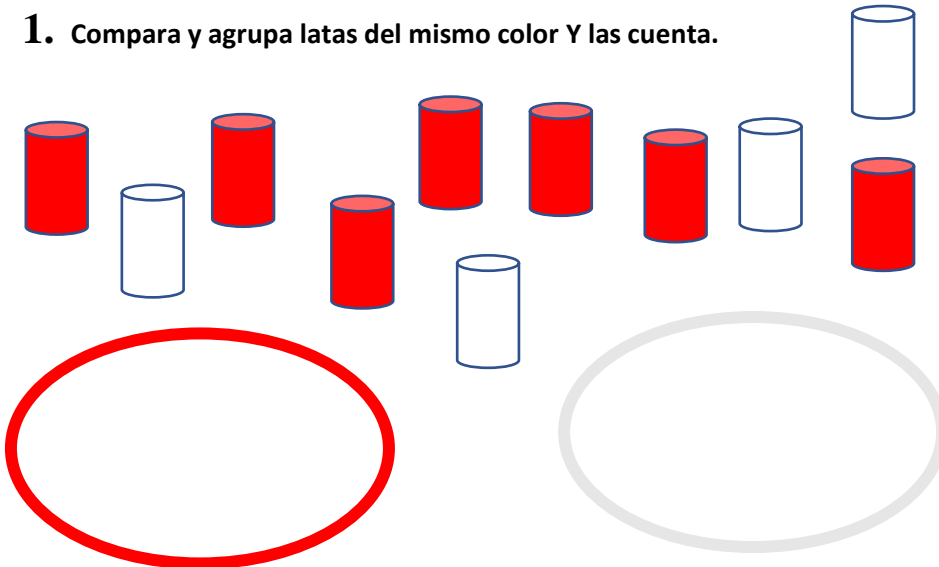
II. **PROPÓSITO:** Identificar los niveles de la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de matemática en las tres dimensiones en los estudiantes de la institución educativa N° 284 del Distrito de Quiches 2021

III.- INSTRUCCIONES:

Observa cada situación problemática y responde:

Dimensión resuelve problemas de cantidad y traduce cantidades a expresiones numéricas.

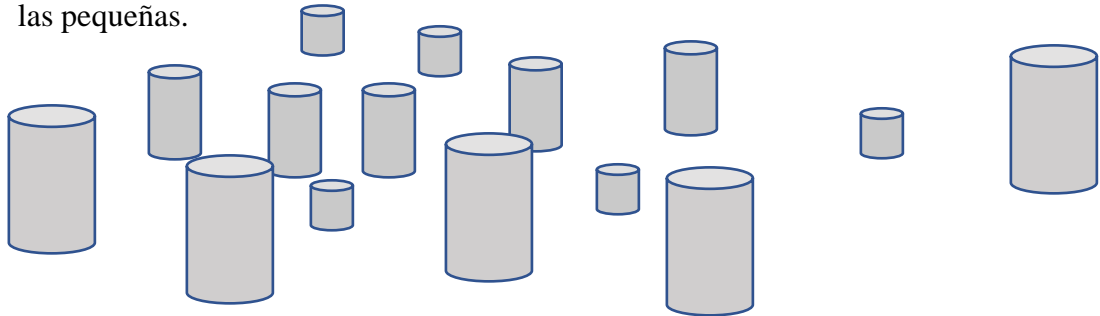
1. Compara y agrupa latas del mismo color Y las cuenta.



