



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS
DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024.**

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

AUTOR

NIEVES SAAVEDRA, NARLITH SHERLY

ORCID:0000-0001-8486-2692

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID:0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0217-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:50** horas del día **26 de Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024.**

Presentada Por :
(4807191018) **NIEVES SAAVEDRA NARLITH SHERLY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024. Del (de la) estudiante NIEVES SAAVEDRA NARLITH SHERLY, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 24 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios por cuidarme y protegerme siempre, por ser testigo de mis luchas constantes, de desvelos por un futuro mejor, a mis padres por brindarme su apoyo incondicional y a mi asesora por su tiempo y por la paciencia que tuvo con cada uno de nosotros.

Agradecimiento

A DIOS

Por permitirme seguir adelante e iluminar siempre mi camino.

A MIS PADRES

Por darme la vida y enseñarme los valores de la vida.

A LA UNIVERSIDAD

Por abrir las puertas de su casa profesional y formar profesionales de calidad.

A MI ASESORA

Por compartir sus conocimientos con cada uno de sus estudiantes.

A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Por permitirme desarrollar mis actividades en su casa de estudios y compartir momentos con sus niños.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice de contenidos	VI
Índice de tablas	VIII
Índice de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Enunciado del problema	3
1.3. Objetivos de la investigación:	4
1.4. Justificación de la investigación:	4
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas.....	9
2.3. Hipótesis	25
III. METODOLOGÍA.....	26
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	26
3.2. Población y muestra.....	27
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	28
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	29
3.5. Método de análisis de datos	31
3.6. Aspectos éticos	32

IV. RESULTADOS	34
V. DISCUSIÓN	41
Discusión de resultados	41
Limitaciones del estudio	45
VI. CONCLUSIONES	46
VII. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	55
Anexo 01: Matriz de consistencia.....	55
Anexo 02: Instrumento de recolección de datos	56
Anexo 03: Validez del instrumento	57
Anexo 04: Confiabilidad del instrumento.....	63
Anexo 05: Formato de Consentimiento y Asentimiento informado.....	64
Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información	67
Anexo 07: Evidencias de ejecución	68
Excel de base de datos (pre test, post test y sesiones).....	68
Sesiones.....	71

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Distribución de la población en estudio según sexo de los niños del nivel inicial de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, 2024.</i>	27
Tabla 2. <i>Distribución de la muestra de los niños del aula de 4 años del nivel inicial de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, 2024.</i>	28
Tabla 3. <i>Matriz de operacionalización de la variable de estudio</i>	28
Tabla 4. <i>Validación del instrumento por juicio de expertos</i>	30
Tabla 5. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del pre test.</i>	34
Tabla 6. <i>Distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años al aplicar las sesiones.</i>	35
Tabla 7. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del post test.</i>	37
Tabla 8. <i>Prueba de normalidad</i>	38
Tabla 9. <i>Estadística de prueba^a</i>	39

Índice de figuras

Figura 1. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del pre test.....</i>	35
Figura 2. <i>Distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años al aplicar las sesiones.....</i>	36
Figura 3. <i>Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del post test.....</i>	38

Resumen

El presente trabajo de investigación surgió a partir de la problemática observada en los niños de 4 años, donde presentan problemas y dificultad para desarrollar el área de matemática y no muestran interés por resolver situaciones de problemas, para el cual se planteó el objetivo general, determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024. La metodología cuenta con un nivel explicativo, tipo cuantitativo, diseño pre – experimental, población muestral de 15 niños del nivel inicial de 4 años, el instrumento fue la guía de observación, para la validez se utilizó la técnica de juicios de expertos, la confiabilidad se utilizó el coeficiente Alpha de Cronbach, para la recolección de datos la prueba de Shapiro-Wilk, y la prueba de Wilcoxon y finalmente para el análisis de datos se elaboró una base de datos usando la hoja de cálculo Excel 2016 y el programa SPSS versión 28. En los resultados obtenidos se muestra que el nivel de habilidades matemáticas alcanzado por los niños de 4 años, en la aplicación del pre test, se observa que el 81% se encuentra en el nivel de inicio, en el desarrollo de sesiones el 87% se encuentra en el nivel de logro y en el post test el 87% se encuentra en el nivel de logro. Esto indica que la mayoría de los niños si han logrado desarrollar sus habilidades matemáticas.

Palabras clave: estrategia, habilidades, juego didáctico, matemática

Abstract

The present research work arose from the problems observed in 4-year-old children, where they present problems and difficulty in developing the area of mathematics and do not show interest in solving problem situations, for which the general objective was proposed, to determine how the use of a didactic game as a learning strategy influences the development of mathematical skills in 4-year-old children of the IEI No. 422 Huacalle, Huánuco, year 2024. The methodology has an explanatory level, quantitative type, pre-design experimental, sample population of 15 children of the initial level of 4 years, the instrument was the observation guide, for validity the expert judgment technique was used, reliability was used Cronbach's Alpha coefficient, for data collection the Shapiro-Wilk test, and the Wilcoxon test and finally for data analysis, a database was created using the Excel 2016 spreadsheet and the SPSS version 28 program. The results obtained show that the level of mathematical skills achieved by 4-year-old children, in the application of the pre-test, it is observed that 81% are at the beginning level, in the development of sessions 86% are at the achievement level and in the post-test the 87% are at the achievement level. This indicates that the majority of children have managed to develop their mathematical skills.

Keywords: strategy, skills, educational game, mathematics

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

Las habilidades matemáticas son parte del proceso de cambio y progreso de nuestro mundo; fue creado por el hombre para comprender la realidad que nos rodea, y confiamos en él para resolver los problemas cotidianos. Comenzando con conceptos matemáticos fundamentales de cómo se forman en la mente de un niño, su abstracción requiere un proceso que comienza en la educación preescolar con la manipulación de objetos y progresa hacia la representación expresiva utilizando un lenguaje apropiado (Villareal, 2019)

Las habilidades matemáticas se definen como un conjunto de operaciones y procedimientos que los estudiantes desarrollan con el objetivo de adquirir un conocimiento matemático específico que puedan aplicar en su vida diaria y así resolver problemas. En este sentido, las habilidades matemáticas pasarán a formar parte de las competencias matemáticas, y el desarrollo de tales habilidades permitirá al estudiante alcanzar el dominio total o parcial de las matemáticas (Caiza, 2019)

A nivel internacional el programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) nos indica que, de los 79 países, los estudiantes del Perú que participaron en la evaluación del año 2018, lograron un puntaje bajo en el área de matemática, la prueba PISA fue aplicado en Perú del 14 de agosto al 30 de septiembre de 2018, así mismo de acuerdo a los resultados el PISA afirma que hay estudiante de 15 años que logran llegar a la secundaria sin consolidar capacidades matemáticas en primaria.

En el contexto nacional se evidencia los resultados de las evaluaciones nacionales de Logros de aprendizaje en el Perú – 2019, en el área de matemática, nos indica que los estudiantes del 2° grado de primaria, han obtenido un resultado que no es nada satisfactorio, ya que se encuentran en un nivel bajo, donde el 51,1% se encuentran en el nivel de logro inicio, el 31.9% se encuentra en el nivel proceso y solo el 17.0% se ubica en el nivel satisfactorio demostrando que no lograron desarrollar las competencias matemáticas (UMC, 2019)

En el ámbito local en la región Huánuco, de acuerdo a la evaluación muestral de estudiantes (EM) 2022 que se realizó en el mes de noviembre, casi finalizando el año escolar del regreso a la presencial después de dos años de clases remotas, se evidencia que los

estudiantes del 2° grado no obtuvieron un resultado satisfactorio, ya que el 60,2 % se encuentra en el nivel de inicio, el 29,1 % en el nivel de proceso y el 10,7 % se encuentra en el nivel de satisfactorio, obteniendo una media promedio de 497, esto nos indica que la mayoría de los estudiantes evaluados requieren atención adecuada porque es un problema para la región.

La problemática observada en los niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, no es ajena a lo que se ve en la actualidad, ya que presentan problemas y dificultad para desarrollar el área de matemática, esto se da cuando intentan identificar las diferencias y semejanzas de los objetos, cuando agrupan, cuando establecen relación de seriación por forma, tamaño, color, los niños no muestran interés en resolver situaciones problemáticas, dentro de ellos hemos podido observar que de los 15 estudiantes de 4 años, 9 niños no desarrollan el área de matemática, 4 niños intentan desarrollar, pero su miedo por los números es mayor y muy frecuente en ellos, mientras que 2 niños si desarrollan el área de matemáticas con normalidad, esto es muy claro y nos demuestra que en la IEI mencionada existen varios problemas al desarrollar el área de matemática, asimismo no pueden disfrutar al realizar actividades mediante el juego, generando un miedo por desarrollar capacidades matemáticas.

Arias et al. (2020) enfatizan que los cerebros de los niños están preparados para adquirir habilidades matemáticas y desarrollar habilidades matemáticas mientras se tiene en cuenta su edad y entorno, lo que resulta en un mejor aprendizaje desde la etapa del bebé. Por ello es importante el desarrollo de las habilidades matemáticas en la educación del nivel inicial, ya que los niños están en una etapa del aprendizaje, donde desarrollan las nociones matemáticas de relaciones de seriación por forma, tamaño, agrupan objetos, clasifican según sus características.

Adicional a ello se propone el juego didáctico como estrategia, y debe adaptarse a las necesidades de los niños para mejorar su aprendizaje a través de los juegos puedan desarrollar sus habilidades matemáticas, mediante materiales concretos, actividades donde los niños logren estructurar sus pensamientos matemáticos.

Las posibles causas podrían ser que las matemáticas son pocas atractivas para los estudiantes, provocando así un desinterés por el aprendizaje. Por otro lado, la familia está poco comprometidas con la educación de sus hijos, la falta de herramientas pedagógicas, los docentes solo se centran en el resultado, lo cual se sigue enseñando a los niños en la memorización mecánica de las nociones matemáticas.

Por lo tanto, como consecuencia, “si no se detecta a tiempo el bajo nivel que tienen los estudiantes al desarrollar sus habilidades matemáticas, tendrán dificultades en el aprendizaje del área de matemática, llegando a rechazar la asignatura” (Albújar, 2020, p.13)

La variable independiente, centrada en el uso de juegos didácticos, se fundamentará en la teoría de Piaget (1967). Piaget, en su teoría psicogenética, sostiene que el juego es un medio a través del cual los niños logran un desarrollo integral. En el contexto de la enseñanza de las matemáticas, estimular el interés del niño en el dominio de sus habilidades matemáticas es fundamental para obtener resultados positivos. Esto se logra mediante actividades lúdicas que fomentan la participación activa del niño. Se reconoce al juego como una herramienta clave para el desarrollo del aprendizaje matemático, ya que permite reforzar los contenidos del área de manera efectiva. Es por ello que se opta por incorporar el juego como parte integral de las actividades, dado su carácter atractivo y su capacidad para influir positivamente en el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños.

Según Larrazolo (2013), la teoría Tridimensional desarrollada por Martiniano Román y Eloísa Diez nos guiará en la propuesta pedagógica para el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años. Esto nos permitirá trabajar en las tres dimensiones de clasificación, seriación y correspondencia, ajustándonos a la etapa de desarrollo, ritmo y proceso de aprendizaje de cada estudiante. Además, emplearemos herramientas que ayuden al estudiante a organizar y reflexionar sobre lo aprendido, así como fomentaremos la metacognición para que el niño pueda ordenar y reflexionar sobre sus aprendizajes y desarrollar sus habilidades matemáticas de manera adecuada.

Es importante destacar que nuestro principal interés en este estudio fue beneficiar a nuestra población, considerando que las habilidades matemáticas son fundamentales en todo proceso de aprendizaje, ya que contribuyen al desarrollo cognitivo y emocional del niño.

1.2. Enunciado del problema

General:

¿De qué manera influye el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024?

Específicos:

- ¿Cuál es el nivel inicial de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024, mediante la aplicación de un pre test?
- ¿Cómo se diseñan e implementan sesiones que incluyan el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024, después de haber implementado sesiones con el uso de un juego didáctico, según los resultados obtenidos en un post test?

1.3.Objetivos de la investigación:

General:

Determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Específicos:

- Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un pre test.
- Elaborar e implementar sesiones que incorporen el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.
- Analizar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un post test.

1.4.Justificación de la investigación:

Teórica: Esta presente investigación se realizó con el único propósito de aportar al conocimiento sobre el uso de un juego didáctico como estrategia en el aprendizaje para el desarrollo de habilidades matemáticas. Así mismo, en cuanto a la justificación teórica, esta investigación aportó conocimientos para ampliar los datos sobre las habilidades matemáticas para poder contrastar con otros resultados similares y analizar las posibles causas. De la misma manera se dio a conocer diferentes estrategias basadas en los juegos didácticos que el docente

puede aplicar en los estudiantes, para mejorar las habilidades matemáticas en los niños de 4 años del nivel inicial, también se elaborará un marco teórico con información actual sobre las variables de estudio, lo cual tendrá dos funciones: la primera, servir como conocimiento en la investigación y la segunda, ampliar el corpus temática del estudio.

Práctica: Esta investigación se llevó a cabo debido a la necesidad de mejorar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 422 Huacalle. Se propuso la influencia del uso de un juego didáctico como herramienta para este fin, el cual ha sido implementado dentro del entorno educativo. Todas las contribuciones se realizaron con el único objetivo de beneficiar a los estudiantes. Se ha identificado que existen problemas con respecto al nivel de las habilidades matemáticas, y se busca encontrar estrategias efectivas para abordar este problema en el futuro. Además, se proporcionó información relevante a los docentes sobre la situación presentada, con el propósito de colaborar en la búsqueda de soluciones, porque es una herramienta útil y necesaria ya que los estudiantes a través de los juegos didácticos alcanzan múltiples aprendizajes significativos, todas las estrategias, métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron en esta investigación serán sometidas a un proceso de validación y confiabilidad con el objetivo de que todos los resultados sean fehacientes.

Metodológica: La elaboración de esta investigación permitió profundizar en la problemática del nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas, proporcionando un enfoque científico riguroso que sirvió como base para futuras investigaciones e instituciones. Se contribuyó al campo académico al proporcionar instrumentos validados y confiables que servirán de apoyo a otros profesionales interesados en llevar a cabo estudios similares. El estudio desarrollado permitió cumplir con las técnicas y procedimientos metodológicos de la investigación científica. En términos específicos permitió aplicar la metodología del área de matemática para niños y niñas de 4 años, en el nivel de educación inicial. Para ello se elaboraron instrumentos y procedimientos de evaluación que en conjunto verificaron la validez de la propuesta metodológica didáctica.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Sua y Umaña (2021), en su tesis titulada: La resolución de problemas matemáticos para favorecer habilidades de seriación y conteo estructurado, en el grado transición, presenta como objetivo principal: Desarrollar una unidad didáctica que favorezca las habilidades de seriación y conteo estructurado basada en la resolución de problemas matemáticos, con niños y niñas del grado transición. Además, empleo una metodología con el paradigma cualitativo, para la recolección minuciosa de información el autor empleo Test de evaluación matemática temprana (TEMT-U). Su muestra estaba conformada por 26 niños. Como resultado del análisis general, el 64% de los estudiantes se encuentra en el nivel de desempeño avanzado porque los niños-as resuelven problemas creando series con dos atributos. Finalmente, llego a la conclusión que una vez aplicado las actividades de la unidad didáctica se evidenció el avance significativo en la mayor parte del grupo de estudio.

López y Alarcón (2019), en su tesis Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades matemáticas en el subnivel de básica elemental, su objetivo general fue establecer estrategias lúdicas por medio de la observación directa para potenciar el desarrollo de las Habilidades Matemáticas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en cuanto a su metodología de investigación fue de tipo cualitativo-cuantitativa, descriptiva. La muestra se conformó por 60 estudiantes, se usó como instrumento guía de observación y cuestionario. Sus resultados fueron que el 52 % de los padres de familia consideran que los docentes no aplican estrategias lúdicas en sus clases para poder fortalecer las habilidades matemáticas de los estudiantes. Finalmente, llegando a la conclusión que las clases impartidas por los docentes tutores demuestran que los estudiantes tienen falencia en el desarrollo de las habilidades matemáticas.

Aguirre (2020), tesis titulada “Juegos didácticos para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Inicial de San Francisco De Peleusí”, Azogues-Ecuador, tuvo como objetivo el diseño de una propuesta de estrategias didácticas para propiciar el aprendizaje significativo en el ámbito de relaciones lógico-matemáticas en los niños/as de 4 a 5 años de la escuela de Educación Básica San Francisco De Peleusí. Se realizó con una metodología de investigación acción, de tipo

cualitativo, dentro del paradigma socio crítico, en la búsqueda y recopilación de información se sustenta por fuentes primarias, como: entrevistas estructuradas, observación participante, aplicación de test, se empleó un enfoque, puesto que es un estudio descriptivo de la práctica docente. Los resultados obtenidos demuestran que los niños presentan dificultad para realizar ciertas actividades en el ámbito lógico matemáticas; la docente no aplica lo planificado en el plan curricular, no se cumple con un proceso en la construcción de aprendizaje. Al aplicar el test de nuestra propuesta demuestran que los niños han adquirido destrezas relacionadas con el pensamiento lógico – matemático. Con el objetivo de evaluar la destreza de memoria en los niños, se planteó un ejercicio en el cual deban recordar 4 objetivos que han visto en una ilustración, en donde el 82% de los infantes lograron realizarlo, únicamente el 18% no lo logró. Las conclusiones a las que llegamos demuestran que la aplicación de estrategias metodológicas activas propicia un aprendizaje significativo y el desarrollo de las relaciones lógico – matemáticas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cazani (2021), en su tesis titulada Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021. Presenta como objetivo general demostrar en qué medida los juegos lúdicos mejoraron el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años. Además de ello presenta una metodología diseño de la investigación es experimental de subcarácter cuasi experimental. Para la recolección de datos el autor empleo el instrumento de cuestionario. Su población estaba conformada por 25 niños. Entre sus resultados que después de la aplicación de los juegos lúdicos el 36% se encuentra en nivel promedio eso quiere decir que hubo cambios importantes en el desarrollo de la seriación, conteo; el 64% presenta el nivel alto lo que implica que ahora tienen habilidades para el análisis, conteo, identificar y agrupar. Finalmente, llego a la conclusión que los juegos lúdicos realizados en las sesiones de aprendizaje mejoran las habilidades matemáticas.