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
--------	---------	----------------	-----------------

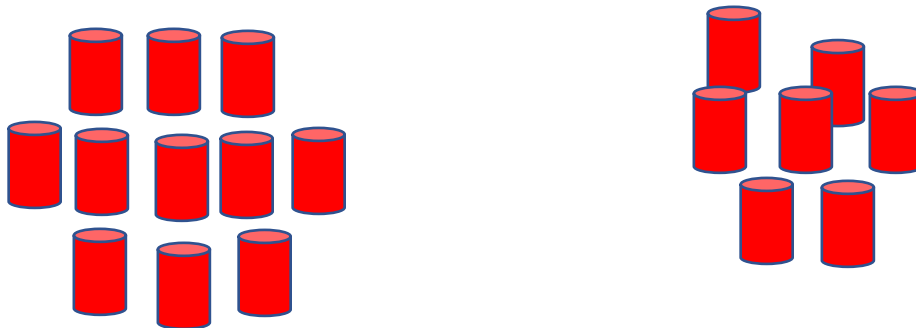
--	--	--	--

2. Ordena las latas por tamaño, primero las grandes, luego las medianas y al final las pequeñas.



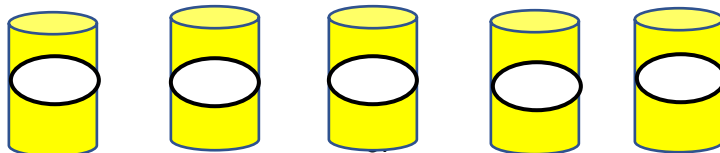
INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

3. identifica "muchos" y "pocos" en un grupo de latas.



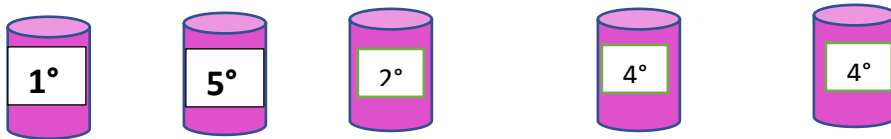
INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

4. cuenta las latas hasta el 5 y las enumera.



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

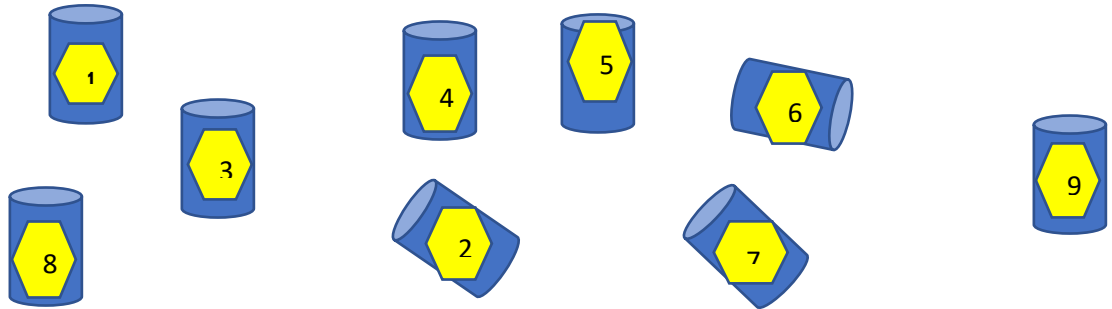
5. ordena las latas hasta el quinto lugar



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

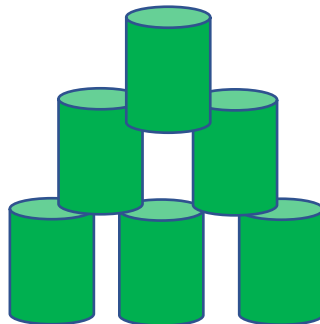
Dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones

6. Ordena latas enumeradas hasta el 9 en una fila.



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

7. Cuenta las latas que forman una pirámide



INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

8. Compara cuantas latas va armadas en cada fila de una pirámide.



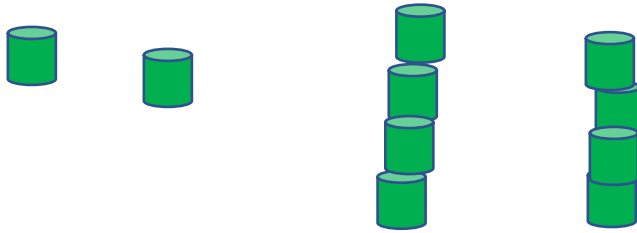
INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

9. Reparte una lata a cada compañero y cuenta cuantas utilizo



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

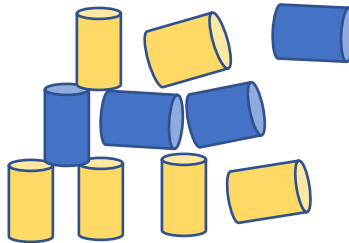
10. Arma dos torres de 4 latas cuenta e indica cuantas sobran de 10.



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

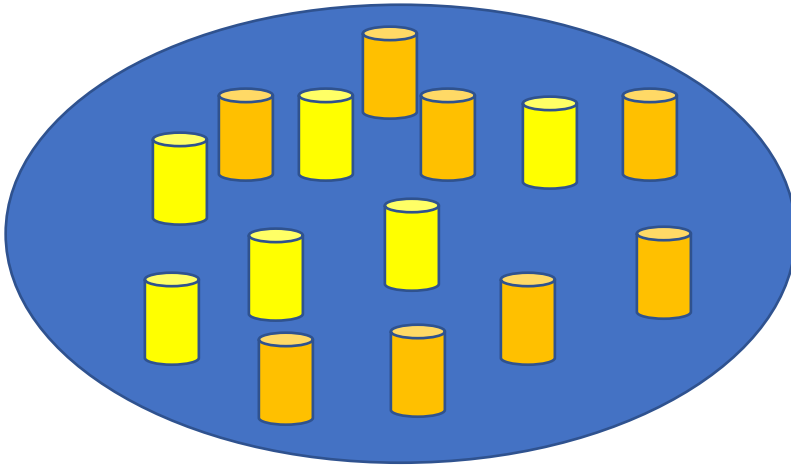
Dimensión usa estrategias y procedimientos de cálculo

11. Cuenta y dice: cuantas latas tumbo luego de jugar el tumba latas.



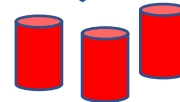
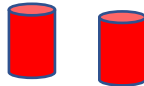
INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

12. Quita las latas de un grupo según se le indica.



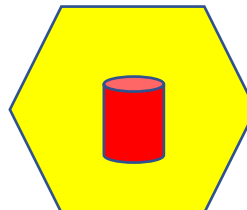
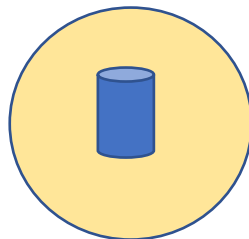
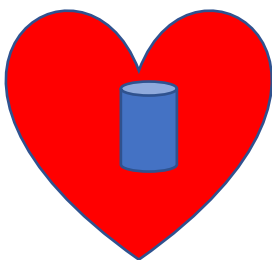
INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

13. Completa las latas que faltan para un monto total.



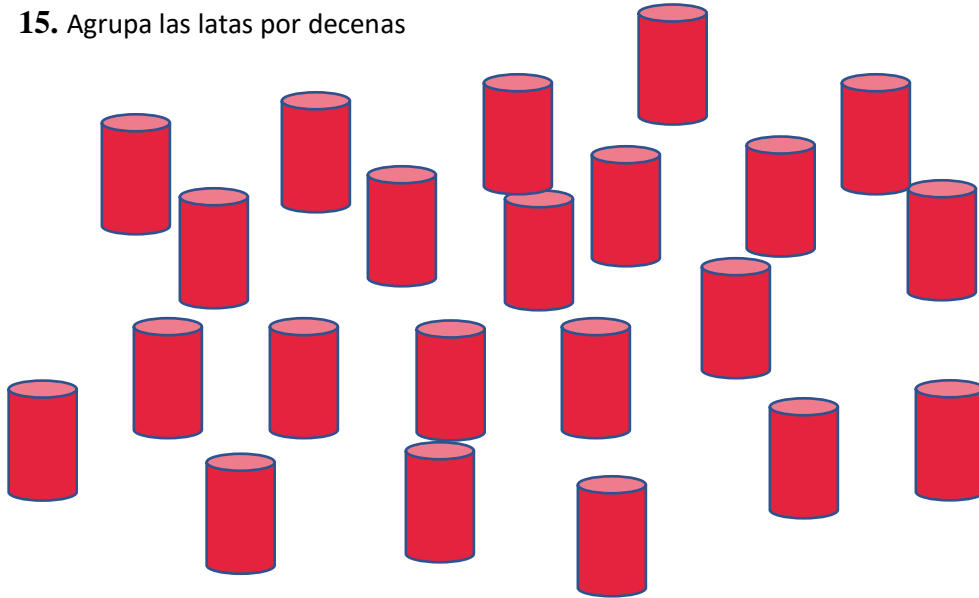
INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