Solís (2021), en su tesis titulada Juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I N.º 084 Shayhua, San Luis, 2019. Presenta como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos como estrategia que permiten la mejora de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años, además de ello presenta una metodología, enfoque cuantitativo, diseño pre experimental. Se usó como

instrumento de recolección de datos la escala de estimación. En cuanto su muestra estaba conformada por 14 niños de 5 años. Entre sus resultados, el 57% tiene un nivel de proceso, 14% logro alcanzado, 29% logro destacado, lo que demuestra que las actividades de aprendizaje mediante los juegos didácticos como estrategia mejoran significativamente las habilidades matemáticas en los niños.

Arauco y Cueva (2018), en su tesis titulada uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial. Teniendo como objetivo general: Determinar el nivel del uso de la matemática lúdica como recurso didáctico, en el desarrollo de la habilidad de clasificación en los estudiantes de 5 años, además de ello presenta una metodología de diseño cuasiexperimental. En cuanto a su muestra, estaba conformado por 18 estudiantes. El instrumento utilizado es la lista de cotejo. Entre sus resultados en el nivel de habilidad de clasificación de los estudiantes, el 55.6% se encuentra en el nivel inicio, mientras que el 44.4% se encuentra en el nivel en proceso. Llegando a la conclusión que el uso de la matemática lúdica a través del Programa Jugando desarrollo mis habilidades permitió mejorar la habilidad de clasificación y se reforzó las demás habilidades matemáticas.

2.1.3. Antecedentes Locales

Vigilio (2018), en su tesis Bloques lógicos para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de inicial 5 años de la I.E N°449 San Pedro Huanuco-2017. Teniendo como objetivo general: desarrollar las nociones matemáticas con el uso de bloques lógicos en la inicial de 5 años. Presentado una metodología con un enfoque experimental, diseño cuasi -experimental, la muestra estaba conformado por 24 estudiantes del aula anaranjada y 18 estudiantes del aula amarilla. El instrumento para la recolección de datos fue la lista de cotejo y la ficha de evaluación. Entre sus principales resultados en la prueba de pre test en el grupo experimental solo el 30% de los niños desarrollan las nociones matemáticas y 70% no logran. Finalmente, llega a la conclusión que el material bloques lógicos desarrollo las nociones matemáticas en el grupo experimental, evidenciándose la diferencia de un 30% en pre test y 96 % en los test.

Sipion y Rivera (2021), en su tesis titulada Aplicación de las matemáticas divertidas para el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de la Institución Educativa Inmaculada Niña María -Huánuco 2018. Teniendo como objetivo general: Determinar en qué medida las

matemáticas divertidas influyen en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de 3 años. En cuanto a su metodología es de tipo aplicada de nivel explicativo, su muestra estaba conformado por 50 estudiantes. Para la recolección de datos utilizo como instrumento la lista de cotejo, teniendo como resultado que el 48% de niños lograron alcanzar el nivel previsto según los resultados. Finalmente, concluye que antes de aplicar las matemáticas divertidas, el pensamiento matemático de los niños era limitada en promedio con una media de 4% y después de aplicar las matemáticas divertidas tuvo una mejora significativa.

Ramos (2019), realizo una investigación titulada “Estrategias lúdicas para desarrollar nociones matemáticas”, cuyo propósito fue analizar mi práctica pedagógica, respecto al uso de estrategias, para desarrollar nociones matemáticas en los niños y niñas del aula de 3,4 y 5 años de la I.E. N° 33024“, Santa Rosa de Marambuco” de Santa María del Valle, siguió un tipo de investigación descriptivo de tipo exploratorio, su población fue considerada por 17 niños, los resultados fueron una mejora existente del 24% en la predisposición de los niños para los nuevos aprendizajes. Concluyo que, al aplicar las estrategias lúdicas en las sesiones de aprendizaje, con capacidades y contenidos pertinentes en la planificación curricular favorece en los estudiantes para el desarrollo de sus habilidades en las nociones matemáticas, es decir, se incrementó su expresión verbal usando términos matemáticos de la misma manera a solucionar problemas cotidianos usando las nociones matemáticas adquiridas, utilizándola en su vida diaria.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: Uso de un juego didáctico

2.2.1.1. Definición del uso de un juego didáctico

Existe muchos autores que definen sobre el uso de un juego didáctico, el diccionario de la Real Academia Española nos dice que es una actividad recreativa o de competición que contiene una serie de normas y reglas.

Chacón (2011) define a los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p.38). líneas arriba define que es el juego didáctico, asimismo no solo se enfoca en lo que desarrolla el estudiante, también abarca otros logros que se obtendrá al utilizarlo en el aula.

Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas, intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14).

UNICEF (2009) “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”. En la etapa infantil el juego adquiere una importancia capital al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas. Con él los niños aprenden a conocerse a sí mismos y a explorar el entorno en el que viven. Así, el juego conforma un espacio lúdico para el desarrollo personal y social del menor.

2.2.1.2.Enfoques de un juego didáctico como estrategia

Calzadilla (2010) el aprendizaje colaborativo se sustenta en teorías cognoscitivas. Para Piaget, hay cuatro factores que inciden e intervienen en la modificación de estructuras cognitivas: la maduración, la experiencia, el equilibrio y la transmisión social, los cuales se pueden propiciar a través de ambientes colaborativos. El aprendizaje colaborativo es una situación en la que dos o más personas aprenden algo juntas o al menos lo intentan; describiendo una situación en la que se espera que ocurran ciertas formas de interacción entre personas, susceptibles de promover mecanismos de aprendizaje.

Carmona (2008) el aprendizaje colaborativo desde esta perspectiva es indudablemente social y por ende permite construir no tan sólo el conocimiento sino fundamentalmente una convivencia armónica en el que todos tenemos las mismas oportunidades.

2.2.1.3.Teorías de un juego Didáctico como estrategia

El juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad (Moreno, 2002, p.25).

Según Meneses y Morge (2001) nos menciona que existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuales varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador.

2.2.1.4. Teoría De La Relajación

Lorenzato (2015) afirma que el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño. Esta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas. En este aspecto, las actividades lúdicas están relacionadas con el ocio y el tiempo libre, asimismo genera entornos ideales para el desarrollo social y educativo.

2.2.1.5. Características del uso de un juego Didáctico como estrategia

Andrade y Ante (2010) definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre sus principales se puede nombrar: “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas. Existen una serie de características generales y comunes a las conductas de juego que nos interesa conocer, como son:

- El juego es voluntario, libre y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad al ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo.
- El juego responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar.
- El juego es necesario y proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional; siendo en las personas adultas relegado al espacio propio del ocio por las exigencias laborales y sociales, mientras que en la infancia ocupa una parte significativa de su existencia.
- El juego presenta una organización propia de las conductas; que lo definen como tal y provienen, en gran parte, de imitar conductas observadas.
- El juego es un fin en sí mismo; independientemente de que se plantee una

finalidad educativa, creativa o relacional, todo juego tiene una finalidad lúdica: el juego mismo.

2.2.1.6. Clasificación del uso de un juego didáctico como estrategia

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo, se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado, está según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptado.

García (2017) también los clasifica de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

2.2.1.7. Estrategias

Santivañez (2010) nos afirma que debe partir del concepto de estrategia como un conjunto estructurado de formas de organizar la enseñanza bajo un enfoque metodológico de aprendizaje y usando criterios de eficacia para la selección de recursos que sirvan de soporte para el docente.

La estrategia didáctica se basa en principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta, es por eso que se dice que las estrategias didácticas son aquellas acciones que les caracterizan y permiten diferenciar otros tipos de actuaciones; depende del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.1.8. Uso de un juego didáctico como estrategia

La aplicación del juego didáctico como estrategia posibilita el desarrollo integral del niño, pero es de poca importancia que lo apliquen en las escuelas ya que el factor importante es la adquisición de conocimientos. Teniendo en cuenta en la modernidad de la sociedad en que vivimos con todos los cambios tecnológicos, aún estamos arraigados a la enseñanza tradición donde los niños solo juegan a la hora del recreo, dejando de lado muchas situaciones de

aprendizaje mediante el juego como estrategia didáctica (Cazani, 2021, p.32).

Según Leyva (2011) manifiesta que el juego como estrategia es necesario que los docentes de la educación infantil empleen desde la etapa infantil, ya que son de relevancia para su aprendizaje, consiste en facilitar la adquisición del conocimiento para alcázar un pensamiento matemático adecuado.

2.2.1.9.Importancia de los juegos didácticos como estrategia

Así como menciona Acosta (2013) citado en Solís (2020) dice “es importante porque fomenta la imaginación y desarrollo de los procesos cognitivos, el perfeccionamiento de la actividad motriz, la destreza en sus movimientos finos y gruesos; afirma las sensaciones y las múltiples experiencias en la comprensión de la realidad” (p.32).

El juego didáctico es una actividad física, lúdica, psicológica y cognitiva y está presente en la actividad pedagógica, ya que es muy activador para reconocer los saberes previos; también es muy factible al desarrollo de lado motriz, también ayuda a desarrollar habilidades matemáticas, a través del juego hacen evidente sus emociones.

Así mismo, los juegos didácticos son una base de apoyo para que los niños desarrollen sus propios movimientos en el aula con sus compañeros y así desarrollar las habilidades.

2.2.1.10. Funciones de los juegos didácticos como estrategia

Según Ferrándiz (2021) agrupa al juego en cinco funciones, las cuales se detallan a continuación:

- **Función biológica/madurativa:** ante cualquier estímulo, el deseo de juego en los bebés impulsa su actividad física y mental, sino necesitaría estimulación precoz, madura y desarrolla sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje.
- **Función lúdica:** proporciona placer y bienestar, promoviendo un crecimiento saludable y favorable para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para el niño el juego es el centro de diversión y entretenimiento.
- **Función de adaptación cognitiva:** la interacción en el juego con personas y objetos el niño experimenta y descubre su mundo. El juego

permite al niño: adquirir y practicar sus conocimientos, ejercitar habilidades motrices, sociales, intelectuales y actitudes, desarrollar aptitudes para relacionarse, interiorizar valores y normas sociales.

- **Función de adaptación afectivo-emocional:** en dialogo consigo mismos durante la infancia los niños superan sus ansiedades, conflictos e inseguridades. Especialmente el juego simbólico, ayuda a equilibrar las emociones y liberar las tensiones.
- **Función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje:** promueve desarrollo intelectual, motor, creatividad, sociabilidad, equilibrio emocional, adquisición y desarrollo del lenguaje, actitudes y valores, normas y pautas de conducta.

2.2.1.11. Dimensiones de juegos didácticos como estrategia

Sarlé (2006) indica que se debe comprender como docentes de la educación infantil, que el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; le otorgan tres momentos que se mencionan a continuación:

Planificación:

Los niños manifiestan sus preferencias por los juegos que van a realizar, asimismo se ubican en un espacio cómodo y por medio del dialogo llegan a un acuerdo previo para conocer la propuesta del juego.

Ejecución:

En este momento se plasma lo planificado por los niños y se pone en manifiesto toda la actividad lúdica. los niños interactúan y dialogan con sus compañeros, defendiendo sus ideas y solicitando ayuda si es necesario, al interactuar, manipular, experimentar, dialogar, etc. Asimismo, manifiestan claridad al dialogar y opinar sobre el proyecto que están realizando y son capaces de dividirse las tareas, mostrando independencia y responsabilidad.

Evaluación:

Este momento les permitirá a los niños hacerse progresivamente más responsables de sus propias acciones, reconociendo sus fallas y progresos en relación con el uso de los materiales y su accionar con los demás.

2.2.2. Variable 2: Habilidades matemáticas

2.2.2.1. Definición de Habilidades matemáticas

Según Ferrer (2000) las capacidades o destrezas matemáticas se desarrollan con la ejecución de acciones y operaciones con componente matemático. A partir de nuestra investigación sobre el concepto de aptitud, el papel de la resolución de problemas en el estudio de las matemáticas, lo que distingue de la actividad matemática de un estudiante ya que este buscara la practicidad o la complejidad dependiendo de las características de cada estudiante, la cual define a la aptitud matemática como la construcción y dominio, por parte del estudiante, de un modo de actuar inherente a la una actividad matemática específica, que permite al alumno buscar o utilizar conceptos, propiedades, relaciones y procedimientos.

Las habilidades matemáticas se definen como un conjunto de operaciones y procedimientos que los estudiantes desarrollan con el objetivo de adquirir un conocimiento matemático específico que puedan aplicar en su vida diaria y así resolver problemas. En este sentido, las habilidades matemáticas pasarán a formar parte de las competencias matemáticas, y el desarrollo de tales habilidades permitirá al estudiante alcanzar el dominio total o parcial de las matemáticas (Caiza et al., 2019).

La habilidad matemática se centrará en la evaluación de las destrezas de los estudiantes, los cuales se dan con la finalidad de entender las operaciones de generalizaciones y abstracciones. Asimismo, debe ser capaz de comprender conceptos, proponer soluciones para así poder ejecutar operaciones, las cuales nos brindan alternativas de solución para resolver problemas (Aguirre y Minaya, 2019).

Asimismo, Williner (2014) el desarrollo de las destrezas de carácter matemático está orientada al aprendizaje único de cada sujeto para poder ejecutar o resolver el desarrollo de una dificultad matemática de correcta manera, todo esto se da mediante las interacciones que se dan mediante las metas y objetivos trazados para los cuales ya son previamente planteados y de una manera u otra alcanzarlos.

2.2.2.2. Enfoques de Habilidades matemáticas

Según MINEDU (2016) el enfoque de resolución de problemas promociona de distintos modos de enseñanza para afrontar las situaciones problemáticas que nacen del entorno real, en este sentido se impulsa a los estudiantes a desarrollar actividades matemáticas utilizando sus habilidades a través de diversas alternativas para la solución de acuerdo a sus posibilidades y

así poder construir nuevos conocimientos considerando como un método de enseñanza de la matemática en educación infantil, ya que su marco teórico y metodológico conduce la enseñanza y el aprendizaje en la resolución de problemas.

Así mismo, se define como las siguientes características según (MINEDU, 2016):

- Las matemáticas son un producto cultural dinámico y en constante cambio, en constante evolución y adaptación.
- La resolución de los problemas que plantean las situaciones, que se consideran eventos mayores que ocurren en diversos entornos.
- Al momento de resolver problemas, los estudiantes afrontan desafíos que no conocían anteriormente la estrategia de solución, esto les impone a desarrollar un proceso de análisis, reflexión social y personal, para que así puedan vencer dificultades u obstáculos en la búsqueda de soluciones.
- Los problemas que los infantes resuelven pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente.

2.2.2.3. Teorías de Habilidades matemáticas

2.2.2.3.1. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Linares (2008) esta teoría desarrollada por Jean Piaget, en el año de 1976, sostiene que el niño es construye activamente su conciencia del entorno a partir de experiencias anteriores e interpretando nuevos hechos y objetos del entorno. Antes de Piaget, se pensaba que los niños eran aprendices pasivos moldeados por su entorno; sin embargo, la teoría del desarrollo cognitivo afirma que los niños buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el entorno, que poseen su propia lógica y medios para explorar el mundo, todos los cuales están cambiando y evolucionando. El desarrollo cognitivo, según esta teoría, se divide en cuatro grandes etapas.

Estas etapas se relacionan directamente a la edad del niño, pero el tiempo en cada una de ellas es variable, depende de factores individuales y culturales:

- **Sensorio motriz:** El desarrollo de este periodo comprende desde los 0 años de edad hasta los 2 años de edad de manera aproximada, durante esta etapa los aprendizajes se dan mediante el ejercicio de conductas de carácter propositivas, se desarrolla de manera

lógica el pensamiento direccionado hacia lo que se quiere conseguir, se considera un modelo para la imitación de conductas y el comienzo del juego potencia su desarrollo.

- **Preoperacional:** La considera como una etapa que transcurre entre los 2 y los 7 años de edad, durante esta etapa el sujeto posee la destreza de pensar y utiliza para ello el uso de expresiones fonéticas, signos y se proponen alternativas de solución de tipo intuitivo, los cuales están dirigidos a la resolución de conflictos. Por ende, las ideas del niño tienden a estar restringido, posee límites guiados mediante el uso del denominado ego, el cual permite centrara la idea de solución. Al inicio del proceso este está manifiesto a través de las ideas utilizadas mediante cosas, situaciones, acciones o sujetos no presentes; demostrando un control y dominio del uso de tipo faciales y sus expresiones, gráficos verbales y de tipo numérico, también se hace el uso de representaciones de tipo imagen, que se utilizan mediante la relación para tomar conciencia de la situación en la que se encuentra.
- **Operaciones concretas:** este periodo abarca el desarrollo de los niños en edades que van desde los 7 a los 11 años, el aprendizaje que se da mediante la guía de instrucciones de carácter lógico, se da de manera natural para comenzar con el desarrollo de la conservación, el inicio de la clasificación y entender el proceso de la seriación se caracteriza en esta etapa por el tipo de pensamiento que se ocupa de fenómenos y objetos del mundo real. Su mentalidad es menos rígida, lo que permite una mayor flexibilidad, y utiliza la lógica y los procesos cerebrales para abordar las dificultades en cuanto al desarrollo y ejecución de tareas cotidianas, las cuales formaran actividades de tipo sistemáticas.
- **Operaciones formales:** Cuando una persona tiene entre 11 y 12 años, desarrolla un sistema de pensamiento abstracto, que incluye habilidades de aprendizaje como el razonamiento proporcional, el razonamiento científico y la lógica proposicional. En este punto, el niño ha aprendido a usar herramientas cognitivas para resolver una variedad de problemas lógicos, así como a comprender las relaciones conceptuales entre las operaciones matemáticas, el orden y la clasificación del conocimiento.

2.2.2.4. Características de Habilidades matemáticas

Según Fernández (2005) se considera que la idea de carácter matemático surge a través de hábitos ya establecidos, que son el resultado de interrelaciones, relativas a la cantidad y

ubicación de las metas en un correcto espacio y tiempo ya establecido. Existen diferentes habilidades de tipo básico los cuales ayudan en la consecución del desarrollo del pensamiento de orden lógico matemático:

- Como principal habilidad, la observación es usada como destreza para ser ejecutada respecto a las carencias y modos de percepción que el estudiante considera; crece a través que existe mayor felicidad y paz en la resolución de problemas y baja cuando considera la existencia de factores de tipo estresantes.
- El desarrollo de la imaginación abarca el lado orientado a la creatividad de la persona.
- Existe y se potencia la capacidad de intuición.
- Para el desarrollo de conflictos de manera diaria se da el razonamiento lógico

2.2.2.5. Clasificación de Habilidades matemáticas

La habilidad para resolver problemas matemáticos.