14. Ubica las latas en el lugar que le corresponde en un juego de memoria.



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

15. Agrupa las latas por decenas



INICIO	PORCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO

4. Sesiones de clase

Sesión de aprendizaje N° 1

I. TITULO: “VEO POCOS, VEO MUCHOS”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Lunes 15 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprenderán a diferenciar cantidades de muchos y pocos”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. Ejemplo: Un niño señala el calendario y le dice a su docente: “Faltan pocos días para el paseo” 	Cuaderno de campo
<p>ESTANDAR:</p> <p>Explora por propia iniciativa los objetos y situaciones de su entorno cotidiano utilizando sus sentidos, sus propias estrategias y criterios reconociendo algunas características y estableciendo relaciones o agrupaciones entre ellos y comprende algunas expresiones sencillas relacionadas con la cantidad y el tiempo.</p>		

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - MOTIVACIÓN: Se les motiva con una canción el barco se hunde y se jugará con la canción para diferenciar muchos o pocos. - SABERES PREVIOS: Se les realiza las siguientes preguntas a los niños: 	Canción

	<p>¿Qué está pasando con el barco? ¿Qué podemos hacer para que no se hunda? ¿Cuántos niños hay en el barco? ¿Hay muchos o pocos afuera del barco?</p> <p>INICIO CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué pasaría sino diferenciaríamos las cantidades?</p> <p>Propósito: “Hoy aprenderán a diferenciar cantidades de muchos y pocos”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.</p>	
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubiquen un espacio libre en la casa, si es posible muevan o reubiquen algunas cosas de su lugar (como mesas, sillas, sillones, etc.) para que su niña o niño disponga de un ambiente para realizar la actividad. Consideren esta acción de organización del espacio como parte de las actividades cotidianas a desarrollar con las y los demás integrantes de la familia. - Dispongan de una botella de agua para que su niña o niño se hidrate. <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Comienzo a decirles que en el aula hay sillas ¿Dónde habrá más? Y ¿dónde menos?</p> <p>La profesora les entrega a los niños imagen de frutas que son manzana y naranja y les pedirá que se agrupen de acuerdo a su imagen de fruta que le ha tocado</p> <p>Después los niños pegarán la imagen en la pizarra donde habrá dos árboles de las cantidades a donde corresponda muchos, pocos.</p> <p>Situación Problemática</p> <p>Les pedimos que, en el grupo formado, se agrupen de acuerdo a su sexo para comparar cantidades. ¿Hay muchas niñas? ¿Hay muchos niños? ¿Hay pocas niñas? ¿Hay pocos niños? Los niños realizarán otro tipo de agrupación con el uso de latas de diferentes colores.</p> <p>Se les entrega latas de varios colores</p> <p>Transferencia: Las docentes aplican una lista de heteroevaluación con los indicadores propuestos</p>	Latas
CIERRE	<p>Se les evalúa permanente, de acuerdo al indicador de logro seleccionado.</p> <p>Los educandos responden a las siguientes preguntas de meta cognición:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué materiales hemos utilizado? - ¿Les gustó lo que desarrollamos en clase? 	

RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Representa con diferentes objetos muchos y pocos en casa. 	

Sesión de aprendizaje N° 2

I. TITULO: “Jugando aprendemos ordinales”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Miércoles 17 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprenderán a diferenciar cantidades de muchos y pocos”.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza los números ordinales “primero”, “se - segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña cuenta cómo se hace una ensalada de frutas. Dice: “Primero, eliges las frutas que vas a usar; segundo, lavas las frutas; tercero, las pelas y cortas en trozos; y, cuarto, las pones en	Cuaderno de campo
ESTANDAR:		
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el		

peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”	un plato y las mezclas con una cuchara”	
--	---	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Se invita a los estudiantes al patio, para realizar la siguiente dinámica: “carrera por equipos” - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Quiénes participaron en la carrera?, ¿Cuántos equipos participaron?, ¿Quién llego primero?, ¿Quién llego segundo?, ¿Quién llego último?, ¿Qué entienden por penúltimo? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán a ubicar quien esta primero, último penúltimo”. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	Patio Silbato
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes. Se les presenta una imagen y se les indica que los niños van en bicicleta para llegar más rápido al colegio ¿Quién va primero? ¿quién va en segundo lugar?</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes en equipos, se entrega latas de colores con los términos primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, para representar la situación problemática (se les indica que con las latas representen el orden de llegada de los niños al colegio y luego expresen los términos primero, último y penúltimo).</p> <p>➤ Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos niños se dirigen al colegio?, ¿Cuántas latas utilizare para representar a cada niño?, ¿Cómo ordenamos las latas?, ¿Quién llego primero?, ¿Quién último?, ¿Quién llego penúltimo?, ¿Cuál llego primero?, ¿Cuál representa último?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	Imagen Latas

CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos niños se dirigían en bicicleta a la escuela?, ¿Qué material utilizaste para representar a los niños?, ¿qué hemos trabajado el día de hoy?</p> <p>Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?</p>	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Representa con diferentes objetos muchos y pocos en casa. 	

Sesión de aprendizaje N° 3

I. TITULO: “Ordenamos números”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Viernes 19 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	“Hoy aprenderán a registrar mediante números la cantidad de materiales que hay en el aula, en un inventario”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta 9, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Una niña va la granja de su IE y de vuelta al aula le dice a su docente: “Las gallinas han puesto cinco huevos”.	Cuaderno de campo
ESTANDAR:		
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el		

<p>quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>		
--	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida y recordamos la clase anterior. - Se invita a observar todos los materiales que hay en el aula se les pregunta ¿Qué podemos hacer para saber cuántos hay de cada uno? - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué objetos hay?, ¿Cuántos equipos formamos? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán a representar cantidades. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	Patio

DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes. Se les invita organizarse en dos grupos y se les indica que elijan los materiales que harán el inventario. Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Los estudiantes en equipos, se entrega latas enumeradas con los números del 1 al 9 para representar la situación problemática (se les indica que con las latas representen cada material. Permite que las niñas y los niños observen y manipulen de forma libre los materiales del sector que eligieron. Invítalos a decidir de qué materiales se ocuparán y recuérdales qué necesitan saber de estos para hacer el inventario Usan las latas y pueden agrupar, contar y representar:</p> <p>➤ Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos dados hay?, ¿Cuántas latas utilizare para representar a cada dado?, ¿Cómo ordenamos las latas?, ¿Cuántos ula ula hay?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones. Felicitó a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>Materiales del aula</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos materiales encontraron?, ¿Qué material utilizaste para representar a los niños?, ¿qué hemos trabajado el día de hoy?</p> <p>Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?</p>	
RETO DEL DÍA	Cuenta las puertas de su casa y las enumera.	