Según Araya (2012) edificaciones para el desarrollo de las capacidades del estudiante, se da mediante modos correctos de actuar para las estrategias de medios para la resolución de problemas, teorías, definiciones y conceptos de carácter matemático, para el desarrollo de este tipo de actividades los métodos utilizados se dan mediante el uso de fórmulas, logaritmos siendo las formas de tipo heurístico, el uso de sistemas de una o varios tipos y diversas formas de solución para la complejidad de algún tipo de problema matemático.

Las habilidades matemáticas básicas.

Según Risso (2015) se dan como edificaciones en cuanto a la organización de conocimientos realizados por el estudiante, ya que este tiene la capacidad de analizar y resolver un problema de tipo matemática, mediante las diversas estrategias que maneja, estas pueden ir de las más sencillas hasta las más complejas dependiendo de la capacidad de cada estudiante y el grado de dificultad del problema. Dentro de los problemas matemáticos se pueden llegar a relacionar diversas alternativas de solución, esta tiene que ir ligada directamente a los tipos de problemas planteados en el constructor de la organización de este tipo de conflictos matemáticos.

Los rasgos que caracterizan las habilidades matemáticas básicas son:

- Tratan de dar una respuesta de solución a un tipo de cuestionamiento de un alto nivel complejo, para esto el sujeto debe de desarrollar muchas más capacidades y destrezas para la

resolución de problemas.

- Está orientada a determinar el nivel de ejecución al cual está siendo presionado a seguir al pie de la letra las relaciones y procesos se dan inmersas en un sistema de resolución de problemas.
- Se considera la delimitación de la acción a desarrollar, se dan operaciones como son calcular, tener la capacidad de construir, considerar la destreza de explicar y ser capaz de fundamentar una respuesta lógica ante un problema, sea simple o complejo, etc.
- Se da mediante la carencia de un carácter específico, ya que debe de ser aplicada bajo cualquier tipo de contexto, esto se relaciona directamente con las situaciones de la vida diaria.
- Aquí se da la expresión de los niveles de profundidad, y se conocen los parámetros con los que se debe de realizar y conocer la utilidad de los conceptos, las definiciones y teorías existentes, así también como los procedimientos y procesos que sistematizan las estrategias para la solución de problemas.

Las habilidades matemáticas elementales

Según Varas (2013) son consideradas como edificaciones en cuanto a procesos que se dan de manera específica, estas son derivadas de manera directa las cuales operan direccionadas al uso de teorías, definiciones, fórmulas o procesos que determinan relaciones entre los factores que condicionan todos los medios para la resolución de conflictos, las estrategias y los métodos relacionados con todos esos, todos estos contextos forman una especie de sistema los cuales constituyen una centrada base de destrezas matemáticas de tipo básico.

Todas estas características que conforman las destrezas de carácter matemático son las siguientes:

- Se da mediante un carácter de tipo específico, esta se relaciona con el modo de

interactuar con el problema, se da mediante una destreza de tipo no específica.

- La determinación de todo tipo de acción, se realizará de manera directa y se realizará mediante el uso de definiciones y teorías para poder planear alternativas de solución.
- Estas indican la existencia de condiciones (previas o no) las cuales se dan de manera necesaria, la cual se da para el desarrollo de destrezas de carácter matemático.

2.2.2.6.Importancia de las habilidades matemáticas

La importancia que se debe aplicar al desarrollo de las habilidades matemático en la vida real, a través de estrategias lúdicas para procurar la construcción de conceptos, en el desarrollo integral de las habilidades y actitudes matemáticas mediante el juego como una estrategia por excelencia para el aprendizaje infantil.

Por su parte, las habilidades matemáticas son importantes porque aportan a la formación de valores en los niños, determinando sus actitudes y su conducta. Sirven como patrones para guiar su vida, un estilo de enfrentarse a la realidad lógica y coherente, la búsqueda de la exactitud en los resultados, una comprensión y expresión clara a través de la utilización de símbolos, capacidad de abstracción, razonamiento y generalización y la percepción de la creatividad como un valor (Páez, 2020).

2.2.2.7.Funciones de las habilidades matemáticas

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. Páez (2020) nos menciona:

El comienzo para entrar en el mundo de la matemática, requiere un proceso de abstracción, es por ello que desde la primera infancia se trabaja con conceptos matemáticos básicos y desarrollando las primeras nociones lógicas de los niños. Por tal motivo es muy importante que en el nivel preescolar y familiar se creen las primeras estructuras conceptuales de la matemática, como la clasificación y seriación, estos conceptos a la larga se consolidan y se forma el concepto de número (p.12.).

2.2.2.8.Dimensiones de la Habilidades matemáticas

Según Minedu (2016) el desarrollo de las habilidades matemáticas implica el desarrollo de capacidades, competencia lo cual promueve el desarrollo de nociones básicas de matemática.

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas muestran interés por explorar los objetos de su entorno y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. Es a partir de ello que los niños empiezan a establecer

relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar y contar, utilizando sus propios criterios y de acuerdo con sus necesidades e intereses. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad (p.31).

- **Clasificación:** Esta dimensión describe al proceso de interacción que se da a través de la comprensión de semejanzas y diferencias existentes entre objetos y extensión, que es el número de elementos que pertenece a cada clase dada. Por ello, se elaboraron ítems que presentan objetos concretos relacionados por: tamaño, color, forma, textura y aparear figuras con más de una característica.
- **Seriación:** Esta dimensión se da a través de la manera en la que es capaz de apreciar la interrelación existente, el orden que va en relación con la diferencia de características visibles de elementos presentados, es así como se distinguen el tamaño de los objetos, la diferencia de peso, el grosor de los objetos y la diferencia de tonalidades con relación a los colores. Así mismo las preguntas están relacionadas directamente con el orden de los objetos presentados, estas se distinguen por el tamaño proporcional de elementos, así como también por la longitud, el volumen y las tonalidades de colores.
- **Correspondencia:** Esta dimensión permite que los infantes comparen dos grupos de elementos para determinar cuántos hay al contar apareando elementos de un grupo con los de otro grupo para llegar al concepto de equivalencia, es decir, cuando hay la misma cantidad.

2.2.3. Variable 3: Estrategias de Aprendizaje

2.2.3.1. Definición de las estrategias de aprendizaje

Según Monereo (1990) existen muchas definiciones que se han propuesto para conceptualizar a las estrategias de aprendizaje. Sin embargo, en términos generales, la gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos o secuencia de acciones.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.

- Son más que los “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) encubiertas (privadas).

Para Monereo (1994) las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

Esta definición parece delimitar dos componentes fundamentales de una estrategia de aprendizaje, por lo que los procedimientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje con la intención de aprender y por otro, se relaciona con una determinada manera de procesar la información a aprender para su óptima codificación (González, Valle y Vázquez, 1994).

2.2.3.2. Tipos de estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizajes se basan a diversos tipos de acuerdo a las perspectivas que tiene cada persona ya que para algunos les hará más fácil de captar y comprender y para otros más complicado, es por ello que existen diferentes tipos y son:

Aprendizaje visual: Esta estrategia de aprendizaje se encarga de ver el material de estudio, en él se incluyen textos, cuadros, gráficos o imágenes, de esta forma un estudiante podrá captar de forma visual el contenido completo.

Aprendizaje Auditivo: Esta estrategia se encarga de escuchar la información y aprender mediante esta técnica. Una persona auditiva no tendrá la necesidad de ver el material, con solo escucharlo podrá memorizarlo y comprenderlo.

Aprendizaje Kinestésico: En esta estrategia está involucrado el contacto físico y el sentimiento. A este tipo de estudiantes, le gustan mucho las actividades prácticas para conseguir memorizar una información, como por ejemplo las dinámicas y los juegos, desarmar cosas y volverlas a colocar en su sitio y mucho más.

Aprendizaje significativo: En este tipo de aprendizaje se hace uso de estrategias pedagógicas para hacer uso de los conocimientos previos del estudiante para afianzar y construir el nuevo

aprendizaje.

Aprendizaje organizacional: Este tipo está más asociado a empresas y grandes organizaciones, que busca hacer uso del desarrollo de capacidades individuales para facilitar el aprendizaje de manera grupal, de modo que las empresas potencian su capacidad de aprender de manera constante.

2.2.3.3. Clasificación de las estrategias de aprendizaje

Intentar una clasificación consensual exhaustiva de las estrategias de aprendizaje es una tarea difícil, dado que los diferentes autores las han abordado desde una gran variedad de enfoques. Las estrategias de aprendizaje pueden clasificarse en función de qué tan generales o específicas son del dominio del conocimiento al que se aplican, del tipo de aprendizaje que favorecen, de su finalidad, del tipo de técnicas particulares que conjuntan, etc. (Pozo, 1990).

2.2.3.4. Características de las estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje están caracterizadas por diferentes cualidades, que a continuación se describe:

Flexibilidad: Esta característica se refiere a que son adaptables y pueden ajustarse de acuerdo a las necesidades personales de cada persona. Esto permite utilizar diferentes enfoques para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Intencionalidad: Esta característica se aplica de manera asertiva y deliberada. Los alumnos deben ser conscientes de qué estrategias están utilizando y cómo les ayudan a concretar sus metas educativas.

Metacognición: Esta característica conlleva a una reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje y autoriza a las personas a evaluar su propio conocimiento y comprensión, identificar las áreas en las que necesitan mejorar y a ajustar las estrategias en consecuencia.

Transferencia: Esta característica son herramientas versátiles que se pueden aplicar a diferentes situaciones y contextos educativos. Las personas pueden transferir sus habilidades de una materia a otra y adaptar las estrategias aprendidas a diferentes tareas, áreas de conocimiento,

asignaturas, etc.

2.2.4. Relación entre el uso de un juego didáctico como estrategia y las habilidades matemáticas

Miguel de Guzmán (1984), relaciona al juego y la enseñanza de las matemáticas mediante el siguiente pensamiento:

El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de las matemáticas. Si los matemáticos de todos los tiempos se han pasado muy bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, entonces nos preguntamos, ¿por qué no tratar de aprender y comunicar a través del juego y la belleza?, la matemática ha sido y es arte y juego, esta componente artística lúdica es tan inherente a la actividad matemática, donde cualquier campo del desarrollo matemático que no logra alcanzar un cierto nivel de satisfacción estética y lúdica, permanecerá inestable (p.87).

Los juegos didácticos como estrategia forman parte de la vida más real de los niños y al ser utilizado como recurso metodológico, se traslada la realidad de los niños a la escuela y por ende les incentiva a ver la necesidad y la utilidad de aprender matemáticas.

2.2.5. Definición de términos

Juego: La actividad lúdica constituye un motor de desarrollo en la medida en que contribuye a crear continuamente zonas de desarrollo próximo; además establece que el juego tiene una naturaleza social como resultado de la cooperación (Vygotsky, 2005)

Didáctica: Según Cardoso y Ceredo (2015) nos dice que la didáctica “es una ciencia aplicativa de la educación, cuyo objeto de estudio viene a ser el proceso enseñanza aprendizaje; de manera que está relacionado con los métodos, técnicas y estrategias aplicadas en dicho proceso”.

Estrategia: Según Fernández (2014) la estrategia viene a ser un conjunto de procedimientos flexibles, mediante los cuales se busca efectivizar el aprendizaje de los niños y niñas; surge de las propias necesidades de construir un aprendizaje de los niños y niñas

Matemática: Según Tilirio (2019) nos dice que la matemática “es la ciencia que estudia las propiedades de entes abstractos, así como las relaciones que se establecen en ellos; en la actualidad presenta numerosas ramas”

Seriación: Según Tarrés (2015) la seriación es una noción matemática básica, prelógica, una capacidad que opera estableciendo relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto y los ordena según sus diferencias. Seriar significa en este caso establecer un orden jerárquico, muchas veces por tamaño (del más pequeño al más grande), ya que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios, sobre todo con niños pequeños.

Clasificación: Según Santamaría (2003) define a la clasificación como “la capacidad de agrupar objetos haciendo coincidir sus aspectos cualitativos o cuantitativos, combinando pequeños grupos para hacer grupos más grandes y haciendo reversible el proceso y separando de nuevo las partes del todo” (p. 137).

2.3. Hipótesis

Hi: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.

Ho: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

La presente investigación fue de nivel explicativo, esto quiere decir que va más allá de describir conceptos para establecer relaciones entre ellos, ya que pretende dar respuesta a las causas de los hechos físicos y sociales.

La investigación explicativa se encargó de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación post facto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de la hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos (Arias, 2012, p.32).

3.1.2. Tipo de investigación

Esta investigación fue de tipo cuantitativo, se basó en cumplir un orden con la variable y el análisis de los datos para analizar y extraer conclusiones.

La investigación que se ejecutó fue de tipo cuantitativa. Esta investigación cuantitativa se fundamenta en la corriente filosófica positivista que busca en forma permanente el nuevo conocimiento a través de la investigación de los objetos de estudio de los que se extrae datos numéricos de la realidad de dicho objeto, fueron procesados estadísticamente para probar las teorías e hipótesis formuladas. (Del Canto y Silva, 2013)

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño que se utilizó en la siguiente investigación fue el diseño pre-experimental, ya que implica un único grupo experimental con categorías de pre test y post test. como menciona Arias (2012) el diseño pre experimental “como su nombre lo indica, este diseño es una especie de prueba o ensayo que se realiza antes del experimento verdadero” (p.26). Asimismo, en este diseño de un solo grupo se aplicó un pre test y un post test, donde se comprobó los resultados de un mismo grupo de estudio.

Donde:

G.E. **O₁** **X** **O₂**

G.E. Grupo de estudio

O₁ Representa el pre test, aplicado al grupo experimental

- X** Representa el estímulo o Variable Independiente: juegos didácticos como estrategia
- O₂** Representa el post test aplicado al grupo experimental.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Según Arias (2012) “La población, o población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características común para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetos de estudio” (p.81).

La población estuvo constituida por niños y niñas del nivel inicial de las edades de 3, 4 y 5 años, distribuidos según sexo (ver tabla 1) de la IEI N° 422-Huacalle, ubicada en el distrito de Quisqui, Provincia y Región Huánuco.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio

Grupos de edad	Sexo	
	Varones	Mujeres
3 años	6	8
4 años	10	5
5 años	9	8
Total	25	21

Nota: Nómina de matrícula 2024.

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión

- Niños de 4 años de ambos sexos
- Niños matriculados.
- Niños que asisten regularmente o permanentemente a clases.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Niños matriculados cuyos padres no firman el consentimiento informado
- Estudiantes no matriculados
- Niños cuyos instrumentos de recolección de datos están incompletos

- Niños con inasistencia continua

3.2.3. Muestra

Según Arias (2012) nos indica “la muestra es un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p.82.).

La muestra estuvo conformada por el aula de 4 años del nivel inicial, que cuenta con 15 niños con edad de 4 años (ver tabla 2).

Tabla 2

Distribución de la muestra de los niños de 4 años

NIVEL	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
Inicial	4 años	10	5	15
TOTAL				15

Nota: Nómina de matrícula, 2024.

3.2.4. Técnica de muestreo

En la siguiente investigación se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia.

Según Rodríguez (2005) “El muestreo no probabilístico por conveniencia es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados” (p.52).

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Uso del juego didáctico

Variable dependiente: Habilidades matemáticas

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable de estudio

VARIABLE	DEFINICIÓN			ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
	OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES		
Variable 1: Uso del juego didáctico	Demostrar a través de 10 sesiones como los juegos didácticos como estrategia mejoran las habilidades	Planificación Ejecución Evaluación	Juego de Bloques buscando los tesoros de colores Juego clasificando las formas Juego el mundo de las figuras geométricas	Escala nominal	Lista de cotejo si no

	matemáticas en sus tres dimensiones a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes y trabajando en equipo.				
Variable 2	Las habilidades matemáticas se dimensionan en	Clasificación	Probar habilidades y destrezas al momento de clasificar.		
Habilidades matemáticas	Clasificación, seriación, conservación los que se medirán mediante la guía de observación que contiene 15 ítems, asimismo se implementara 10 sesiones para poder mejorar las habilidades matemáticas.	Seriación	Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de los objetos personas y lugares cercanos	Escala ordinal	Inicio Proceso Logro
		Correspondencia	Establece relación entre cantidad y número de los objetos.		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En la presente investigación se utilizó la técnica de la observación, la situación en la que se encuentra los niños de 4 años del aula de 4 años, durante el estudio.

Valderrama (2015) menciona que la técnica de la observación: “es el registro visual de lo que ocurre de una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema previsto y según el problema que se estudia” (p. 196).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Al llevar a cabo nuestra investigación se utilizó la guía de observación para el desarrollo del pre test y post test, para obtener datos relacionados con la variable, habilidades matemáticas que fue estructurado con 3 dimensiones que son la clasificación, seriación y correspondencia, asimismo cada dimensión tiene 5 ítems, cuya valoración fue siempre, a veces y nunca.

Según Arias (2021) manifiesta que “la guía de observación se direcciona a medir una población preestablecida, con indicadores y criterios preestablecidos”.

Nuestro instrumento se llama guía de observación para medir las habilidades matemáticas, estuvo estructurado con 3 dimensiones que son la clasificación, seriación y correspondencia, está compuesto por 15 ítems, cada dimensión tiene 5 ítems y tiene categorías de respuesta “sí y “no”, por cada respuesta de “sí” le di el valor de 1 punto y por cada respuesta de “no” el valor de 0 puntos, seguido a ello agrupé todos los valores en los niveles de acuerdo al nivel de inicio, proceso y logro.

3.4.3. Validez del Instrumento

La presente investigación utilizó la técnica de juicios de expertos para validar el instrumento de evaluación lista de cotejo, los cuales fueron validados por tres expertos en la materia.

Para Cabero y Llorente (2013) el juicio de expertos como estrategia de evaluación presenta una serie de ventajas entre las que destacan la posibilidad de obtener una amplia y pormenorizada información sobre el objeto de estudio y la calidad de las respuestas por parte de los jueces.

Tabla 4

Validación del instrumento por juicio de expertos

Apellidos y Nombres	Grado/título	Opinión del experto
Giselli Roció Picón Leiva	Licenciada (19 años de experiencia/Docente nombrada)	Si aplicable
Digna Susana Figueredo Nieves	Licenciada (8 años de experiencia/Docente Contratada)	Si aplicable
Cesilia Durand García	Licenciada (7 años de experiencia/Docente Contratada)	Si aplicable

Nota: Información tomada de instrumentos validados

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Alpha de Cronbach, el cual se trabajó con una muestra de 15 niños, luego para el procedimiento de la información se utilizó α (alfa) con un resultado obtenido de 0.71.

La confiabilidad se refiere a la coherencia o estabilidad de una medición, la definición técnica de fiabilidad que ayuda a abordar cuestiones tanto teóricas como prácticas, así mismo la fiabilidad se determina en función de determinadas características del instrumento de medida.

El grado de confiabilidad se refiere a la consistencia interior de la misma, a su capacidad para discriminar en forma constante entre un valor y otro. Cabe confiar en una escala cuando produzca constantemente los mismos resultados al aplicarla a una misma muestra, es decir, cuando siempre los mismos objetos aparezcan valorados en la misma forma (Bhear, 2008, p.78).

3.5.Método de análisis de datos

Luego de recolectar la información se elaboró una base de datos usando la hoja de cálculo Excel 2016 y se usó el programa SPSS versión 28 y se procederá al tratamiento descriptivo de la información por medio de tablas de frecuencia y gráficos de barras. A continuación, detallamos los trabajos realizados:

En primera instancia, se utilizó el programa Excel 2016 para crear una base de datos que se utilizó para almacenar los resultados y agrupar las puntuaciones por dimensiones y categorías.

En segunda instancia, se realizó el análisis de frecuencia del pre test, cálculos de talleres y post test, los mismos que se representan a través de tablas y figuras con sus respectivos análisis de información.

En tercera instancia, se aplicaron pruebas estadísticas inferenciales para probar la hipótesis y se usó el programa SPSS versión 28, para ello se realizó el análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba de Shapiro-Wilk o Kolmogorov, y basándose en ello se aplicaron pruebas estadísticas paramétricas y no paramétricas para la prueba de las hipótesis.

Procedimiento:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

- **Gestiones para la ejecución de la investigación:**

Para iniciar la investigación se realizó una entrevista con la directora de la IE mencionando la actividad que se va desarrollar durante el proceso de ejecución del proyecto, seguido a ello para la formalización de trabajo se presentó la carta de presentación otorgada por la universidad, llegando a aceptar con total satisfacción la directora y docente de aula firmando la carta de presentación.

Luego a ello se realizó la confiabilidad del instrumento, esto se dio a través de una prueba piloto a un grupo de 15 estudiantes ajeno a la muestra.

Por último, se realizó la validación del instrumento con un cuestionario de juicio de expertos, donde los tres expertos que evaluaron el instrumento dieron como resultado si aplica.

- **Recolección de los datos para el pre test:**

Se aplicó el pre test a 15 niños del aula de 4 años en un periodo de cuatro días del 8 de abril hasta el 11 de abril del 2024, donde cada instrumento fue de 30 minutos.

- **Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:**

Para la ejecución de las actividades (sesiones), se realizó 12 sesiones con una duración de 40 a 45 minutos por cada uno.

Las sesiones se desarrollaron desde el día 15 de abril hasta el 30 de abril del 2024, dado que se desarrolló una sesión por día, sumando en un total de 12 días las ejecuciones de las sesiones.

- **Recolección de los datos para el post test:**

Se realizó el post test con 15 niños del aula de 4 años en un periodo de cuatro días del 02 al 07 de mayo del 2024, donde cada instrumento tuvo un tiempo de 30 minutos aproximados.

3.6.Aspectos éticos

Según ULADECH (2023) los aspectos éticos son los siguientes:

- 1. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:**

- Se garantizó el respeto, la seguridad y protección del bienestar de los participantes del estudio en todos los aspectos de la investigación, mediante la obtención de su consentimiento informado antes de su participación en el estudio, ya que todos sus datos estuvieron bajo confidencialidad.

2. Cuidado del medio ambiente:

- Se seleccionaron materiales y recursos que minimicen el impacto ambiental, para evitar daños que afectan a los animales, plantas y a la biodiversidad involucrados en la investigación.
- Se promovió el uso responsable de los recursos naturales de todo el medio que nos rodea y la gestión adecuada de los residuos generados durante la investigación.

3. Libre participación por propia voluntad:

- Se proporcionó a los participantes la información necesaria, adecuada y verdadera, sobre el estudio de investigación, para que puedan tomar una decisión informada y participar voluntariamente si así lo desean.
- Se cuidó que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, y los menores de edad el asentimiento informado, luego de conocer la importancia del estudio de la investigación.

4. Beneficencia, no maleficencia:

- En el presente estudio se diseñaron actividades, sesiones y procedimientos que no pongan en riesgo el bienestar físico, mental o emocional de los estudiantes ya que el estudio estuvo basado en maximizar los beneficios de los participantes o involucrados en la investigación.

5. Integridad y honestidad:

- Se documentaron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados del estudio para garantizar la integridad de la investigación, como también se cuidaron con rigor el recojo de datos del estudio.
- Tanto el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25% y no mayor a ello, garantizando de esta manera que la información obtenida de diversas fuentes ha sido citados y parafraseados correctamente.

6. Justicia:

- Se tomaron medidas necesarias para evitar cualquier forma de discriminación o sesgo en el proceso de investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

La presente investigación realizó los análisis de los datos obtenidos a través de la aplicación del instrumento de recolección de datos, de la misma manera se desarrolló la interpretación de los resultados por cada uno de los objetivos específicos, brindando respuesta a cada uno de ellos.

4.1.1. Análisis Descriptivo

4.1.1.1. Respecto al objetivo específico 1: Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un pre test.

Tabla 5

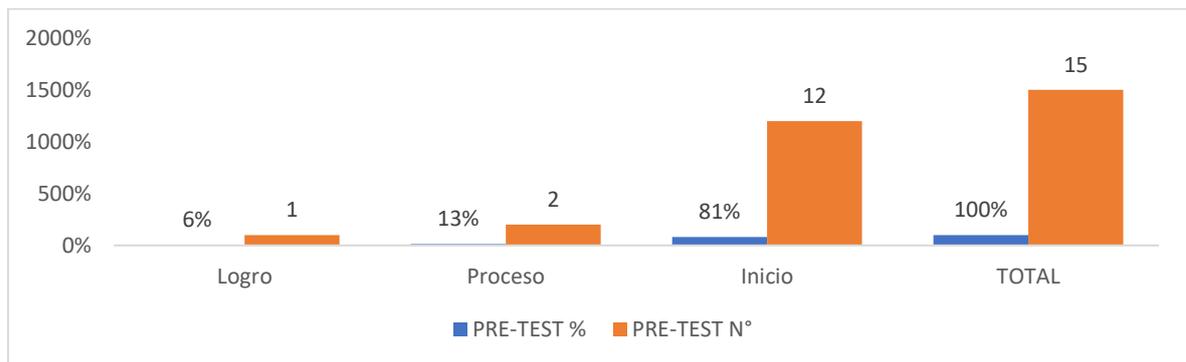
Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del pre test.

Nivel	fi	%
Inicio	12	81%
Proceso	2	13%
Logro	1	6%
Total	15	100%

Nota: Resultados de la aplicación del pre test.

Figura 1

Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del pre test.



Nota: Tabla 5, resultados de la aplicación del pre test.

En la tabla 5 y figura 1, con relación a la variable habilidades matemáticas en la aplicación del pre test, se observa que el nivel logro solo fue alcanzado por un 6%. Mientras que en el nivel proceso alcanzó un 13%. Evidenciando de esta manera que la mayoría de los niños, el 81%, se encuentran en el nivel de inicio. Llegando a la conclusión que a través de los datos recogidos en el pre test, podemos indicar que la mayor parte de los niños de 4 años se encuentran en el nivel de inicio de las habilidades matemáticas.

4.1.1.2. Respecto al objetivo específico 2: Elaborar e implementar sesiones que incorporen el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Tabla 6

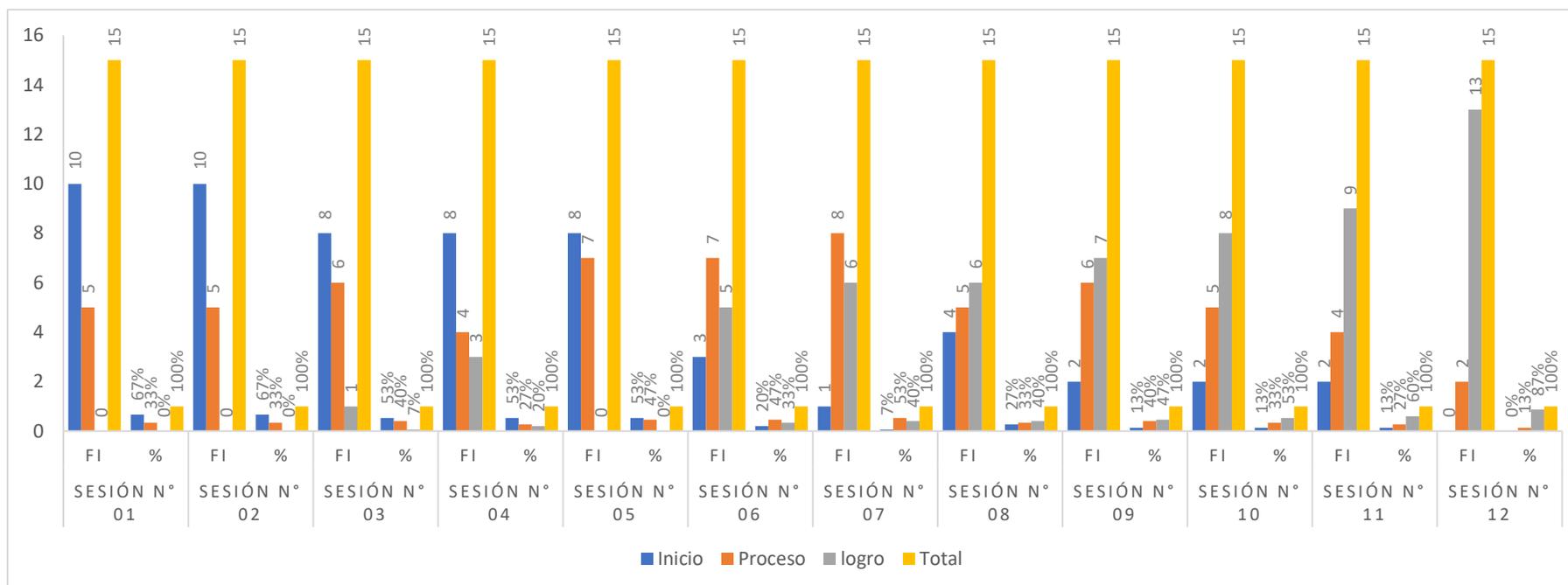
Distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años al aplicar las sesiones.

Nivel de logro	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	10	67	10	67	8	53	8	53	8	53	3	20	1	7	4	27	2	13	2	13	2	13	0	0
Proceso	5	33	5	33	6	40	4	27	7	47	7	47	8	53	5	33	6	40	5	33	4	27	2	13
Logro	0	0	0	0	1	7	3	20	0	0	5	33	6	40	6	40	7	47	8	53	9	60	13	87
Total	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

Nota: Lista de cotejo.

Figura 2

Distribución de los niveles del desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 4 años al aplicar las sesiones.



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, con relación a la variable uso de un juego didáctico a través de la aplicación de las 12 sesiones, del desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años, se evidencia que durante la aplicación de la primera sesión los resultados obtenidos nos indica que el 67% se encuentra en el nivel de inicio, el 33% en proceso y 0% en el nivel de logro, según se fue aplicando las siguientes sesiones observamos que los resultados obtenidos en la aplicación de la sesión 7, el 53% se encuentra en el nivel de proceso, el 40% en el nivel de logro y el 7% en el nivel inicio, de esta manera conforme se fue aplicando los juegos didácticos, los

estudiantes mejoraron su nivel de habilidades matemáticas, evidenciándonos al finalizar la aplicación de la sesión 12 donde nos muestra que los resultados obtenidos indica que el 87% se encuentran en el nivel de logro, el 13% en el nivel proceso y el 0% en el nivel de inicio. Concluyendo así que después de haber realizado la aplicación de las sesiones la mayoría de los niños alcanzó significativamente el nivel de logro previsto, evidenciando que están desarrollando significativamente sus habilidades matemáticas.

4.1.1.3. Respecto al objetivo específico 3: Analizar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un post test.

Tabla 7

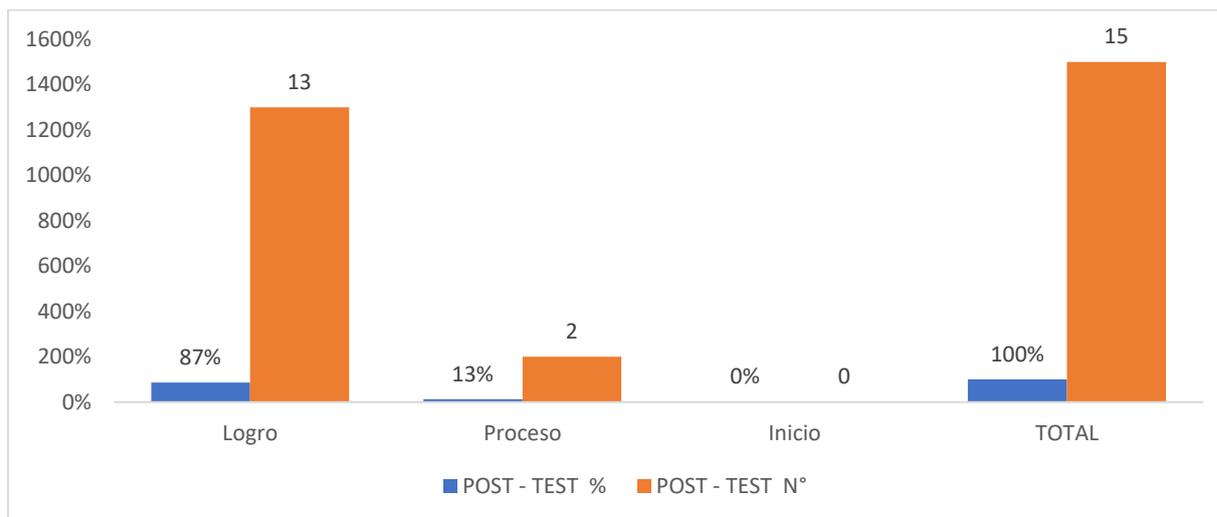
Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del post test.

Nivel	fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	2	13%
Logro	13	87%
Total	15	100%

Nota: Resultados de la aplicación del post test.

Figura 3

Nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del post test.



Nota: Resultados de la aplicación del post test.

En la tabla 7 y figura 3, con relación a la variable habilidades matemáticas en la aplicación del Post Test podemos observar que en el nivel de logro fue alcanzado por un 87%, mientras que en el nivel proceso por un 13%, no hay niños en el nivel de inicio., llegando a la conclusión que a través de la aplicación del post test podemos indicar que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel de logro de las habilidades matemáticas.

4.1.2. Análisis inferencial

En la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico o no paramétrico que se tomará en la prueba de hipótesis, para el cual se siguió el siguiente procedimiento.

4.1.2.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

- **Planteamiento de la hipótesis**

Hi: Las variables presentan distribución normal

Ho: Las variables no presentan distribución normal

- **Nivel de significancia**

Significancia 5% = 0,05

Nivel de Confianza: 95%

- **Estadístico a utilizar**

La muestra de estudio fue de 15 estudiantes, por tal motivo de ser la muestra menor a 50 datos, se eligió la prueba de Shapiro-Wilk procesada en SPSS v28.

- **Criterios para decidir**

Si el p-valor < 0,05 no existe una distribución normal de los datos

Si el p-valor > 0,05 existe distribución normal de los datos

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	0,176	15	0,107	0,805	15	0,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al evaluar la distribución, mediante el Coeficiente de normalidad de Shapiro Wilk para muestras menores a 50 unidades, se encontraron valores menores a 0,05, indicando que los datos tienden a una distribución no normal, por lo tanto, se utilizaremos la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comprobar la hipótesis planteada.

4.1.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

En la presente investigación se formuló la siguiente hipótesis con la finalidad determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024. De esta manera, se llevó a cabo la prueba de normalidad, donde para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, es así, que de acuerdo a la muestra de estudio y las características nos llevó a realizar la prueba de Wilcoxon para realizar la comparación de medidas utilizando el programa SPSS Vs28.

Hipótesis general

- **Planteamiento de la hipótesis general**

Hi: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.

Ho: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.

- **Nivel de significancia**

Confianza: 95%

Significancia 5% = 0,05

- **Prueba de estadística a utilizar**

Se utilizo la prueba no paramétrica de Wilcoxon

- **Desarrollo de la prueba estadística**

Tabla 9

Estadística de prueba^a

POST TES - PRE TEST

Z	-3,886 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

- **Interpretación de la prueba de hipótesis**

La prueba de Wilcoxon, muestra el p-valor Sig. asin. (bilateral) es de 0.000, <0,05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, de tal manera se concluye que el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general: Determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Los resultados se refieren a la prueba de hipótesis de Wilcoxon en relación a la diferencia entre pre test y pos tes se obtuvo un valor de significancia es de 0,000 que es $< 0,05$ por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador, determinando que el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle.

Cuyos resultados con similares a Neyra (2019) en su investigación titulada “*programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019*”. Cuyos resultados de la prueba de hipótesis prueba T Student = $-27,071 < 1,761$ indican que, si existe una diferencia significativa, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de sus aprendizajes después de haber aplicado el programa de juegos lúdicos.

Esto se fundamenta con Ferrero (1991) los juegos y las matemáticas tienen muchos rasgos en común en lo que se refiere a su finalidad educativa. Las matemáticas dotan a los individuos de un conjunto de instrumentos que potencian y enriquecen sus estructuras mentales, y posibilitan para explorar y actuar en la realidad. Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico.

Así es como las habilidades matemáticas son muy importantes para el desarrollo de los infantes, ya que ayuda a los niños a poder desarrollar su potencial que tienen oculto por temor a ello, pues es importante aplicar estrategias de aprendizaje a través de los juegos didácticos para que los infantes puedan desarrollar sus habilidades y lleguen con un potencial diferente al siguiente nivel, ya que la matemática no solo es sumar y restar ya que las matemáticas abre un mundo de posibilidades y ayuda a los niños a desarrollar su

conocimiento.

Respecto al objetivo específico 1, Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un pre test.

Mediante el pre test los resultados obtenidos en el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años, se muestra que el 81% de niños se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 13% se encuentra en el nivel de proceso, y solo el 6% en el nivel de logro, evidenciando de esta manera un alto porcentaje de niños con un bajo desarrollo de habilidades matemáticas.

Por otro lado, los resultados mostrados son similares con el trabajo de investigación de Cazani (2021) titulado “*Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021*”, en donde los resultados evidenciados en el pre test es del 80% de los niños se ubican en un nivel de inicio. Lo cual antes de aplicar el programa pedagógico no ha sido eficiente en los niños de educación inicial. Con estos resultados se puede afirmar que los juegos didácticos como estrategias si ayudan a desarrollar las habilidades matemáticas en los niños de cinco años, y es muy factible su aplicación en el salón de clase.