Sesión de aprendizaje N° 4

I. TITULO: “armando una pirámide”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Lunes 22 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Contamos y comparamos las latas que forman una pirámide.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.”	Cuaderno de campo
<p>ESTANDAR:</p> <p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”</p>		

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	- Se les da la bienvenida.	Patio

	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los estudiantes al patio, para realizar la siguiente dinámica: “juego de pirámides” - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué es una pirámide?, ¿Cómo lo podemos armar?, ¿Qué material podemos utilizar? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán a contar armando una pirámide. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	juego
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes. Se les presenta una imagen y se les indica que en el juego debemos armar una pirámide con una determinada cantidad de latas ¿Cuántas colocaremos en la base? ¿Cuántas en la segunda fila? Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p style="text-align: center;">DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes en dos equipos, se entrega 10 latas de colores a cada uno para solucionar la situación problemática, se les indica que deben armar una pirámide utilizando todas las latas que se les asigno a cada grupo.</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos coloco Juan en la base?, ¿Cuántas debe colocar Aylin en la segunda fila para que vaya armando la pirámide?, ¿Cuántas debe colocar Ronald en la tercera fila para que vaya armando la pirámide?, ¿Cuántas debe colocar Bryana en la cuarta fila para que vaya armando la pirámide?, ¿Por qué le faltó latas al equipo de los tigrés?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	Imagen Latas
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p>	

	Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Reutiliza latas en casa y comparte el juego en familia. 	

Sesión de aprendizaje N° 5

I. TITULO: “los números en el tumba latas”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Miércoles 24 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos a agregar y quitar

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbas latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”	Cuaderno de campo
ESTANDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o		

“mañana”		
----------	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Se invita a los estudiantes al patio, para realizar la siguiente dinámica: “juego de Tumba latas” - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué hicieron?, ¿Qué armaron para este juego?, ¿Qué otros materiales podemos utilizar? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán a quitar un monto de un grupo - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	<p>Patio</p> <p>juego</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes. Se les indica que en el juego debemos armar una pirámide con una determinada cantidad de para desarrollar el juego</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes en dos equipos, se entrega 10 latas de colores a ambos equipos para desarrollar solucionar la situación problemática, se les indica que deben armar una pirámide utilizando todas las latas que se les asigno a cada grupo, luego jugaran por turnos, el primer equipo lanza un balos con intención de derribar las latas y se corren, mientras el siguiente grupo debe ir lanzando la pelota con la intención de sacarles de la jugada si les tocan de lo contrario tratan de volver armar la pirámide agregando las que faltan si logran armarla vuelven a tirar el balón, de lo contrario pasa el siguiente equipo.</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántas latas se derribó en el primer tiro?, ¿Cuántas latas se derribó en el segundo tiro? ¿Cuántas latas se derribó en el tercer tiro? ¿Cuántas latas deben colocar para volver armar la pirámide?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>Imagen</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación</p>	

	<p>que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p> <p>Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?</p>	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Reutiliza latas en casa y comparte el juego en familia. 	

Sesión de aprendizaje N° 6

I. TITULO: “agregamos armando torres”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Jueves 25 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos agregar y quitar en un juego de torres.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<p>Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumba latas. Luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!”</p>	<p>Cuaderno de campo</p>
ESTANDAR:		
<p>Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”,</p>		

“ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”		
--	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Se invita a los estudiantes al patio, para realizar la siguiente dinámica: una dinámica el rey manda - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuántos grupos formaron?, ¿Cuántas personas formaron en cada grupo? ¿Qué materiales podemos utilizar para representar esos grupos? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy aprenderán formar un grupo de cantidades determinadas. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	<p>Patio</p> <p>juego</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes.</p> <p>Se les indica que en el juego debemos armar dos torres con una determinada cantidad de para desarrollar el juego</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes en dos equipos, se entrega 10 latas de colores a cada equipo para desarrollar solucionar la situación problemática, se les indica que deben armar dos torres de 4 latas de los 10 que se les asigno a cada grupo.</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántas latas se utilizó cada equipo?, ¿Cuántas torres armaron? ¿Cuántas latas le sobro a cada equipo? ¿Cuántas latas les sobro entre los dos equipos? ¿Si a 10 le quito 8 cuanto queda?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>Imagen</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les</p>	

	pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Reutiliza material como vasos para jugar armando torres y poder quitar y agregar. 	