Además, Piaget (1967) lo cual sostiene que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel prelógico se corresponde con un periodo prenumérico; dentro de este marco se puede afirmar que el conocimiento del número se va a organizar en etapas de acuerdo a la maduración del niño, por lo tanto, va a depender del trabajo organizado de la docente, optimizar este proceso.

De esta manera podemos destacar que los resultados obtenidos del presente trabajo de investigación nos muestran gran preocupación en la sociedad, ya que la mayor parte de los infantes no desarrollan sus habilidades matemáticas por diversos factores que presenta cada estudiante, es así que motivamos a desarrollar estas actividades por el bien de cada uno de los niños y poder mejorar de a poco porque las habilidades matemáticas son puntos importantes para el desarrollo de cada uno de los estudiantes.

Respecto al objetivo específico 2, elaborar e implementar sesiones que incorporen el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Los resultados obtenidos durante la aplicación de las 12 sesiones utilizando el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años, nos muestra que en la aplicación de la primera sesión el 67% se encuentra en el nivel de inicio, esto nos indica que hay un alto porcentaje de niños que tienen dificultad. Según se ha ido aplicando las sesiones, los resultados han ido cambiando ya que los niños han empezado a mejorar de manera regular. Siendo así que al aplicar la sesión 12 la mayor parte de los niños el 87% se encontraban en el nivel de logro, demostrando capacidad y dominio, logrando obtener un resultado satisfactorio.

Por otro lado, los resultados mostrados son similares a los estudios realizados por Terrazo et al (2020) en su investigación “*Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica 2020*”. Revista Conrado. La conclusión fue la siguiente: La aplicación de los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje nos demuestra que han influido significativamente en el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 5 años. En el estudio se ha comprobado que la mayoría de los niños al ser evaluados al inicio el 80% se encontraba en un nivel de inicio luego de aplicar los juegos didácticos mediante las sesiones se ubicaron el 90% en el nivel logro, mejorando sus habilidades matemáticas.

Además de Piaget (1967) lo cual nos plantea que los niños mediante el juego logran y se desarrollan de manera integral, también en la enseñanza de matemática para que logre resultados positivos se requiere estimular al niño para que tenga interés en el dominio de sus habilidades matemáticas por medio de actividades lúdicas, mediante el juego se puede reforzar los contenidos del área de matemática. Se puede afirmar que el juego es la clave para el desarrollo del aprendizaje de las matemáticas.

Con estos resultados se puede afirmar que al aplicar los juegos didácticos en sesiones de aprendizaje los niños de 4 años han logrado resultados satisfactorios importantes en el desarrollo de sus habilidades matemáticas, ya que esto enriquecerá sus conocimientos y

destrezas que por temor a la matemática o a los números no lo demostraban y que también los docentes no tomaban importancia a las matemáticas ya que para muchos docentes la matemática solo es sumar y restar.

Respecto al objetivo específico 3, analizar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un post test.

Los resultados obtenidos en el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años en la aplicación del post test nos muestran que el 87% se encuentra en el nivel de logro, mientras que el 13% en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de inicio, demostrando una mayor cantidad de niños que sí lograron superar sus dificultades logrando resultados muy relevantes en las tres dimensiones, clasificación, seriación y correspondencia.

Por lo tanto, estos resultados son similares a los estudios realizados por Rosales (2019) en su investigación “*estrategias de conteo para la noción de número en niños de 5 años de la I.E.I. Amiguitos De Alameda – Chacas – 2019*”. Cuyos resultados referentes a la dimensión seriación en el post test el 94% se encuentra en el nivel logro ya que al aplicar la estrategia se mejoró significativamente las habilidades matemáticas. Asimismo, en la dimensión clasificación luego de aplicar el post test 88% se encuentra en el nivel logro. En la dimensión correspondencia el 88% en el nivel logro. Situación que muestra que la intervención de los juegos didácticos como estrategia tuvo un impacto favorable en el nivel de habilidades matemáticas, favoreciendo en las dimensiones de seriación, clasificación y correspondencia.

Asimismo, para Chacón (2001) nos argumenta que el juego didáctico es una estrategia que se utiliza en diversos niveles educativos, muchas veces son poco empleados por los docentes ya que desconocen sus múltiples ventajas.

Con estos resultados se puede afirmar que la verificación del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje si influye en las habilidades matemáticas en los niños de 4 años, ya que es muestra clara que de acuerdo a estos resultados obtenidos hemos podido lograr el propósito de la investigación obteniendo resultado satisfactorio.

5.2. Limitaciones del estudio

Según Ríos (2021) “una muestra pequeña puede no proporcionar una representación exacta de la población de estudio, afectando la validez externa y la capacidad global de sus resultados”. Una muestra pequeña de 15 miembros puede comprometer la validez y la generalización de los resultados, ya que al tener una muestra limitada existe un mayor riesgo de que los resultados no sean representativos de la población de su interés siendo así que esto puede llevar a reducir la confiabilidad de los hallazgos y limitar la capacidad de realizar inferencias sobre las variables.

Según Arias (2020) nos menciona que “una de las limitaciones del muestreo no probabilístico por conveniencia puede conducir a resultados sesgados. Es por ello que los participantes son elegidos en función de su disponibilidad, ya que la muestra puede no ser representativa de toda la población”. Por otra parte, el muestreo no probabilístico por conveniencia es otra de las limitaciones de la presente investigación, indicando que no se puede asegurar la representatividad de la muestra con precisión a toda la población.

Según Arias (2020) nos dice que el estudio tiene las limitaciones propias a su naturaleza pre experimental, en los estudios pre experimentales la muestra puede no ser representativa, puesto que puede ocurrir que los participantes presenten unas características significativamente diferentes en comparación con la población en donde se han extraído. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 15 niños de un solo aula de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, 2024, por el cual, el alcance de los resultados se aplicará principalmente para dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

Objetivo general:

En esta tesis se determinó cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años. Lo más importante es que con un nivel de confianza del 95% el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en las habilidades matemáticas. Se confirmó con la prueba de hipótesis de Wicolxon donde se obtuvo un nivel de significancia de $p < 0,05$, donde el 87% se encuentra en el nivel de logro, por el cual los niños mejoran respecto a las matemáticas en cuanto a clasificación, seriación, correspondencia y todo lo que corresponde a cuantificadores.

Con respecto al objetivo específico 1: En este estudio, los resultados del nivel de desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años a través del pre test. El resultado más resaltante fue que el 81% de estudiantes se ubica en el nivel de inicio, ya que los niños no logran desarrollar sus habilidades matemáticas, el 13% de niños se ubica en el nivel de proceso, ya que existe un grupo de niños que están camino a desarrollar sus habilidades matemáticas. Lo menos relevante fue que, el 6% se ubica en el nivel de logro, puesto que, hay un pequeño grupo de niños que si logran desarrollar sus habilidades matemáticas con normalidad.

Con respecto al objetivo específico 2: Elaborar e implementar sesiones que incorporen el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

En esta investigación se elaboró y se aplicó sesiones que integran el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años. La implementación del programa se realizó durante 5 semanas, tratando los temas que incluyen el uso de un juego didáctico como estrategia, relacionado al área de matemática. Las estrategias utilizadas durante el desarrollo de las sesiones fueron trabajados en grupos, con juegos didácticos que permitieron el desarrollo de habilidades matemáticas, mejorando la destreza de realizar seriaciones, clasificaciones y correspondencias. Lo más importante fue que los niños participaron activamente y se involucraron completamente en el desarrollo de las actividades. Las evaluaciones de las sesiones mostraron que en la última sesión N° 12 el 87% de los niños, alcanzaron el nivel de logro.

Con respecto al objetivo específico 3: En esta tesis se examinaron los resultados del nivel de las habilidades matemáticas luego de aplicar el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en niños de 4 años. Lo más resaltante fue que el 87% de los niños, se ubicaron en el nivel de logro, ya que mejoraron al desarrollar seriaciones, clasificaciones y correspondencias, para un adecuado desarrollo de sus habilidades matemáticas de acorde a su edad. Otra cosa llamativa, pero menos relevante, es que un 13% se ubica en el nivel de proceso, respecto a los niveles de aprendizaje de las habilidades matemáticas, ya que aún se encuentran en camino de mejorar sus habilidades matemáticas.

VII. RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista metodológico: Se recomienda realizar estudios comparativos sobre el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para desarrollar el nivel de habilidades matemáticas en diferentes estratos sociales y contrastarlos por distintos grupos de edad. Así mismo, también se podrá realizar estudios donde se pueda incluir otras poblaciones de estudio donde puedan participar niños de diferentes edades. De la misma manera se recomienda realizar estudios pre-experimentales, con la finalidad de comprobar resultados de un mismo grupo de estudio.

Desde el punto de vista académico: Se recomienda propiciar la participación activa de los estudiantes de educación inicial, así mismo se realiza una invitación a la directora de la Institución Educativa, a los docentes, a la universidad, y a nuestros compañeros sobre la importancia que tiene el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar el nivel de habilidades matemáticas. De esta manera se recomienda a la universidad establecer el uso de los juegos didácticos como un proyecto de innovación pedagógica para mejorar el desarrollo de las habilidades matemática con los estudiantes del programa de educación inicial.

Desde el punto de vista práctico: Se recomienda a la directora, a los docentes y a los padres de familia de la Institución Educativa, realicen capacitaciones donde puedan fortalecer sus capacidades personales y centrarse mejor en los temas de gran importancia como el uso de un juego didáctico y las habilidades matemáticas, para que así los docentes apoyen a los niños y ellos puedan sentirse como en casa al desarrollar estas actividades. Así mismo se recomienda fomentar la práctica del uso de los juegos didácticos en todas las ocasiones que se le presente debido a que permite que los niños y niñas puedan establecer diferencias y relaciones entre cantidades, pero dicha experiencia debe basarse en las experiencias personales y reales que la vida diaria propone. Seguir afianzando el desarrollo de las sesiones de aprendizaje con los juegos didácticos como estrategia para mantener el desarrollo de las habilidades matemáticas de clasificación, seriación y correspondencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2013). *Influencia de los materiales didácticos en la resolución de problemas matemáticos en los alumnos de tercer grado de primaria de la institución educativa de Independencia*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Aguirre (2020). *Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica San Francisco De Peleusí* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1480>
- Aguirre y Minaya (2019) *Aplicación de la taptana en el desarrollo de habilidades matemáticas de los estudiantes de la IE N° 34139 Alfonso Ugarte Pillao-Daniel Alcides Carrión-Pasco 2018* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/98>.
- Albornoz, A.A., Huaranga, V., y Salcedo, N.N. (2017). *El programa Aprendo Jugando y el desarrollo de capacidades en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de la Institución Educativa N° 32231 Hipólito Unanue Obas-Yarowilca, 2017* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Hermilio Valdizan. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/2732>
- Albújar, S.G., y Yanag, E.B. (2020). *Habilidades de precálculo en estudiantes de cinco años en una institución educativa inicial pública de mi Perú* (Tesis de maestría). Universidad San Ignacio de Loyola. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/10431>
- Arias, F. (2020). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica, 6ta. Edición* (Editorial Episteme). [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Arias+F.+\(2012\)](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Arias+F.+(2012))
- Araujo Vásquez, B. C., & Cueva Avalos, M. J. (2018). *Uso de la matemática lúdica como recurso didáctico para desarrollar la habilidad de clasificación en estudiantes de educación inicial* (Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Recuperado del link:

<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/358>

- Araya, N. (2012). Las habilidades del pensamiento y el aprendizaje significativo en matemática de escolares de quinto grado en Costa Rica. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 14(2), 66-95.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032014000200003
- Cabero A.J. y Llorente, M.C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). En Eduweb. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7 (2), 11-22.
<http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/jca107.pdf>
- Caiza, N.P., Escobar, G.E, y Remache, M.G. (2019). *Lateralidad y habilidades matemáticas en los estudiantes de Educación General Básica Elemental de la Unidad Educativa Municipal Julio Enrique Moreno de la ciudad de Quito en el año lectivo 2018-2019* (Tesis de licenciatura). Universidad Central de Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/18869>
- Cardoso, E. E. y Cerecedo, M. M. (2015). *El desarrollo de las competencias matemáticas en la primera infancia*. México: Instituto Politécnico Nacional.
- Cazani (2021). *Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021* (tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67754>
- Chacón, P. (2011). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Del Canto, E., y Silva, A. (2013). Metodología Cuantitativa: Abordaje Desde La Complementariedad En Ciencias Sociales. *Revista De Ciencias Sociales*, 7(14), 87-91.
<https://doi.org/10.15517/rsc.v0i141.12479>
- Faraldo, P., y Pateiro, B. (2013). *Estadística y metodología de la investigación*. (trabajo de Investigación). Universidad Santiago De Compostela.

<http://eio.usc.es/eipc1/BASE/BASEMASTER/FORMULARIOS>

Fernández, C., Baptista, P., y Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw Hill. México DF, 1.

https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-laInvestigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

Fernández, J. (2005). *Desarrollo del pensamiento matemático en educación infantil*. Grupo mayéutica educación.

<http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>

Ferrándiz, S. (2021). *La adquisición de conceptos matemáticos básicos a través de la práctica psicomotriz de Aucouturier En el aula de 5 años* (Tesis de maestría). Universidad Católica de Valencia.

<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2062/Ferr%C3%A1ndiz%20Fuentes%2c%20Sara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ferrer, M. (2000). *La resolución de problemas en la estructuración de un sistema de habilidades matemáticas en la escuela media cubana* (Tesis doctoral). Instituto Superior Pedagógico Frank País García. <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2010/mfv/mfv.zip>

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Larrazolo, N., Backhoff, E., y Tirado, F. (2013). Habilidades de razonamiento matemático de estudiantes de educación media superior en México. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(59), 1137-1163.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S140566662013000400006&script=sci_arttext

Linares, A. (2008). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky* (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Barcelona.

http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF

López, G.T., y Alarcón, A.E., (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades*

- matemáticas en el subnivel de básica elemental* (Tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45543>
- Lorenzato, S. (2015). *Para aprender matemáticas*. Editora Autores Asociados LTDA). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=neMwDQAAQBAJ>
- Meneses, M., y Morge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación* 25(2), 113-124.
- MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú (2015). *Rutas de aprendizaje*, Matemática ciclo II. Lima. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Páez, S. (2020) *La Importancia de las Matemáticas en la Primera Infancia*. <http://www.escuelalavocales.cl/la-importancia-de-las-matematicas-en-la-primera-infancia/>
- Pérez, M.B., y Ocampo, C.L. (2018). *Desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de cuatro años de educación inicial en el área de matemática de una institución educativa privada del distrito de Chorrillos Lima* (tesis de licenciatura). Universidad Marcelino Champagnat. <http://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/503>
- Ramos, J.J. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar nociones matemáticas* (tesis de licenciatura). Repositorio de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/4751>
- Ríos, R. (2021) Metodología para la investigación y redacción. <https://issuu.com/mayrodriguez5/docs/metodologia-para-la-inves-y-red>
- Risso, A. García M., Durán M., Brenlla, J.C., Peralbo M. y Barca A. (2015). Un análisis de las relaciones entre funciones ejecutivas, lenguaje y habilidades matemáticas. *Revista de*

estudios e investigación en psicología y educación, 7(09) 073-078.
<https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.09.577>

Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la Investigación*. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

https://www.academia.edu/37714580/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Ernesto_A_Rodr%C3%ADguez_Moguel_LIBROSVIRTUAL

Ruiz, Y. M. (2011). Aprendizaje de las matemáticas. Federación de enseñanza de Andalucía. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 6(14), 54-59.
<https://feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd8451.pdf>

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*

Sipion, A, y Rivera, J. (2021). *Aplicación de las matemáticas divertidas para el desarrollo del pensamiento matemático en los niños de la institución educativa inmaculada niña maría Huánuco 2018* (tesis de licenciatura). Repositorio de la universidad nacional Hermilio Valdizan. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6903>

Solís, N (2021) *Juegos didácticos como estrategia para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 084 Shayhua, San Luís, 2021* (Tesis de licenciatura). Repositorio de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/24781>

Spencer, H. (1861): *Ensayos sobre Pedagogía* (Educación intelectual, moral y física) (Madrid, Akal, 1983).