Sesión de aprendizaje N° 7

I. TITULO: “una para ti y otra para mi”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Viernes 26 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos repartir un monto determinado de un total.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	<p>Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas. Ejemplo: Antes de desarrollar una actividad de dibujo, la docente le pide a una niña que le ayude a repartir los materiales a sus compañeros. Le comenta que a cada mesa le tocará un pliego de cartulina y le pregunta: “¿Cuántas latas necesitaremos?”. La niña cuenta sus compañeros y dice: “seis latas”.</p>	Cuaderno de campo
ESTANDAR:		
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”,		

“ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”		
--	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Se invita a los estudiantes a cantar la canción tantos panes - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuántos panes tenía?, ¿Cuántas pescados? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy restaran un monto determinado a un total - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	<p>Patio</p> <p>juego</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes.</p> <p>Juan tenía 7 canicas y decidió darle una a cada uno de sus compañeros, pero le faltaron 3 y sus amigos se pusieron triste.</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes para la escenificación del problema, Janik representara las canicas por latas</p> <p>Separa las 7 latas que representara las canicas, distribuye a sus compañeros y cuenta cuantas utilizo</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Te alcanzo?, ¿Cuántas te sobraron? ¿Cuántas faltó en el problema escuchado? ¿Por qué a JaniK le sobro? ¿Cuántas canicas faltaron en el problema? ¿Cuánto será si a las 7 latas le restamos 5? ¿cuánto sobro de las 10 latas?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>papelote</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p>	

	Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> Realiza operaciones de resta con producto de casa. 	

Sesión de aprendizaje N° 9

I. TITULO: “Completa lo que falta”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Lunes 29 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos a completar cantidades a un monto determinado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo en situaciones cotidianas en las que requiere juntar, agregar o quitar hasta cinco objetos.	Cuaderno de campo
ESTANDAR:		
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o		

“mañana”		
----------	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Un títere saluda a los niños luego la maestra invita a los niños salir al patio al son de una música invita a los niños a desplazarse libremente, luego indica que van agruparse al momento que la música deje de sonar - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Cuántos empezaron a bailar?, ¿Cuántos salieron? ¿Cuántos quedaron? ¿Cuántas sillas faltan ocupar? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy completaran un monto determinado - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	<p>Patio</p> <p>juego</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se plantea la siguiente situación problemática a los estudiantes.</p> <p>La profesora quiere organizar tres grupos de latas con una cantidad determinada, pero le dio flojera completar la cantidad ¿cómo podemos ayudarlo?</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Alguna vez han resuelto un problema parecido?, ¿Cómo lo debemos resolver?, ¿qué utilizaremos para resolver el problema?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Organizo a los estudiantes a una cierta distancia, se les entrega 10 latas de un color diferente a cada uno se les indica que al sonido del silbato deben correr y completar la cantidad que se observa en el cartel de números.</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántas latas había antes?, ¿Cuántas llevaste? ¿Cuántas hay en total? ¿qué número es?</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>papelote</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p>	

	Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> Realiza operaciones de adición con material de reuso. 	