Sua, V. , y Umaña, I.(2021). *La resolución de problemas matemáticos para favorecer habilidades de seriación y conteo estructurado, en el grado transición* (tesis de maestría). Universidad de Magdalena Colombia. <https://repositorio.unimagdalena.edu.co/bitstreams/8ecbaf58-4cf7-4def-b97f-02de7550dc9c/download>

Tarrés (2015). *Desarrollo del pensamiento matemático*. México: Pearson

- Tatter, T. (2016). *Evaluación de las habilidades de razonamiento lógico matemático en niños de 4 y 6 años de escuelas vulnerables* (tesis maestría). Universidad Católica de Chile. <https://repositorio.uc.cl/xmlui/handle/11534/22425>
- Tilirio, O. A. (2019). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la capacidad de seriación en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 256 Virgen del Carmen, Chaccho, Antonio Raimondi, 2018* (tesis para optar el título de licenciada en educación inicial). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11534>
- ULADECH (2023). Reglamento de integridad científica, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- UMC. (2019). *Evaluaciones nacionales de logros de aprendizaje 2019: ¿Qué aprendizajes logran nuestros estudiantes?* Evaluación de Logros de Aprendizaje, 24. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/Reporte-Nacional-2019.pdf>
- Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Varas L., Lacourly N. López A. y Giaconi V. (2013). Evaluación del conocimiento pedagógico del contenido para enseñar matemáticas. Enseñanza de las Ciencias: *Revista de Investigación y experiencia didáctica*. 31(1), 171-187. <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/285710>
- Vigilio, M. (2018). *Bloques lógicos para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de inicial 5 años de la i.e. N° 449 San Pedro Huánuco – 2017* (tesis de licenciatura). Universidad de Huánuco. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/1558>
- Villareal, A. (2019). Copilado de didáctica de matemática para inicial 2019. *Revista Utex*. 12(3), 97-102.
- Williner, B. (2014). Habilidades matemáticas referidas el concepto de Derivada y uso de tecnología. *Revista de Didáctica de las Matemáticas*, 8(1), 71-76. http://www.sinewton.org/numeros/numeros/87/Articulos_07.pdf

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera influye el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel inicial de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024, mediante la aplicación de un pre test?</p> <p>¿Cómo se diseñan e implementan sesiones que incluyan el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, durante el año 2024, después de haber implementado sesiones con el uso de un juego didáctico, según los resultados obtenidos en un post test?</p>	<p>Objetivo general Determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.</p> <p>Objetivos específicos Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un pre test.</p> <p>Elaborar e implementar sesiones que incorporen el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje para mejorar las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.</p> <p>Analizar el nivel de desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024, a través de la aplicación de un post test.</p>	<p>Hi: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.</p> <p>Ho: El uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, en el año 2024.</p>	<p>Variable 1 Uso de un juego didáctico</p> <p>Dimensiones Planificación Ejecución Evaluación</p> <p>Variable 2 Habilidades matemáticas</p> <p>Dimensiones Clasificación Seriación Correspondencia</p>	<p>Tipo de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de Investigación: Pre-experimental</p> <p>Población: Niños y niñas del nivel inicial de la IEI N° 422 Huacalle.</p> <p>Muestra: Aula de 4 años del nivel inicial.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p>

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos



GUÍA DE OBSERVACIÓN

1. Datos generales:

Código del Estudiante: _____ fecha: _____

Edad: 4 años Aula: 4 años Sexo: Masculino () Femenino: ()

2. Objetivo:

Determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

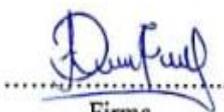
Orientaciones

Luego de observar a los niños de 4 años la investigadora marcará con una (X) las valoraciones correspondientes en la Ficha de Observación. La valoración a emplearse es:

0= Nunca 1= A Veces 2= Siempre

ÍTEM	VALORACIÓN		
	Nunca	A Veces	Siempre
Dimensión 1. SERIACIÓN			
Ordena objetos del más grande al más pequeño			
Ordena objetos del más pequeño al más grande			
Ordena objetos de acuerdo a su grosor			
Ordena objetos por su tonalidad de color			
Utiliza patrones de dibujos			
Dimensión 2. CLASIFICACIÓN			
Agrupar objetos por su forma			
Agrupar objetos por su tamaño			
Agrupar objetos según su uso			
Agrupar objetos de acuerdo a su color			
Agrupar objetos con cinco elementos			
Dimensión 3. CORRESPONDENCIA			
Establece relación entre cantidad y número			
Precisa los elementos de una cantidad			
Identifica la cantidad por el número			
Realiza comparaciones entre grupos			
Reconoce cuando hay igual número de objetos en ambos			

Anexo 03: Validez del instrumento

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Digna Susana Figueredo Nieves	
N° DNI/CE: 22509010	Edad: 62
Teléfono/celular: 916080294 Email: susifigue45@gmail.com	
Título Profesional:	
Grado Académico: Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado <input type="checkbox"/> Licenciada <input checked="" type="checkbox"/>	
Especialidad: Educación Inicial	
Institución que labora: I. E. I. Muomalle	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.	
Autor (es): Narlith Sherly Nieves Saavedra	
 Firma	 Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024.

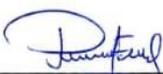
Variable 1: Habilidades Matemáticas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Clasificación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Agrupar objetos por su forma	X		X		X		
2	Agrupar objetos por su tamaño	X		X		X		
3	Agrupar objetos según su uso	X		X		X		
4	Agrupar objetos de acuerdo a su color	X		X		X		
5	Agrupar objetos con cinco elementos	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
6	Ordenar objetos del más grande al más pequeño	X		X		X		
7	Ordenar objetos del más pequeño al más grande	X		X		X		
8	Ordenar objetos de acuerdo a su grosor	X		X		X		
9	Ordenar objetos por su tonalidad de color	X		X		X		
10	Utilizar patrones de dibujos	X		X		X		
Dimensión 3: Correspondencia		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
11	Establecer relación entre cantidad y número	X		X		X		
12	Precisar los elementos de una cantidad	X		X		X		
13	Identificar la cantidad por el número	X		X		X		
14	Realizar comparaciones entre grupos	X		X		X		
15	Reconocer cuando hay igual número de objetos en ambos	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Lic. Digno Susana Figueredo Nieves DNI 22509010


Firma



Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: *Cesilia Durand Gorúa*

N° DNI/CE: *10227720* Edad: *52*

Teléfono/celular: *925119850* Email: *Cesiliadurandgorua@gmail.com*

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría Doctorado Licenciada

Especialidad: *Educación Inicial*

Institución que labora: *I.E.I. Muayawano - Yarowilca*

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: *Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.*

Autor (es): *Narlith Sherly Nieves Saavedra*



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024.

Variable 1: Habilidades Matemáticas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Clasificación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Agrupar objetos por su forma	X		X		X		
2	Agrupar objetos por su tamaño	X		X		X		
3	Agrupar objetos según su uso	X		X		X		
4	Agrupar objetos de acuerdo a su color	X		X		X		
5	Agrupar objetos con cinco elementos	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
6	Ordenar objetos del más grande al más pequeño	X		X		X		
7	Ordenar objetos del más pequeño al más grande	X		X		X		
8	Ordenar objetos de acuerdo a su grosor	X		X		X		
9	Ordenar objetos por su tonalidad de color	X		X		X		
10	Utilizar patrones de dibujos	X		X		X		
Dimensión 3: Correspondencia		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
11	Establecer relación entre cantidad y número	X		X		X		
12	Precisar los elementos de una cantidad	X		X		X		
13	Identificar la cantidad por el número	X		X		X		
14	Realizar comparaciones entre grupos	X		X		X		
15	Reconocer cuando hay igual número de objetos en ambos	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()
 Nombres y Apellidos de experto: Dr/Mg Lic. *Cesilia Durand García* DNI 10227720


 Firma


 Huella digital

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: GISELLI ROCÍO PICÓN LEIVA

N° DNI/CE: 22499190

Edad: 52

Teléfono/celular: 961472498

Email: gisellipicon@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría ___ Doctorado ___ Licenciada X

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: Directora de la IEI N° 422 Huacalle

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Autor (es): Narlith Sherly Nieves Saavedra


Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024.

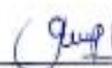
Variable 1: Habilidades Matemáticas		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Clasificación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Agrupar objetos por su forma	X		X		x		
2	Agrupar objetos por su tamaño	X		X		x		
3	Agrupar objetos según su uso	X		X		x		
4	Agrupar objetos de acuerdo a su color	X		X		x		
5	Agrupar objetos con cinco elementos	X		X		x		
Dimensión 2: Seriación		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
6	Ordenar objetos del más grande al más pequeño	X		X		X		
7	Ordenar objetos del más pequeño al más grande	X		X		X		
8	Ordenar objetos de acuerdo a su grosor	X		X		X		
9	Ordenar objetos por su tonalidad de color	X		X		X		
10	Utilizar patrones de dibujos	X		X		X		
Dimensión 3: Correspondencia		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
11	Establecer relación entre cantidad y número	X		X		X		
12	Precisar los elementos de una cantidad	X		X		X		
13	Identificar la cantidad por el número	X		X		X		
14	Realizar comparaciones entre grupos	X		X		X		
15	Reconocer cuando hay igual número de objetos en ambos	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Ltc. Giselli Rocío Picón Leiva DNI 22499190


Firma



Anexo 04: Confiabilidad del instrumento

GUIA DE OBSERVACIÓN																
VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Matemáticas																
	CLASIFICACIÓN					SERIACIÓN					CORRESPONDENCIA					SUMA
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	
NIÑO 1	2	0	1	2	1	2	0	1	0	2	1	2	2	1	2	19
NIÑO 2	1	2	0	1	2	1	2	1	2	0	2	1	1	2	2	20
NIÑO 3	2	1	1	2	2	0	2	0	0	2	0	2	2	0	1	17
NIÑO 4	1	0	1	0	2	0	1	0	2	0	2	1	1	0	2	13
NIÑO 5	1	0	2	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	7
NIÑO 6	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	2	1	0	0	0	8
NIÑO 7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	7
NIÑO 8	2	1	1	2	2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	15
NIÑO 9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	3
NIÑO 10	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	9
NIÑO 11	1	0	0	0	1	0	0	1	2	1	1	1	1	1	1	11
NIÑO 12	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	9
NIÑO 13	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	2	13
NIÑO 14	1	0	1	2	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	9
NIÑO 15	1	2	0	1	1	0	2	0	1	2	2	1	0	0	1	14
VARIANZA	0.46	0.49	0.36	0.60	0.60	0.38	0.56	0.24	0.56	0.62	0.60	0.43	0.46	0.38	0.67	

Σ (Simbolo Sumatoria)		NIVELES DE ALFA DE CRONBACH		
α (alfa)	0.71	0.81 - 1.00	Muy alta	Confiable
K (numero de items)	15	0.61 - 0.80	Alta	
Vi (varianza de cada item)	7.40	0.41 - 0.60	Moderada	
Vt (varianza total)	21.71	0.21 - 0.40	Baja	
		0.01 - 0.20	Muy baja	

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

Anexo 05: Formato de Consentimiento y Asentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Investigador (a): Nieves Saavedra Narlith Sherly

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. La investigación tiene como objetivo determinar cómo el uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje influye en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se aplicará un pre test para medir las habilidades matemáticas.
2. Se desarrollarán sesiones con técnicas de juegos didácticos para desarrollar las habilidades matemáticas.
3. Se aplicará un post test para determinar el nivel de las habilidades matemáticas.

Riesgos:

Durante la investigación no se correrán riesgos, dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones dentro del aula de los niños de 4 años, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área matemática de manera directa:

- Mejorará el desarrollo de sus habilidades matemáticas.
- A través del juego didáctico fortalecerá su aprendizaje en el área de matemática.
- Fortalecerá su dominio en la resolución de problemas de cantidad.

Costos y/o compensación:

La investigación no costará nada al padre de familia, ya que no requiere ninguna inversión, costo ni compensación durante el desarrollo de la investigación

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) 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 930364212

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo nievessaavedranarlithsherly@gmail.com

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

**PROCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO
(Ciencias Sociales)**

Mi nombre es Narlith Sherly Nieves Saavedra y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptarayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguirparticipando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 45 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con queparticipes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Influencia del uso de un juego didáctico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de 4 años de la IEI N° 422 Huacalle, Huánuco, año 2024??	Sí	No
---	----	----

Fecha: _____

**Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de la información
(carta de presentación)**



Chimbote, 02 de abril del 2024

CARTA N° 0000000097- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**GISELLI ROCIO PICON LEIVA
I.E.I. 422 HUACALLE**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada INFLUENCIA DEL USO DE UN JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 422 HUACALLE, HUÁNUCO, AÑO 2024., que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 4 AÑOS, a cargo de NARLITH SHERLY NIEVES SAAVEDRA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 72450616, durante el período de 01-04-2024 al 30-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvierra
Coordinador de Gestión de Investigación



[Signature]

Recibido

03-04-24

Anexo 07: Evidencias de ejecución

- Excel de base de datos (pre test, post test y sesiones)

PRE TEST - SESIONES Y POST TEST DE HABILIDADES MATEMATICAS - Excel

Inicio

PRE-TEST DE LAS HABILIDADES MATEMATICAS

N°	SOCIODEMOGRAFICAS					PRE-TEST DE LAS HABILIDADES MATEMATICAS																							
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	EDAD	SECCION N°	CLASIFICACION					Nivel de dimensión		SERIACION					Nivel de dimensión		CORRESPONDENCIA					Nivel de dimensión		Nivel de la Variable		
						I1	I2	I3	I4	I5	Total	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	Total	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	Total	Nivel	Total	Nivel	
1	5/04/2024	NIÑO 1	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	0	8	Logro	2	2	2	2	0	8	Logro	26	Logro	
2	5/04/2024	NIÑA 2	F	4 AÑOS	UNICA	2	1	1	1	1	6	Proceso	1	0	0	2	1	4	Proceso	0	0	2	1	2	5	Proceso	15	Proceso	
3	5/04/2024	NIÑO 3	M	4 AÑOS	UNICA	0	2	0	0	0	2	Inicio	1	0	1	0	1	3	Inicio	0	1	0	1	0	2	Inicio	7	Inicio	
4	5/04/2024	NIÑO 4	M	4 AÑOS	UNICA	0	0	0	0	0	0	Inicio	1	0	0	0	0	1	Inicio	0	0	0	0	0	0	0	1	Logro	
5	5/04/2024	NIÑA 5	F	4 AÑOS	UNICA	1	0	0	0	0	1	Inicio	1	0	1	1	0	3	Inicio	0	0	0	1	0	1	Inicio	5	Proceso	
6	5/04/2024	NIÑO 6	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	5	Proceso	1	1	0	0	0	2	Inicio	0	0	0	1	1	2	Inicio	3	Proceso	
7	5/04/2024	NIÑO 7	M	4 AÑOS	UNICA	0	1	0	0	0	1	Inicio	0	1	0	0	0	1	Inicio	0	0	0	0	0	0	0	1	Proceso	
8	5/04/2024	NIÑO 8	M	4 AÑOS	UNICA	1	0	1	0	2	4	Proceso	0	1	1	1	2	5	Proceso	1	1	1	0	2	5	Proceso	14	Proceso	
9	5/04/2024	NIÑO 9	M	4 AÑOS	UNICA	0	0	1	1	0	2	Inicio	0	1	0	0	0	1	Inicio	0	0	0	2	0	2	Inicio	5	Inicio	
10	5/04/2024	NIÑO 10	M	4 AÑOS	UNICA	0	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	0	Inicio	1	0	0	1	0	2	Inicio	2	Inicio	
11	5/04/2024	NIÑO 11	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	0	1	0	3	Inicio	0	1	0	0	1	2	Inicio	0	0	0	0	0	0	0	5	Inicio	
12	5/04/2024	NIÑA 12	F	4 AÑOS	UNICA	0	0	1	0	0	1	Inicio	1	0	0	1	0	2	Inicio	0	0	0	0	1	1	Inicio	4	Inicio	
13	5/04/2024	NIÑA 13	F	4 AÑOS	UNICA	0	0	0	0	0	0	Inicio	0	1	0	1	1	3	Inicio	1	0	0	0	0	1	Inicio	4	Inicio	
14	5/04/2024	NIÑA 14	F	4 AÑOS	UNICA	0	1	1	0	1	3	Inicio	1	1	0	0	1	3	Inicio	1	0	0	0	0	1	Inicio	7	Inicio	
15	5/04/2024	NIÑA 15	F	4 AÑOS	UNICA	0	0	0	0	1	1	Inicio	0	0	0	0	0	0	0	Inicio	0	0	0	0	0	0	0	1	Inicio

VALORES	CATEGORÍA DE DIMENSIÓN	CATEGORÍA DE VARIABLE	PRE-TEST	
Siempre 2	Logro [7 - 10]	Logro [21 - 30]	Categoría	%
A veces 1	Proceso [4 - 6]	Proceso [11 - 20]	Logro	5%
Nunca 0	Inicio [0 - 3]	Inicio [0 - 10]	Proceso	13%
			Inicio	81%
			TOTAL	100%
				15

PRE TEST TALLERES post test1

Seleccione el destino v presione ENTRAR o elija Pear

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición

Nº	SOCIODEMOGRAFICAS					SESION DE APRENDIZAJE DE HABILIDADES MATEMATICAS												TOTAL		
	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	EDAD	SECCIÓN	SESION 01	SESION 02	SESION 03	SESION 04	SESION 05	SESION 06	SESION 07	SESION 08	SESION 09	SESION 10	SESION 11	SESION 12			
1																				
2																				
3																				
4	1	NIÑO 1	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	3	25	Logro	
5	2	5/04/2024	NIÑA 2	F	4 AÑOS	UNICA	0	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	25	Logro	
6	3	5/04/2024	NIÑO 3	M	4 AÑOS	UNICA	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	21	Proceso	
7	4	5/04/2024	NIÑO 4	M	4 AÑOS	UNICA	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	28	Logro	
8	5	5/04/2024	NIÑA5	F	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	2	1	2	3	2	2	3	3	24	Logro	
9	6	5/04/2024	NIÑO 6	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	24	Logro	
10	7	5/04/2024	NIÑO 7	M	4 AÑOS	UNICA	0	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	24	Logro	
11	8	5/04/2024	NIÑO 8	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	24	Logro	
12	9	5/04/2024	NIÑO 9	M	4 AÑOS	UNICA	1	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	26	Logro	
13	10	5/04/2024	NIÑO 10	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	23	Proceso	
14	11	5/04/2024	NIÑO 11	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	23	Proceso	
15	12	5/04/2024	NIÑO 12	F	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	2	2	3	2	2	3	3	24	Logro	
16	13	5/04/2024	NIÑO 13	F	4 AÑOS	UNICA	0	0	1	1	2	2	2	2	3	3	3	21	Proceso	
17	14	5/04/2024	NIÑO 14	F	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	2	2	2	3	2	3	3	24	Logro	
18	15	5/04/2024	NIÑO 15	F	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	28	Logro	
19																				
20																				
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				

VALORES		CATEGORIA DIMENSIÓN		TALLERES		
Siempre	2	Logro	[24-34]	Categoría	%	Nº
A veces	1	Proceso	[12-23]	Logro	73%	11
Nunca	0	Inicio	[0-11]	Proceso	27%	4
				Inicio	0%	0
				TOTAL	100%	15

Calibri 11 Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Complementos

D23

SOCIODEMOGRAFICAS						POST TEST DE LAS HABILIDADES MATEMATICAS																						
N°	FECHA	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	EDAD	SECCIÓN	SERIACION					Nivel de dimensión		CLASIFICACION					Nivel de dimensión		CORRESPONDENCIA					Nivel de dimensión		Nivel de la Variable	
						I1	I2	I3	I4	I5	Total	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	Total	Nivel	I6	I7	I8	I9	I10	Total	Nivel	Total	Nivel
1	5/04/2024	NIÑO 1	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	Proceso	1	1	1	2	1	6	Proceso	16	Proceso
2	5/04/2024	NIÑA 2	F	4 AÑOS	UNICA	1	2	2	2	2	9	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	29	Logro
3	5/04/2024	NIÑO 3	M	4 AÑOS	UNICA	1	1	1	1	1	5	Proceso	1	1	1	1	1	5	Proceso	0	2	0	1	2	5	Proceso	15	Proceso
4	5/04/2024	NIÑO 4	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	1	2	9	Logro	2	2	1	2	2	9	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	28	Logro
5	5/04/2024	NIÑA 5	F	4 AÑOS	UNICA	2	1	2	2	1	8	Logro	1	1	2	2	2	8	Logro	2	0	1	2	2	7	Logro	23	Logro
6	5/04/2024	NIÑO 6	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	1	2	9	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	1	2	9	Logro	28	Logro
7	5/04/2024	NIÑO 7	M	4 AÑOS	UNICA	2	0	2	1	2	7	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	27	Logro
8	5/04/2024	NIÑO 8	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	30	Logro
9	5/04/2024	NIÑO 9	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	1	2	9	Logro	2	2	1	1	2	8	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	27	Logro
10	5/04/2024	NIÑO 10	M	4 AÑOS	UNICA	1	2	2	1	1	7	Logro	2	2	1	2	2	9	Logro	2	2	1	2	2	9	Logro	25	Logro
11	5/04/2024	NIÑO 11	M	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	1	9	Logro	2	2	2	2	1	9	Logro	2	2	2	1	2	9	Logro	27	Logro
12	5/04/2024	NIÑA 12	F	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	1	9	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	29	Logro
13	5/04/2024	NIÑA 13	F	4 AÑOS	UNICA	2	2	1	2	2	9	Logro	1	2	2	1	2	8	Logro	2	2	2	2	2	10	Logro	27	Logro
14	5/04/2024	NIÑA 14	F	4 AÑOS	UNICA	1	2	2	2	2	9	Logro	2	2	1	2	1	8	Logro	2	1	2	2	2	9	Logro	26	Logro
15	5/04/2024	NIÑA 15	F	4 AÑOS	UNICA	2	2	2	2	2	10	Logro	1	2	2	2	2	9	Logro	2	1	2	2	2	9	Logro	28	Logro

VALORES		CATEGORÍA DIMENSIÓN		CATEGORÍA DE VARIABLE		POST - TEST		
Siempre	2	Logro	[7 - 10]	Logro	[21 - 30]	Categoría	%	N°
A veces	1	Proceso	[4 - 6]	Proceso	[11 - 20]	Logro	87%	13
Nunca	0	Inicio	[0 - 3]	Inicio	[0 - 10]	Proceso	13%	2
						Inicio	0%	0
						TOTAL	100%	15

- Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

TÍTULO:

“JUGANDO A AGRUPAR LOS CUBIERTOS”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.3 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso – “muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	A través del juego: Usa algunas expresiones de pocos muchos, según su clasificación, seriación y correspondencia.	Instrumento • Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
--	---

Seleccionar cubiertos	Cubiertos
Seleccionar materiales	Fichas Titeres

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS
Jugando a agrupar cubiertos	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas participen en la agrupación de cubiertos, expresando su interés por ello de acuerdo a la clasificación, seriación y correspondencia</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Titeres - Vinchas de papel con el dibujo de los cubiertos - Utensilios de material descartable - Fichas de trabajo

	<ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p> <p>Se presenta el títere Juanito y les comenta sentirse preocupado porque le encargaron una caja con utensilios para comer, separados en bolsitas, pero al traerlas se rompieron las bolsas juntándose todos los utensilios y no sabe cómo separarlas para colocarlas en su lugar respectivo.</p> <p>¿Podremos ayudar a ordenar los utensilios? ¿Dónde los colocaremos?</p> <p>¿Cómo podemos juntarlos? ¿Podremos jugar a que somos los utensilios y agruparnos?</p> <p>Se les da a conocer el reto del día: Hoy jugaremos a clasificar los utensilios.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Comprensión del problema</p> <p>Los niños y niñas organizados en asamblea se les invita a escuchar una canción referente a la familia cubiertos. Se motiva su participación a través de preguntas ¿a quienes menciona la canción? ¿Ustedes que cubiertos utilizan? ¿En su casa como ordenan a los cubiertos? ¿Les gustaría salir al patio para realizar un juego de agrupaciones? ¿Cómo podríamos agruparnos? ¿Cuántas agrupaciones podríamos realizar? ¿Les gustaría agruparse según clase de cubiertos? ¿Qué cubiertos conocen?</p> <p>Planificación:</p> <p>Búsqueda de la estrategia</p> <p>Se invita a los niños y niñas salir al patio para realizar las agrupaciones. Organizados en asamblea se les presenta una caja sorpresa que contiene vinchas con las imágenes de los utensilios y se les invita a que escojan una. Se les da las indicaciones q al sonido de la pandereta todos van a desplazarse por el patio y al decir nos agrupamos, tienen que agruparse según clase de cubierto.</p> <p>Observan las agrupaciones, comparan las cantidades y las verbalizan usando los cuantificadores muchos, pocos según la agrupación, así mismo clasifican para realizar la seriación y correspondencia según su agrupación de cada cubierto. Se usará otras consignas: (Cuchillos/ cucharitas), (cucharas/ cuchillos) y (tenedores / cucharitas).</p> <p>Representación</p>	
--	---	--

	<p>En el aula se pregunta a los niños a cerca del trabajo realizado en el patio y se les invita a formar agrupaciones con el material que se les entrega.</p> <p>Ejecución: Concreto Ubicados en sus mesas de trabajo reciben cubiertos descartables como cucharas, tenedores de colores diversos para que los agrupen y verbalizan utilizando los cuantificadores: muchos, pocos. Se pregunta a los niños acerca de qué les pareció esta actividad, qué dificultades tuvieron y cuáles fueron los resultados.</p> <p>Pictórico En una hoja de trabajo, los niños usando imágenes de cubiertos ubican y pegan en la parte de arriba muchos elementos y en la parte de abajo pocos elementos. Se pasa por los grupos verificando y preguntando el trabajo realizado. Se copiará lo que el niño dicta.</p> <p>Formalización Muestran su trabajo y comentan lo que han hecho verbalizando los cuantificadores según agrupación realizada.</p> <p>Evaluación: Reflexión Los niños por medio de sus dibujos identifican que arriba ahí muchos elementos y abajo pocos elementos.</p> <p>Trasferencia Se les invita a los niños a guardar sus lápices de colores identificando si tienen muchos o pocos lápices de colores, de la misma manera se les invita a los niños clasificar cada material que utilizaron durante su trabajo para realizar la seriación de cada uno de ellos y realizar correspondencia de todo lo utilizado en clase.</p> <p>CIERRE: Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron? Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido y juegan a realizar agrupaciones, verbalizando cuantificadores: muchos, pocos.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGANDO A AGRUPAR LOS CUBIERTOS”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	A través del juego: Usa algunas expresiones de pocos muchos, según su clasificación, seriación y correspondencia.	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO:

“JUGANDO A IDENTIFICAR GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	A través del juego Usa algunas expresiones grandes, mediano pequeño, según su clasificación, seriación y correspondencia.	Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
--	---

Organizar la actividad	Materiales educativos
Seleccionar materiales	Fichas, Papel boom, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
Jugando a identificar grande mediano y pequeño	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas logren identificar grande, mediano y pequeño, según su clasificación, seriación y correspondencia.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p>	Títeres Hojas Plumones

Entregue a cada niño y niña una hoja bond y pídale que la arruguen y formen una pelota. Luego, entréguales una hoja de periódico e indíqueles que hagan lo mismo. Finalmente, entréguales dos hojas juntas de periódico y solicite que repitan el proceso. Anímelos a comparar el tamaño de las pelotas y a reconocer la grande, la mediana y la pequeña, ahí mismo indícale que clasifican las pelotas por su tamaño, que realicen seriaciones y finalmente hagan correspondencia. Llévelos al patio y organícelos en grupos para que jueguen con las pelotas que confeccionaron. Dibuje en el piso tres círculos de diferentes tamaños. Luego, anime a los niños y las niñas a caminar entre ellos. A continuación, indíqueles que caminen por los bordes de los tres círculos contando los pasos que dan. Oriéntelos a determinar en qué círculo dieron más pasos, y en cuál, menos. Finalmente, pídale que se agrupen en el círculo grande, mediano o pequeño según se les indique.

DESARROLLO

PLANIFICACIÓN:

Se planifico trabajar con una ficha donde el niño desarrollará su conocimiento para ello se le entregará una ficha y se le hará las siguientes preguntas:

¿Qué animales ves? ¿Qué sonido emiten?
 ¿De qué se alimentan? ¿Con qué juegan?
 ¿De qué color son sus collares?



EJECUCIÓN:

Identifica al gato más grande.

Luego, únelo según corresponda con el ovillo de lana y la cama que le corresponda según su tamaño.

Realiza el mismo procedimiento con el gato mediano y el gato pequeño.

Pinta los ovillos de lana y las camas según el color del collar.

EVALUACIÓN:

Evaluamos los trabajos que se han realizado comparamos con los compañeros y los pegamos en la pizarra.

CIERRE

Entregue a cada niño y niña botones grandes, medianos y pequeños.

Solicite que los agrupen, clasifiquen y realicen seriaciones según su tamaño. Luego, pregúnteles lo siguiente: ¿Cuántas agrupaciones han formado? ¿Qué caracteriza a cada agrupación? ¿Cuántos botones grandes hay? ¿Cuántos botones medianos hay? ¿Y cuántos pequeños? ¿Cómo lo

	<p>clasificaron?, ¿fue fácil realizar las seriaciones con los botones? Enfátice en el uso correcto de los términos grande, mediano y pequeño para cada agrupación según su clasificación.</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido y juegan a realizar agrupaciones, clasificaciones, seriaciones y correspondencia según su tamaño.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación
Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGANDO A IDENTIFICAR GRANDE, MEDIANO Y PEQUEÑO”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	A través del juego Usa algunas expresiones grandes, mediano pequeño, según su clasificación, seriación y correspondencia.	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO:

“JUGANDO A IDENTIFICAR GRUESO - DELGADO”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	A través del juego expresa sus emociones al agrupar por grueso delgado según su clasificación, seriación y correspondencia.	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar herramientas de trabajo	Temperas, pinceles, entre otros.

Seleccionar materiales	Fichas, hojas boom, cartulinas, entre otros.
------------------------	--

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
“Jugando a identificar grueso- delgado”	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas logren identificar grueso – delgado según su clasificación, seriación y correspondencia.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Objetos del salón</p> <p>Palitos pinceles</p>

- Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan?
¿Con quién jugaron?

Representación:

- Dibujan y exponen sus trabajos.

INICIO

Entregue a cada niño y niña una cartulina doblada por la mitad, témperas y dos pinceles: uno grueso y otro delgado. Pídales que con el pincel delgado pinten un lado de la cartulina, y con el grueso, el otro lado. Luego, sugiérales que observen la diferencia del trazo. Anímelos a verbalizar dicha diferencia dando su punto de vista.

Proporciónales materiales diversos para que comparen su grosor, lo clasifiquen, realizan seriaciones y los coloquen según corresponda.

Por ejemplo: plumones gruesos y delgados, palitos de chupete y bajalenguas, piezas de construcción, envases, etc.

Repártales un plumón de punta gruesa y otro de punta delgada.

Motívelos a realizar trazos con ambos plumones para que aprecien la diferencia de grosor, la clasificación, la seriación y la correspondencia.

DESARROLLO:

PLANIFICACIÓN:

Planificamos la actividad y los materiales que se van a desarrollar y para ello les preguntamos:

¿Qué ves? ¿Cuántos pinceles hay? ¿Todos son iguales? ¿Por qué?

Fíjate en el pincel rojo y en el trazo de témpera que deja.

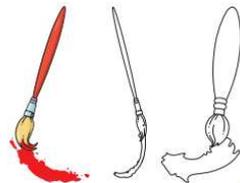
Señala el pincel y el trazo más delgados píntalos de azul.

Señala el pincel y el trazo más gruesos píntalos de amarillo.

Centre la atención de los niños y las niñas en los objetos que hay en el aula. Luego, formule las siguientes preguntas: ¿Cómo son los plumones? ¿Y los pinceles? ¿Cuáles son gruesos? ¿Cuáles son delgados? Oriéntelos a utilizar adecuadamente los términos gruesos y delgado, que lo clasifiquen, que realicen seriaciones y correspondencias.

EJECUCIÓN:

Proporciónales plastilina y anímelos a modelar tiras gruesas y delgadas según la indicación: “Dos tiras gruesas y una delgada”, “Una tira gruesa y una delgada”, etc.



	<p>EVALUACIÓN: Verificamos los trabajos realizados para evaluar quien lo realizo mejor.</p> <p>CIERRE: Repártales tizas de colores para que escriban su nombre o realicen un dibujo. Indíqueles que primero utilicen las tizas de manera vertical y, luego, de manera horizontal. Pídale que observen y comenten la diferencia entre el grosor de los trazos</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó? ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido y juegan a realizar agrupaciones según sea grueso-delgado de acuerdo a su clasificación, seriación y correspondencia.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGANDO A IDENTIFICAR GRUESO- DELGADO”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	A través del juego expresa sus emociones al agrupar por grueso delgado según su clasificación, seriación y correspondencia.	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO:

“JUGAMOS A CLASIFICAR POR COLOR”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte clasificando por colores	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
--	---

Seleccionar los colores a trabajar	Objetos de diversos colores
Seleccionar materiales	Fichas, temperas, hojas boom, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
Jugamos a clasificar por color	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas participen y logren la clasificación de los colores en diversos ámbitos al realizar seriaciones y correspondencia.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron? 	<p>Cucharas Imágenes de frutas y verduras Sorbetes</p>

	<p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p> <p>Dibuje tres platos vacíos en un papelógrafo y colóquelo en la pizarra. A continuación, reparta a los niños y las niñas figuras de frutas y verduras diversas. Pídales que las agrupen en cada plato de acuerdo con su color, que realicen seriaciones por color y correspondencia. Finalmente, solicite que mencionen qué alimentos agruparon en cada plato. Coloque en las mesas de trabajo sorbetes cortados de diversos colores. Entregue a cada niño y niña una lana y pídale que elaboren un collar con sorbetes que sean del mismo color. Finalmente, solicite que mencionen y muestren el color de sorbete que escogieron para elaborar su collar. Pida a los integrantes de cada mesa de trabajo que saquen los útiles de sus cartucheras y los coloquen al centro. Luego, anímelos a identificar lo que tienen en común algunos de ellos. Para terminar, pídale que los agrupen por color, realizando seriaciones y correspondencias.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>¿Qué ves? ¿Para qué sirve la cuchara? ¿Para qué sirve el tenedor? ¿Y el cuchillo? ¿Todos los cubiertos son iguales? ¿En qué se diferencian?</p> <p>Agrupar los cubiertos por color.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Dibuje en la pizarra un jardín con varios tallos y hojas. Reparta a los niños y las niñas siluetas de flores y pregúnteles cómo las pueden agrupar. Luego, pídale que lo hagan según su color. Motívelos a comentar si alguna vez vieron un jardín así y pídale que lo describan.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas</p> <p>En casa comentan lo aprendido y juegan a clasificar por color realizando seriaciones y correspondencia.</p>	
--	---	--



VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGAMOS A CLASIFICAR POR COLOR”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Se divierte clasificando por colores	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO:

“JUGAMOS A CLASIFICAR POR FORMA”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte clasificando por forma	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas, hojas boom, objetos de diversas formas, papelografos, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>Jugamos a clasificar por forma</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas logren a través del juego el propósito de clasificar por forma y realicen seriaciones y correspondencia con los mismos.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p>	<p>Hojas Siluetas de peces</p>

	<p>Organice una salida a un parque cercano al colegio para que los niños y las niñas recolecten hojas. Luego, límpielas y póngalas sobre las mesas para que observen sus características. Motívelos a clasificarlas según su forma, a realizar seriaciones y luego correspondencias y a pegarlas en un papelógrafo.</p> <p>Finalmente, exponga los trabajos en un lugar del aula. Prepare siluetas de peces de cuatro formas diferentes y repártalas a los niños y las niñas para que las decoren con grafismos. Luego, pídale que las agrupen según la forma del pez.</p> <p>DESARROLLO: ¿Qué ves? ¿Qué hace Maca? ¿Qué tiene en las manos? ¿Cuántas macetas hay? ¿Qué observas en ellas? ¿De qué colores son?</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Punza cada maceta por donde se indica para que quede una ranura. • se le entregara una lámina con flores diferentes y se le pedirá que clasifiquen, según • su color y forma, introdúcelos por la ranura de la maceta que corresponda. • Escribe en las casillas el número que corresponda según la cantidad de flores que hay en cada maceta. • Pinta a Maca <p>CIERRE: Coloque en la pizarra tres papelógrafos. Luego, entrégueles tres siluetas de globos diferentes y pídale que los agrupen en cada papelógrafo de acuerdo con su forma. Finalmente, solicite que mencionen qué forma tienen los globos de cada papelógrafo.</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido y juegan a clasificar por forma y realizan seriaciones y correspondencia con los mismos.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educaci

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGAMOS A CLASIFICAR POR FORMA”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Se divierte clasificando por forma	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO:

“JUGAMOS A CLASIFICAR POR TAMAÑO”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte clasificando por tamaño	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

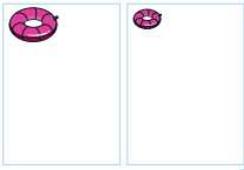
ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas, Hojas boom Papelografos, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>Jugamos a clasificar por tamaño</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas a través del juego logren clasificar por tamaño de acuerdo su criterio.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p> <p>Elabore siluetas de lápices de distintos tamaños y entregue una a cada niño y niña. Coloque tres</p>	<p>Siluetas de lápices Cintas</p>

	<p>papelógrafos en la pizarra y anímelos a agrupar las siluetas según su tamaño. Finalmente, motívelos a decir el tamaño del lápiz que les tocó y por qué lo colocaron en ese papelógrafo.</p> <p>Corte cintas de tres tamaños distintos (grande, mediano y pequeño) y proporcione una a cada niño y niña. Luego, motívelos a clasificar según el tamaño de cinta que recibieron, que realicen seriaciones y correspondencias con los mismo.</p> <p>Indícales que deben colocarse uno al costado de otro para poder comparar la longitud de sus cintas.</p> <p>Dibuje en la pizarra dos círculos: uno grande y el otro, pequeño. Reparta a los niños y las niñas siluetas de objetos por duplicado (una grande y otra pequeña) para que las peguen donde corresponda.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>¿Qué ves? ¿De qué tamaños son? ¿Para qué sirve un flotador?</p> <p>¿Alguna vez has usado uno?</p> <p>¿En qué ocasión?</p>  <p>Desglosa los troqueles de flotadores de la página T3. Luego, pégalos donde corresponda agrupándolos según su tamaño y realizando seriación y correspondencia con cada uno.</p> <p>Organice a los niños y las niñas en grupos de tres, y entrégueles tiras de serpentina de diferentes tamaños. Anímelos a agrupar las tiras por tamaño. Finalmente, indíqueles que las peguen en cartulinas teniendo en cuenta las agrupaciones que hicieron.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Entrégueles envases con fideos de diferentes tamaños. Motívelos a describir de qué tamaño son los fideos y qué forma tienen. Luego, anímelos a agruparlos de acuerdo con su tamaño.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas</p> <p>En casa comentan lo aprendido y juegan a clasificar por tamaño, a seriar por tamaño y a realizar correspondencia de acuerdo al tamaño.</p>	
--	---	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGAMOS A CLASIFICAR POR TAMAÑO”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Se divierte clasificando por tamaño	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO:

“CORRESPONDENCIA”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Muestra correspondencia término a término	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas de trabajo, Hojas boom, Frutas, Papelografos, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
Correspondencia	PRESENTACIÓN Actividades permanentes de Entrada:	Frutas

	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas logren aprender las correspondencias a través del uso de los juegos didácticos.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p> <p>Aproveche las actividades propias de la rutina escolar diaria para introducir la noción de correspondencia: al repartir las loncheras, las fichas de trabajo, los pinceles, etc. Refuerce la idea con las siguientes indicaciones: “Una hoja para cada uno”; “A cada uno le corresponde un sticker”, al mismo tiempo les enseñamos a realizar seriaciones con cada uno de ellos clasificando los materiales de rutina escolar.</p>	<p>Cd Papeles Plumones Goma Tijeras</p>
--	--	---

	<p>Lleve al aula tantas frutas como niños y niñas hay. Luego, reparta una fruta a cada uno y fórmúeles las siguientes preguntas: ¿Todos tiene una fruta? ¿Sobran frutas? ¿Por qué? Enfatice en la correspondencia entre frutas y niños.</p> <p>DESARROLLO: ¿Qué ves? ¿Cuántas tazas hay?  ¿Cuántos platos hay? Une cada taza con su plato. Luego, menciona si quedó algún objeto o  no y explica por qué.</p> <p>Propóngales el juego “Dale su zapato”. Distribuya a los niños y las niñas en dos filas, una al frente de la otra, y designe una caja a cada fila. Luego, pídales que se quiten un zapato y lo coloquen en su respectiva caja. A continuación, explíqueles que irán saliendo uno por uno, cogerán un zapato de su caja y lo entregarán al compañero que corresponda. No deben buscar su zapato, solo coger uno y buscar a su dueño en la fila. Cuando los niños salgan a cumplir la actividad, la profesora dirá “¡Dale su zapato!”. Gana la fila que acaba primero. Al final se verá si cada niño o niña está con el zapato que le corresponde. Acompañe la actividad con la canción sugerida del CD de audios.</p> <p>CIERRE: Entregue a los niños y las niñas el cuento sugerido (ver recuadro “Conexiones”) y mencione: “A cada niño le corresponde un cuento”. A continuación, pida a un niño que le entregue su cuento y pregunte: ¿Todos tienen un cuento? ¿Por qué? Explíqueles que como a un niño le falta un cuento, ya no hay correspondencia entre niños y cuentos.</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido a correspondencia, clasifican los zapatos que hay en casa y realizan seriaciones.</p>	
--	---	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “CORRESPONDENCIA”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Muestra correspondencia termino a termino	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO:

“SERIACION POR TAMAÑO”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte al realizar seriaciones por tamaño	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas Hojas boom

Botellas
Cartulinas, entre otros.