Sesión de aprendizaje N° 9

I. TITULO: “Donde estabas”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Martes 30 de noviembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos a completar cantidades a un monto determinado

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” Traduce cantidades a expresiones numéricas Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica. Ejemplo: Al jugar a las escondidas, una niña cuenta con los ojos cerrados: “Uno, dos, cinco, nueve, veinte...”.	Cuaderno de campo
ESTANDAR: Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el		

peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”		
--	--	--

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Un títere saluda a los niños luego la maestra invita a los niños a jugar “No me equivoco” - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué mencionaron?, ¿Quién se equivocó? ¿Por qué se equivocó? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy usaremos la memoria para ubicar las latas. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	Patio juego
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD: Se les invita a observar por 3 segundos los colores que están en la pared, se quita Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Qué colores había?, ¿Cuál estaba primero?, ¿Cuál estaba al final?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD: Organizo a los estudiantes a una cierta distancia, se les pide observar la posición y orden de las latas en una fila por 10 segundos, luego se desordena las latas y a la cuenta de tres se les indica ordenar de acuerdo a lo que recuerdan, gana quien tuvo más aciertos Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántos aciertos tuvo?, Se realiza otras actividades de memoria similares. Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones. Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	Tarjetas de colores Latas
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p> <p>Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?</p>	
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con tu familia a ubicar objetos según su posición inicial. 	

Sesión de aprendizaje N° 10

I. TITULO: “Representamos la Decena”

II. DATOS INFORMATIVOS

• UGEL	SIHUAS
• DOCENTE	Yeni Velásquez Tafur
• GRADO	Inicial 4 y 5 años
• FECHA	Miércoles 01 de diciembre
• PROPOSITO DEL DÍA	Aprendemos a contar hasta diez y formar decenas.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA /COMPETENCIAS YCAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> • COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD” • Traduce cantidades a expresiones numéricas • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.”	Cuaderno de campo
ESTANDAR:		
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”		

III. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida. - Un títere saluda a los niños luego la maestra invita a los niños a contar que objeto del aula hay 10 unidades. 	Patio

	<ul style="list-style-type: none"> - Se recoge los saberes previos de los estudiantes a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamarán los grupos de 10?, ¿Qué es una decena? ¿Cómo podemos representar una decena? - Les comunico el propósito de la sesión: “Hoy formaremos grupos de 10 es decir una decena. - Se acuerda con los niños y las niñas algunas normas de convivencia que los ayudarán a trabajar y a aprender mejor. 	juego
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se les invita a escuchar una situación problemática.</p> <p>En el Barrio se adornará la plaza con latas, en cada esquina ira una pirámide de 10 latas, para ello debemos formar 4 decenas y poder participar en el evento.</p> <p>Se propicia la búsqueda y ejecución de estrategias a través de preguntas: ¿Cómo podemos formar la decena?, ¿Cuántas latas forman una decena?, ¿Cuántas decenas podremos formar?</p> <p>DURANTE LA ACTIVIDAD:</p> <p>Se organizo a los estudiantes en 4 equipos al sonido del silbato deben agrupar 10 latas, es decir una decena</p> <p>Acompaño a los estudiantes en el desarrollo de la actividad, realizando las siguientes preguntas: ¿Cuántas latas tienen cada equipo?, ¿Cuántas latas forman una decena? ¿Cuántos grupos de 10 latas hay? ¿Cuántas decenas se formó?</p> <p>Se realiza otras actividades de memoria similares.</p> <p>Luego pido a los estudiantes que un representante por equipo socialice sus representaciones.</p> <p>Felicito a los estudiantes por el trabajo realizado en equipo y el cuidado de los materiales.</p>	<p>Tarjetas de colores</p> <p>Latas</p>
CIERRE	<p>Con ayuda de los niños y las niñas, se reflexiona respecto a los procesos y estrategias que siguieron para ejecutar la actividad. Plantea las siguientes interrogantes: ¿Cómo les pareció la situación que les presente?, ¿cómo resolvieron la situación planteada?, ¿Les pareció fácil o difícil la situación planteada? ¿Por qué?, y formaliza realizando las siguientes preguntas</p> <p>Finalmente, se formula algunas preguntas: ¿cómo se sintieron durante la sesión?, ¿qué les gustó más?, ¿por qué?, ¿qué dificultades tuvieron?, ¿cómo las superaron?</p>	Semillas
RETO DEL DÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Forman decenas con semillas en casa. 	

5. Evidencias