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>SERIACION POR TAMAÑO</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas logren realizar seriaciones por tamaño, clasificando objetos según corresponda cada uno.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. 	<p>CD FICHAS DE TRABAJO</p>

- La maestra observa a los niños y niñas y registra.

Ordena:

- A través de una canción los niños guardan los materiales.

Socialización:

- Les preguntamos ¿Cuénteme a que juegan? ¿Con quién jugaron?

Representación:

- Dibujan y exponen sus trabajos.

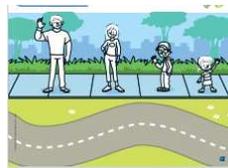
INICIO

Corte cintas de diferentes tamaños y colores, y colóquelas en una caja. Anime a los niños y las niñas a que, por turnos, saquen de la caja una por una las cintas y comparen sus tamaños. Forme grupos de cinco integrantes y sugiéralas que ordenen las cintas, primero de manera creciente y, luego, de manera decreciente.

Coloque diferentes peluches en el centro del aula. A continuación, solicite un voluntario para que los ordene por tamaño. Luego, pida a otro voluntario que explique cómo han sido ordenados los peluches.

DESARROLLO:

¿Qué ves? ¿Cómo son las personas? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?



Retira los stickers de bicicletas de la página S1 y pega cada uno frente a la persona que corresponda según su tamaño.

Pinta a la persona más alta.

Forre cinco botellas grandes de yogur para utilizarlas como floreros.

Coloque en cada botella una etiqueta con un número del 1 al 5.

Elabore flores de colores con cartulinas y paliglobos, y anime a los niños y niñas a colocarlas en los floreros según el número que corresponda. Luego, motívelos a ordenar los floreros de mayor a menor cantidad de flores, y viceversa.

	<p>CIERRE: Motive a los niños y las niñas a modelar bolitas de plastilina de diferentes tamaños. Luego, indíqueles que las coloquen por orden de tamaño, de la más pequeña a la más grande. Al finalizar, verifique si lo hicieron correctamente.</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó? ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido sobre seriación, clasificación y correspondencia.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación
Instrumento: Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “SERIACION POR TAMAÑO”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Se divierte al realizar seriaciones por tamaño	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO:

“MUCHOS -POCOS”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte identificando muchos y pocos con sus amigos	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
--	---

Seleccionar materiales	Fichas Colores Plumones Cartulias
------------------------	--

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
Muchos – Pocos	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas participen en la agrupación de muchos – pocos realizando clasificaciones y seriaciones con cada uno de ellos.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p>	CD FICHAS DE TRABAJO

- A través de una canción los niños guardan los materiales.

Socialización:

- Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan?
¿Con quién jugaron?

Representación:

- Dibujan y exponen sus trabajos.

INICIO

Trace en el piso del patio un gran círculo y un gran cuadrado. Luego, motive a los niños y las niñas a cumplir determinadas consignas que denoten el uso de cuantificadores a la misma vez realicen clasificaciones, seriaciones y correspondencias. Por ejemplo: “Colóquense muchos niños y niñas dentro del círculo, y pocos niños y niñas dentro del cuadrado”. Luego lo clasificas por tamaño y según corresponda y haces seriaciones con ello.

DESARROLLO:

¿Qué figuras ves en el recuadro superior? ¿Y en el recuadro inferior?



Escucha lo que dirá tu profesora: “A Beto le van a regalar muchos

aviones”; “A Memo le van a regalar pocos aviones”.

Pinta de rojo los aviones que crees que le regalarán a Beto, y de azul, los que crees que le regalarán a Memo. Luego, escribe en las casillas la cantidad de aviones que crees que le regalarán a cada niño.

Escucha lo que dirá tu profesora: “A Lía le van a regalar muchos ositos”; “A Ana le van a regalar pocos ositos”.

Pinta de verde los ositos que crees que le regalarán a Lía, y de anaranjado, los que crees que le regalarán a Ana. Luego, escribe en las casillas la cantidad de ositos que crees que le regalarán a cada. Clasifícalas y realiza seriaciones con cada uno de según su correspondencia

CIERRE:

Reparta a los niños y las niñas las figuras geométricas del Material manipulable (ver recuadro “Conexiones”) y coloque dos cajas en

	<p>cada mesa de trabajo. Luego, pídale que coloquen muchas figuras en una caja y pocas figuras en la otra.</p> <p>Muéstreles la lámina para el aula sugerida (ver recuadro “Conexiones”). Pídale que observen las diferentes agrupaciones de elementos y mencionen en cuáles hay muchos y en cuáles hay pocos. Luego, motívelos a colocar un cartelito con la letra M (muchos) o con la letra P (pocos), según corresponda</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Qué les gustó?</p> <p>¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas</p> <p>En casa comentan lo aprendido sobre muchos – pocos y a la misma vez comentan sobre la clasificación, seriación y correspondencia que realizaron después de realizar cuantificadores.</p>	
--	--	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “MUCHOS -POCOS”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Se divierte identificando muchos y pocos con sus amigos	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

TÍTULO:

“UNO-NINGUNO-ALGUNOS”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Usa expresiones uno, ninguno algunos	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas

Cajas de carton de colores
Pelotas de trapo

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>UNO-NINGUNO-ALGUNOS</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas participen en la agrupación de uno – ninguno – alguno según su clasificación, seriación y correspondencia.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p>	<p>CD FICHAS DE TRABAJO</p>

- Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan?
¿Con quién jugaron?

Representación:

- Dibujan y exponen sus trabajos.

INICIO

Coloque en el centro del aula tres cajas: una roja, una verde y una azul. Además, distribuya pelotas de trapo por el piso y, a continuación, pida a los niños y las niñas que junten las pelotas de trapo. Luego, solicite voluntarios para que coloquen algunas pelotas en la caja roja, una pelota en la caja verde y ninguna pelota en la azul. Oriéntelos a mencionar la cantidad de pelotas que hay en cada caja. Cerciórese de que utilicen adecuadamente los términos uno, ninguno y algunos, a continuación, indícales que realicen clasificaciones, seriaciones y correspondencias con cada uno de ellos.

Escoja a algunos niños y niñas que tengan cinco años y a otros que tengan cuatro años. Luego, entrégueles un cartel con su edad para que se lo cuelguen como medalla. A continuación, pregunte al resto de la clase lo siguiente: ¿Hay muchos niños y niñas que tienen cuatro años? Oriente las respuestas para reforzar el uso de los cuantificadores “uno”, “ninguno” y “algunos”

DESARROLLO:

¿A quiénes ves? ¿Qué hay sobre la mesa de Maca? ¿Y sobre la mesa de la mona Tona?

Sigue estas indicaciones:

- Dibuja una canica más en el frasco.
- Marca la casilla que corresponde a la escena en donde no hay ningún juguete.
- Rodea con rojo algunos libros
- Realiza seriaciones
- Realiza clasificaciones
- Realiza correspondencia



CIERRE:

Reparta a los niños y las niñas las figuras geométricas del Material manipulable (ver recuadro “Conexiones”). Pídales que formen un grupo con algunas de ellas y, luego, con una.

	<p>Finalmente, solicíteles que comenten cuántas figuras habrá si se indica que no haya ninguna. Repártales pompones pequeños, ganchos de ropa y una botella descartable. Pídales que cojan los pompones con el gancho de ropa y los introduzcan dentro de la botella. Deles indicaciones que involucren los cuantificadores “uno”, “ninguno” y “algunos” y realicen clasificaciones, seriaciones y correspondencia.</p> <p>Retroalimentación</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Qué les gustó?</p> <p>¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas</p> <p>En casa comentan lo aprendido sobre los cuantificadores uno, ninguno y algunos, y sobre las clasificaciones, seriaciones y correspondencias.</p>	
--	---	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “UNO-NINGUNO-ALGUNOS”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	Usa expresiones uno, ninguno algunos	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

TÍTULO:

“JUGAMOS REALIZANDO SECUENCIAS”

I. DATOS GENERALES

1.1 **Institución Educativa:** Inicial N° 422 Huacalle

1.2 **Área:** Matemática

1.3 **Edad:** 4 años

1.4 **Duración:**

1.5 **Fecha:**

1.6 **Docente:** NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se divierte realizando secuencias	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busca ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas

V. DESARROLLO DE LA SESION

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>JUGAMOS REALIZANDO SECUENCIAS</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas desarrollen secuencias a través de clasificación, seriación y correspondencia.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p>	<p>CD FICHAS DE TRABAJO</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan? ¿Con quién jugaron? <p>Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan y exponen sus trabajos. <p>INICIO</p> <p>Motive a los niños y las niñas a mencionar lo que hacen después de levantarse hasta que llegan al colegio. Elabore en la pizarra una lista de las acciones que mencionen. Luego, pregúnteles: ¿Qué hacen antes de...? ¿Qué hacen después de...? Muéstreles imágenes de una secuencia de acciones. Indíqueles que describan las escenas y determinen el orden en que suceden los hechos. Oriéntelos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué sucede primero? ¿Qué ocurre después? ¿Qué pasa al final?</p> <p>Elabore una lista de las actividades que se realizan en el aula.</p> <p>Luego, permita que los niños y las niñas las ordenen según cómo se llevan a cabo. Por ejemplo, saludar al ingresar, jugar libremente, ir al baño, tomar la lonchera, etc.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>¿Qué hace el señor en la primera imagen? ¿Qué crees que sucederá después?</p> <p>Recorta las imágenes de la parte inferior y pégalas en orden para formar una secuencia.</p> <p>Cuéntale a tu compañero la secuencia de hechos desde el comienzo hasta el final.</p> <p>Para finalizar realiza clasificaciones, seriaciones y correspondencias con el material trabajado.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Pida a los niños y las niñas que mencionen las acciones o actividades que se realizan en una fiesta infantil. Por ejemplo, llegar a la fiesta, entregar el regalo, bailar, cantar “Cumpleaños feliz”, partir la torta, etc. Anímelos a describir los momentos y a ordenarlos siguiendo la secuencia temporal correspondiente.</p> <p>Muéstreles los títeres sugeridos del Material manipulable (ver recuadro “Conexiones”) y anímelos a imaginar las actividades que realizan en un día. Oriéntelos a ordenar la secuencia de acciones de manera lógica.</p>	
--	---	--

	Finalmente orientalos a realizar clasificaciones, seriaciones y correspondencia con ello.	
--	---	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo.

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “JUGAMOS A CLASIFICAR POR COLOR”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	SE DIVIERTE REALIZANDO SECUENCIAS	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

TÍTULO:

“EL MÁS LARGO Y EL MÁS CORTO”

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Inicial N° 422 Huacalle

1.2 Área: Matemática

1.3 Edad: 4 años

1.4 Duración:

1.5 Fecha:

1.6 Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO
Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Se expresa identificando el más largo y el más corto	Técnica: Observación Instrumento Lista de cotejo

III. ENFOQUE TRANSVERSALES Y VALORES

ENFOQUE DE BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA	SOLIDARIDAD
Busca que cada individuo construya su realidad y busque ser cada vez mejor para contribuir a su comunidad	Disposición apoyar incondicionalmente a personas en situaciones comprometidas o difíciles

IV. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿QUÉ NECESITAMOS HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES NECESITAREMOS?
Seleccionar materiales	Fichas

Objetos largo
Objetos cortos

V. DESARROLLO DE LA SESIÓN

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS
<p>EL MÁS LARGO Y EL MÁS CORTO</p>	<p>PRESENTACIÓN</p> <p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños y saludo a los padres de familia. • Control de la asistencia de los niños y niñas. • Saludo a Dios. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Que los niños y niñas identifiquen el mas largo y el más corto a través de objetos que se les presenta.</p> </div> <p>Se propone los acuerdos de convivencia en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón • Uso de gel con alcohol en casos que se requiera • Respetar las opiniones de sus compañeros de aula • Levantar la mano para hablar. • No gritar en el aula. • Pedir permiso para salir. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <p>Actividades permanentes de entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas deciden lo que les gusta jugar y les preguntamos ¿Dónde quieren jugar? <p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se agrupan de 5 a 6 niños o niñas, organizan su juego y deciden ¿A qué jugar? ¿Cómo jugar? ¿Con quién jugar? <p>Ejecución o desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado. • La maestra observa a los niños y niñas y registra. <p>Ordena:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de una canción los niños guardan los materiales. <p>Socialización:</p>	<p>CD FICHAS DE TRABAJO</p>

- Les preguntamos ¿Cuéntenme a que juegan?
¿Con quién jugaron?

Representación:

- Dibujan y exponen sus trabajos.

INICIO

Motive a los niños y las niñas a descubrir el alto y corto de diferentes objetos.

Para ello, cúbrales los ojos con un pañuelo y entrégueles dos objetos:

uno en la mano derecha y otro en la mano izquierda. Oriéntelos a mencionar cuál de los objetos es más alto y cual más bajo. Finalmente, anímelos a retirarse los pañuelos y comprobar sus hipótesis.

Luego, organice a los niños y las niñas en grupos pequeños y repártales diferentes objetos del aula. Propicie la experimentación del tamaño cual es el más alto y cual más corto de los elementos seleccionados y permita que formulen sus hipótesis previas. Por ejemplo: ¿Qué objeto creen que será más alto? ¿Cuál creen que será más bajo? Finalmente, anímelos a dibujar los objetos altos y cortos y enséñales a realizar clasificaciones, seriaciones y correspondencias con cada uno de ellos.

comprobar sus predicciones.

DESARROLLO:

¿Qué objeto ves en el cuadro? ¿Cuál crees que es más alto?

Observa las parejas de frutas de los recuadros de la derecha.

Señala, en cada recuadro, la fruta que pesa más y la fruta que pesa menos.

Pinta la fruta que pesa más y marca con una X la que pesa menos.

Finalmente realiza clasificaciones, seriaciones y correspondencias con cada uno de ellos.

CIERRE:

Organice con los niños y las niñas una visita a un supermercado.

Condúzcalos hacia el sector de frutas y verduras para que observen la balanza. Explíqueles que



	<p>este instrumento sirve para determinar el peso de lo que se coloque en ella.</p> <p>Salga con los niños y las niñas al jardín y motívelos a buscar piedras de diversos tamaños. Anímelos a comparar los pesos de las piedras. Utilice el material sugerido del Bolsón didáctico (ver recuadro “Conexiones”). Por turnos, indíqueles que tiren el dado y nombren la figura que salió. Formúeles las siguientes preguntas: ¿Qué pesa más: el elefante o la serpiente? ¿Qué pesa menos: el águila o el oso?</p> <p>Realiza clasificaciones, seriaciones y correspondencias con los objetos trabajados.</p> <p>Retroalimentación ¿Qué hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué les gustó?, ¿qué dificultades tuvieron?</p> <p>Transferencia a situaciones nuevas En casa comentan lo aprendido sobre el más largo y el más corto, realiza clasificaciones, seriaciones y correspondencias con los objetos que tengas en cada.</p>	
--	---	--

VI. EVALUACIÓN:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de cotejo

BIBLIOGRAFIA

MINEDU (2016) *currículo nacional de educación básica*. Ministerio de Educación

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

LISTA DE COTEJO

Institución Educativa: INICIAL N° 422 HUACALLE

Actividad: “EL MÁS LARGO Y EL MÁS CORTO”

Docente: NIEVES SAAVEDRA, Narlith Sherly

Área: MATEMÁTICA

Edad: 4 AÑOS

Fecha:

N°	NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS ESTUDIANTES	SE EXPRESA IDENTIFICANDO EL MÁS LARGO Y EL MÁS CORTO	
		SI	NO
1	NIÑO 1		
2	NIÑO 2		
3	NINO 3		
4	NINO 4		
5	NINO 5		
6	NINO 6		
7	NINO 7		
8	NINO 8		
9	NINO 9		
10	NINO 10		
11	NINO 11		
12	NINO 12		
13	NINO 13		
14	NINO 14		
15	NINO 15		

OBSERVACIONES: