



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE POSGRADO DE EDUCACIÓN**

**EFICACIA DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO
ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE
NÚMEROS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 184 PALLASCA
ANCASH -2018**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN**

AUTORA:

ROBLES MURPHY, LUCY ANNIE

ORCID: 0000-0001-9821-6114

ASESORA:

PÉREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE_PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Robles Murphy LucyAnnie

ORCID: 0000-0001-9821-6114

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Maestría
en Educación, Chimbote, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Programa de Post Grado, Maestría en Educación
Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco Luis

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y FIRMA DE ASESOR

Mgr. Andres Zavaleta Rodriguez

Presidente

Mgr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala,

Miembro

Mgr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por sus bendiciones por mantenerme con buena salud y acompañarme en todo momento e iluminarme con sabiduría en este trayecto de mi vida profesional y así cumplir con los sueños y metas trazadas.

A mis educadores por brindarme sus conocimientos durante mi formación académica y a los asesores de tesis quienes me orientaron y guiaron para la conclusión del presente trabajo.

A mi madre por darme fortaleza espiritual y a mis hermanas quienes fueron mi pilar y apoyo durante esta etapa para seguir adelante y cumplir con lo trazado.

Agradezco también a la Institución Educativa N° 184 Pallasca Ancash -2018, departamento de Ancash, por haberme dado el apoyo para realizar esta investigación. Asimismo, agradezco a todos los docentes y estudiantes de la institución ya mencionada, ya que contribuyeron de una manera maravillosa.

DEDICATORIA

A Dios por ser la fuente de sabiduría y por permitirme lograr este sueño tan anhelado.

A mi madre por haberme guiado por el camino del bien y por sus sabios consejos que me inculco desde mi niñez.

A mi esposo e hijos por su paciencia, comprensión y apoyo brindado durante el transcurso de mi formación, gracias por ese regalo que Dios me ha dado y que son la fuerza que me hacen seguir adelante.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar la eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 184 Pallasca Ancash - 2018. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental. La población para el estudio estuvo conformada por 18 niños de dos aulas ,del aula Patitos, y del aula Pollitos . Los instrumentos utilizados en la investigación fueron la observación sistemática y la lista de cotejo. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 21.0. De los resultados obtenidos, los más importantes fue las calificaciones del pre test y post tés al grupo trial y del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa en la influencia de las variables.

Palabras clave: Aprendizaje,Juego didáctico,matemática , noción de numero.

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the effectiveness of the didactic game as a strategy to develop the notion of numbers in children of 4 years of Educational Institution N ° 184 Pallasca Ancash - 2018. The methodology used in this research corresponds to a descriptive study - explanatory, with quasi-test design. The population for the study consisted of 18 children from two classrooms, the Patitos classroom, and the Pollitos classroom. The instruments used in the research were systematic observation and the checklist. For the analysis of the data, we used the statistical program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) version 21.0, for the contracting of hypotheses, we used the Wilcoxon nonparametric test. Of the results obtained, the most important were the pre-test and post-test scores of the trial group and the contrast of the hypothesis concluded that there is a significant difference in the influence of the variables.

Keywords: didactic game, numbers, learning, mathematics.

ÍNDICE

CARATULA.....	I
EQUIPO DE TRABAJO.....	II
HOJA DE FIRMA DEL JURADO	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
DEDICATORIA.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT.....	VII
ÍNDICE.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XII
I. INTRODUCCIÓN.....	01
II. MARCO TEÓRICO.....	06
2.1. Antecedentes.....	06
2.2. Bases teoricas.....	09
2.2.1. Juegos didácticos como estrategia.....	09
2.2.1.1. Perspectivas teóricas del juego.....	09
2.2.1.2. Definición del juego.....	11
2.2.1.3. Características del Juego.....	13
2.2.1.4. Clasificación de los juegos.....	14
2.2.1.5. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil.....	16
2.2.1.6. Ludica diferente a juego.....	17
2.2.1.7. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.....	18

2.2.2. Noción del número.....	20
2.2.2.1. El pensamiento matemático infantil.....	20
2.2.2.2. Etapas del desarrollo cognoscitivo.....	21
2.2.2.3. Las nociones matemáticas.....	22
2.2.2.4. Para que aprender matemáticas.....	23
2.2.2.5. Como aprender matemáticas.....	24
2.2.2.6. Construcción de la noción de números en los niños	24
2.2.2.7. Desarrollo de las nociones básicas de matemáticas en los niños.....	25
2.2.2.8. Desarrollo de la noción de clasificación en los niños.....	26
2.2.2.9. Desarrollo de la noción de seriación en los niños.....	26
2.2.2.10. Desarrollo de la noción de conteo en los niños.....	27
2.2.2.11. Las operaciones matemáticas en los niños de educación inicial ..	27
2.2.2.12. Estrategias didácticas para desarrollar las competencias de número y operaciones.....	28
III. HIPÓTESIS.....	41
3.1. Hipotesis.....	30
3.2. Variables.....	30
IV.-METODOLOGÍA.....	31
4.1. Tipo de investigación.....	31
4.2. Nivel de investigación.....	31
4.3. Diseño de la investigación.....	31

4.4.Población y muestra.....	31
4.5.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34
4.5.1.Técnica.....	34
4.5.2.Instrumento.....	34
4.5.3.Validación y confiabilidad de los instrumentos.....	35
4.6. Definición y operacionalización de las variables	35
4.7.Plan de análisis.....	39
4.8.Matriz de consistencia.....	40
4.9. Principios éticos.....	42
V. RESULTADOS.....	43
4.1. Resultados.....	43
4.2. Análisis de los Resultados.....	57
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
6.1. Conclusiones.....	62
6.2. Recomendaciones.....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS.....	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 .Población y muestra.....	32
Tabla N° 2 .Grupo experimental.....	33
Tabla N° 3 Grupo Control.....	33
Tabla N° 4 Y 5 Matriz de Operacionalización de las variables.....	37
Tabla N° 6 Matriz de Consistencia.....	40
Tabla N° 7 Y 8 Evaluación del nivel de logro de la noción del número de los niños de 4 años grupo experimento y grupo control.....	43
Tabla N° 9.Primera sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	44
Tabla N° 10 Segunda sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	45
Tabla N° 11 Tercera sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	46
Tabla N° 12 Cuarta sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	47
Tabla N°13 Quinta sesión Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	48
Tabla N°14 Sexta Sesión. Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	49
Tabla N° 15 Séptima sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	50
Tabla N°16 Octava sesión .Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	51
Tabla N° 17 Novena sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	52
Tabla N° 18 Decima sesión, Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	53
Tabla N° 19 Desarrollo del segundo objetivo específico promedio de la aplicación de las 10 sesiones.....	54
Tabla N° 20 y 21 Evaluación del nivel de logro de la noción del número de los niños de 4 años grupo experimento y grupo control.....	55

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 y 2 .Desarrollo del pre test al grupo experimento y grupo control.....	43
Figura 3.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	44
Figura 4.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	45
Figura 5.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	46
Figura 6.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	47
Figura 7.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	48
Figura 8.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	49
Figura 9.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	50
Figura 10.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	51
Figura 11.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	52
Figura 12.Desarrollo del segundo objetivo estratégico.....	53
Figura 13.Promedio de la aplicación de la estrategia didáctica durante las 10 sesiones.....	54

I.-INTRODUCCIÓN

Uno de los puntos que más debate ha generado entre autoridades del Ministerio de Educación, docentes y públicas en general, es cuando se habla de educación escolar. Por cuanto, las evaluaciones anuales de la prueba PISA considera al Perú en los últimos puestos en matemáticas a comparación de otros países. Siendo el área de matemática básica para un desarrollo de la capacidad crítica y analítica de una situación ya que los niños aprenden a resolver problemas que se presentan en la vida cotidiana siendo esta un área esencial, teniendo en cuenta que las matemáticas en años anteriores eran concebidas y desarrollada como una forma de aprender a sumar y dividir, utilizando un aprendizaje memorístico llena de fórmulas monótonas que en el uso práctico cotidiano casi no servía de mucho.

Esto se demuestra en las aulas por que no se trabaja como debería ser la matemática por ello refleja los resultados de las evaluaciones que tenemos a nivel nacional, provincial.

En la Institución Educativa N° 184 - Pallasca, se observado que los niños y niñas presentan dificultades en las nociones de clasificación y seriación esto se debe a que no vivencian con objetos reales por ende no socializan con sus pares lo cual arroja que aún no están preparados para construir y comprender la noción del número en sus aspectos de cardinal y ordinal.

Es por ello que durante los últimos años de la educación preescolar y al comienzo de la escolaridad básica deben estimularse el desarrollo de nociones pre numérico que sirven como base a todo conocimiento posterior, especialmente a las operaciones aritméticas que se trabaja en los niveles educativos posteriores.

Pero el aprendizaje de la noción de número no nace por sí mismo. Es necesario involucrar en situaciones reales y significativas de aprendizaje para que los niños desarrollen las estrategias adecuadas y pertinentes, teniendo al juego como un recurso para el desarrollo de las competencias.

A partir de la problemática antes descrita se redacta la siguiente pregunta ¿Cuál es la eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca Ancash 2018?

Para resolver dicha interrogante se elabora como Objetivo General: Demostrar la eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca Ancash -2018, y se consideran como objetivos específicos:

Identificar los niveles de logro de la noción del número de los niños de 4 años a través de una pre prueba.

Aplicar juego didáctico como estrategia a través de sesiones de aprendizaje.

Comparar los resultados de la pre prueba y post prueba en los niños de 4 años de edad.

La investigación se justificó porque la mayoría de nuestros alumnos presentan un déficit en la comprensión de las matemáticas durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje; ya que continuamente se están distraendo por una serie de motivos, buscan pretextos para no participar en la clase de matemática, les duele la barriga, les da fiebre, y faltan a la clase, otros se encuentran cansados por lo que deben aprender con respecto a matemática, no quieren trabajar en equipo no se concentran por estar

desarrollando otras actividades y consigan estar más atentos durante la clase razones por la que se optado por iniciar desarrollar esta investigación.

Para resolver esta situación problemática una de las opciones que se prefirió fue precisamente por los juegos didácticos empelándolos como una auténtica estrategia para desarrollar la noción del número que con eficacia; con esta investigación se beneficiarán directamente los niños, por que habrán desarrollado sus habilidades y destrezas para solucionar problemas de sus vida cotidiana y también repercutio en el desarrollo de sus capacidades de sus intervención pedagógica de los docentes y en la satisfacción de los padres de familia; consecuentemente, resulta pertinente la investigación porque constituye un problema de actualidad.

El impacto que tenga en la comunidad docente de educación inicial y de la sociedad en su conjunto es la aceptación de la presente investigación como una verdadera herramienta estratégica para mejorar el aprendizaje de la noción de número para los niños de 4 años de edad, ya no aprenderán en tiempos más prolongados en las horas de clase; por el contrario se hará en menor tiempo con más satisfacción de los niños que aprenden con menos esfuerzo por parte de los niños y de los docentes, eso es la efectividad del juego sistemático y empleándolo como verdadera estrategia de aprendizaje.

El presente estudio tiene relevancia ya que a través de la presente investigación, se busca mejorar los aprendizajes de los niños y niñas en cuanto a las matemáticas, asimismo busca concientizar a los padres de familia sobre la importancia de las matemáticas en la educación inicial y poder mejorar la problemática que aqueja a la Institución Educativa. N° 184 – Pallasca Ancash.

Así mismo realizamos un estudio para mejorar las nociones de matemáticas en los niños y niñas de 4 años, teniendo en cuenta ciertas teorías que nos hablan sobre el desarrollo del pensamiento matemático, las etapas cognitivas y las nociones de acuerdo a su edad las cuales van a permitir lograr la noción de número.

La presente investigación tiene una justificación sociocultural porque nos conlleva a reflexionar sobre nuestra práctica docente, ya que en el nivel inicial es el primer nivel de la educación donde los niños aprenden muy rápidamente se desarrolla su pensamiento siempre se desarrollen actividades significativas donde el juego se convierta como una estrategia, así mismo brindarle oportunidades de manipulación de material concreto para desarrollar la noción de número.

Es por ello que durante los últimos años de la educación preescolar y al comienzo de la escolaridad básica deben estimularse el desarrollo de nociones pre numérico que sirven como base a todo conocimiento posterior, especialmente a las operaciones aritméticas que se trabaja en los niveles educativos posteriores.

Esta tesis fue de tipo cuantitativa, nivel explicativa y el diseño fue de tipo cuasi experimental, con un grupo experimental conformado por 9 estudiantes del aula “A” sección Pollitos y un grupo control conformado por 9 estudiantes del aula “B” sección Patitos, de la misma edad 4 años, siendo el instrumento utilizado para la recolección de datos el pre test y Pos test.

Según los resultados se concluye aceptando la hipótesis de la investigación que: la eficacia del juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca-Ancash. Ya que el valor de la prueba estadística es menor que el valor de significancia.

Después de analizar los resultados de la investigación se concluye que los niños lograron alcanzar un mejor aprendizaje en la noción de número ya que la evaluación después de aplicar el instrumento se obtuvo como calificaciones que más del 80%

alcanzaron el nivel “A, el logro previsto, donde los niños empezaron a hacer uso de su capacidad de inducción lo que les llevó a ordenar objetos en forma ascendente y luego de manera descendente.

En relación al contraste de la hipótesis, se deduce que existe diferencia significativa en las evaluaciones de la pre y post prueba, dando por aceptada la hipótesis alterna y rechazando la nula.

II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Como antecedentes que tienen relación con la investigación tenemos a:

Arias, C., y García, L. (2016), realizaron la investigación "*Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución Educativa el jardín de Ibagué – 2015*", teniendo como objetivo vital, determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el pensamiento lógico matemático, en los niños de preescolar. La población fue de 60 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa técnica el Jardín de Ibagué, con características socioeconómicas similares. El diseño de la investigación es test, se realizó la prueba de hipótesis, utilizando la prueba estadística U de Mann – Whitney, con la que se concluyó que efectivamente los juegos didácticos influyen positivamente en el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

Luna (2017) realizó la investigación sobre "*el efecto de los Juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de los alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016*". La investigación fue de tipo aplicado con un nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y método hipotético deductivo. La muestra estuvo conformada por 25 alumnos de la sección A que conformaron el grupo experimental y 25 alumnos de la sección B que conformaron el grupo control, Luego de realizar el análisis estadístico pertinente, los resultados mostraron que en el post test, el grupo control y test existieron diferencias significativas en el rango promedio (14.40 y 36.6) y en la suma de rangos (360,00 y 915,00) así mismo en los estadísticos de contraste se observó que la significancia 0,000 es menor que 0,05 y $Z = - 5.415$ es menor que $- 1.96$ (punto crítico) por lo tanto, se rechaza la H_0 y se aceptó la H_1 ,

demostrándose que existieron diferencias significativas entre los grupos comprobándose que: La aplicación del programa juegos didácticos tienen un efecto significativo en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de los estudiantes de la I.E N° 7080, 2016.

García (2014), realizó la investigación “*Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*” teniendo como objetivo determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el aprendizaje de la matemática. La población estuvo conformada por 30 estudiantes del tercer grado básico sección “B” del Instituto Nacional Mixto Nocturno de Educación Básica INMNEB Totoncapán, quienes oscilan entre las edades de 15 y 18 años; luego de la aplicación de los juegos educativos, se comprueba la hipótesis H1 la cual expresa que: los juegos educativos mejoran el aprendizaje de los alumnos, por tanto, existe progreso en el nivel de aprendizaje, pues, genera motivación y mayor disponibilidad Ramos (2018), en su investigación titulada “*Las nociones pre numéricas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 256 “Apóstol San Pablo”* Lucanas en Huancavelica, de modo que: el diseño es pre experimental y con una muestra de 22 niños. las nociones pre numéricas menos trabajadas por los niños y niñas de 5 años son: El 83% muestran dificultad para realizar la conservación de cantidad, es la menos trabajada por los niños y que la mayoría de los niños no tiene ni idea de esta habilidad, solamente el 17 % lograron desarrollar esta habilidad. El 67% de estudiantes de 5 años muestran dificultad en esta habilidad de seriación y el 33% lo realizan por ensayo error y con acompañamiento permanente de la docente Se concluye que el 60% de niños tienen dificultad en desarrollar las nociones pre

numéricas en el área de matemática por lo cual confirma la hipótesis de investigación. Con los resultados obtenidos se acepta que, en el trabajo académico existe relación directa nociones pre numéricas puesto que cotidianamente los docentes realizan trabajos pedagógicos de manera abstracta, por lo que se evidencia generalmente un trabajo memorístico y es olvidado con facilidad por los niños.

Román (2014), en su investigación titulada: "*Noción de número en los niños de 5 años de las Instituciones Educativas María Inmaculada y Santa Rosa del distrito de San Borja-2014*".

Cuyo objetivo general es "comparar la diferencia de noción número entre los niños de 5 años de las Instituciones Educativas María Inmaculada y Santa Rosa del distrito de San Borja-2014". El tipo de investigación utilizado es aplicativo descriptivo.

La técnica empleada fue la aplicación del instrumento, el instrumento es la escala de la noción de número. La población está conformada por 45 niños de la I.E "María Inmaculada" y 20 de la I.E "Santa Rosa". concluyo que "los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento tuvieron como puntaje promedio de la noción de número en la I.E Santa Rosa el 70% de los niños se encuentran en un nivel medio, de un 55% de la I.E María Inmaculada".

Gonzales (2016) realizó la investigación "*aplicación de Juegos Didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años de educación inicial*", tesis para optar el grado de maestra en educación. Realizado con una muestra de 30 niños y niñas ,la metodología utilizada fue pre experimental llegando a la siguiente conclusión que "los docentes que utilizan como estrategia didáctica los juegos ,los estudiantes logran

un aprendizaje significativo ya que el juego permite al niño interactuar con el medio, explorar y manipular objetos por ende adquiere nuevos conocimientos a través de la experiencia directa".

Lachi (2015) realizó la investigación titulada *"juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años"* El trabajo de investigación se realizó para obtener el grado académico de Maestro en Educación. Teniendo como conclusión: "Los juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables".

2.2. Bases teoricas

2.2.1. Juegos didácticos .

2.2.1.1. Perspectivas Teóricas del Juego

El juego es de vital importancia en ámbito escolar porque permite acercar a los niños hacia el conocimiento y tener mejores aprendizajes. Tenemos an algunos autores con sus perspectivas teóricas quienes sustentan al juego como una herramienta para el aprendizaje.

Tal es el caso de Jean Piaget quién dice "el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros" (Calero, 2003, p.26).

Según Montiel (2008. p.94) que "el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una

expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas"

Por lo expuesto a través del juego el niño se pone en contacto con el mundo que lo rodea, y es ahí donde él va ir incorporando y descubriendo ciertas nociones, los cuales contarán con saberes previos que favorecerán sus aprendizajes futuros.

Para (Moreno, 2002, p.25). "El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (rituales, derecho, salud, política, amor , etc). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano"

Ahora bien, "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 presenta 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).

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién conceptualiza al juego... "como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo indispensable. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos" (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que los pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo divertido.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygotsky quién consideró al juego... "como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos... Los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño)" (Franc, 2002, p.5). Retroalimentando esta teoría se concluye que para Vygotsky "el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados" (Montiel, 2008, p. 95).

Asimismo, según Calero (2003, p.34) (como se citó en Froebel) miró al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto: "es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia".

2.2.1.2. Definición del Juego

Según Sanuy (1998) "la palabra juego, proviene del término inglés "game" que viene de la raíz indo-europea "indu" que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades" (p.13).

Otro autor quién caracteriza el juego es "Moreno (2002 p.22), (como se citó en Huizinga) "el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la

vida corriente, pero que a pesar de todo, puede por completo absorber al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo routine"

"El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento primordial para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta" (Bañeres et al. 2008, p.48).

También como dice "Pellicciotta (1971, p.78), el juego se caracteriza por no tener otra finalidad aparente que su misma realización; corresponder a un impulso instintivo; por su carácter placentero; y por ser expresión libre y espontáneo del mundo infantil, es decir del mundo tal como lo percibe el pequeño. Jugar es afianzar la personalidad, es socializarse. El juego promueve las actividades en grupo, la posibilidad de compartir y colaborar".

Además, como bien dice Borja and Martín (2007), "el juego involucra a la persona entera: su cuerpo, sus sentimientos y emociones, sus inteligencias... Facilita la igualdad de posibilidades, permite ejercitar las posibilidades individuales y colectivas. Los niños que juegan mucho podrán ser más dialogantes, creativos y críticos con la sociedad". (p.14).

Otra definición del juego según "Moreno 2002, (donde se citó en Zapata) el juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de

las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad" (p.22).

Así podemos decir que el juego es una actividad innata en los niños y que las docentes de educación inicial deben aprovecharlo, porque ayuda en el desarrollo, intelectual, afectivo y físico.

El juego según Bañeres et al. (2008) "no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo" (p.13). Podemos decir que el juego no es solamente jugar por jugar, si no que debemos aprovecharlo como una herramienta que ayudará a la formación de ellos a través de diversas vivencias.

2.2.1.3. Características del juego.

Como se citó en "Garvey 1985, ciertas características descriptivas del juego son ampliamente citadas como importantes para su definición. La mayoría de los que estudian el juego aceptarían el siguiente inventario.

El juego es placentero, divertido.

El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado an algún balance específico

El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.

El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego

En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima" (p.14).

También haremos mención que a través del juego el niño y las niñas realizan muchas cosas como:

Experimenta con personas y cosas; Almacena información en su memoria; Estudia causas y efectos; Resuelve problemas; Construye un vocabulario útil;

Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;

Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;

Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;

Incrementa las acciones positivas relativas a su auto concepto;

Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas". (Pugmire-Stoy 1996, p.19)

2.2.1.4. Clasificación de los juegos

Se encontró como primera referencia que habla acerca de la clasificación del juego a la "UNESCO 1980, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.

Juegos basados en el azar, categoría que se impone fundamentalmente a la anterior Juegos de simulacro, juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.

Y finalmente los juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso" (p.7).

Según Martínez el juego se clasifica en:

"Juegos Psicomotores: donde el niño va explorar toda la posibilidades motoras que puede realizar. Entre ellos tenemos el de conocimiento corporal, juegos motores, sensoriales

Juegos cognitivos: Es aquel que ayuda al desarrollo cognitivo del niño, dentro de ellos tenemos:

juegos manipulativos o de construcción, exploratorio o de descubrimiento, de memoria.

Juegos sociales, aquí los niños se integran, se socializan realizan juegos de ficción, cooperativos y los de reglas.

Los juegos afectivos y emocionales, aquí los niños dramatizan o presentan diversas situaciones.

Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

La libertad de elección del juego.

El número de individuos necesarios para su realización.

Por el lugar donde se juega.

Por el material que se utiliza.

Por la dimensión social."

También es importante además considerar, los videojuegos como un tipo de juego,

"El cual es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas" (Bañeres et al. 2008, p.92.)

En la actualidad vemos que los niños y jóvenes usan estos medios informáticos como entretenimiento y como fuente de aprendizaje, por ello los docentes debemos acompañarlos y contextualizar estos medios para que tengan un uso pedagógico.

Se puede concluir que el juego en la educación inicial es parte de su diario vivir de los niños y niñas, también está vinculado con las dimensiones del desarrollo infantil.

2.2.1.5. El juego y las dimensiones del desarrollo infantil

Según Caballero (2013) señala "Dimensión Socio afectiva es central en el niño por que estimula sus personalidad y la forma de interactuar y comunicarse con los que le rodean a través de esta relación con los demás los niños construyen ideas por medio del juego."

"La dimensión Corporal, aquí el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo a través del juego dinámicas donde demuestra todas sus posibilidades de comunicación"

"La dimensión cognitiva, es la capacidad para relacionarse actuar y transformar la realidad"

"La dimensión Comunicativa, el niño expresa conocimientos ideas sobre las cosas y establece relaciones para satisfacer sus necesidades" que surgen entre ellos.

Finalmente, como bien lo dice "Moreno 2002, lo que se entiende como juego abarca un sinnúmero de acciones y actividades, el mundo mágico del juego hace posible todo tipo de conexiones o interacciones para poder cumplir todo tipo de realizaciones... El juego se lleva a cabo en situaciones de bienestar sin peligro percibido.

El juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento. El mundo real y el mundo creado por el juego se mueven en un mismo plano, ya que constantemente están intercambiando información" (p.29).

2.2.1.6. Lúdica diferente al juego

Para empezar, se considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, es una actividad un poco más espontánea y no presenta ningún tipo de reglas se; y cuando se habla de juego, es una actividad corporal que requiere de ciertos elementos y una planeación antes de realizar.

Ahora bien según "Silva 2004, agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su actividad lúdica. El concepto de entorno lúdico refiere fundamentalmente a dos dimensiones:

Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.

Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. en esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación" (p.205).

Otros autores Palmett and Rico (2004) quienes definen la lúdica dicen "la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios

cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego" (p.2).

2.2.1.7 El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

El juego se considera muy importante en la educación inicial por que se convierte en una actividad donde los niños aprenden ciertas cosas a través del juego y es para ellos más significativo porque como es una característica innata ellos aprenden más con el juego porque se divierten y afloran todas sus posibilidades creativas y este aprendizaje que se logre es más duradero.

Como bien se ha comprendido el juego en la educación infantil, "es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento crucial para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente" (Bañeres et al. 2008, p.48).

Según "Bañeres et al. 2008, a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza.

Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo" (p.50).

Ahora bien, la estrategia didáctica, es "una planificación del proceso de enseñanza – aprendizaje, lo anterior lleva implícito una gama de decisiones que el profesor debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para llegar a las metas de su curso" ("estrategias y técnicas didácticas", 2005, p.5).

Además, agrega "la estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje" ("estrategias y técnicas didácticas", 2005, p.5).

Con lo expuesto anteriormente nos indica que los docentes deben planificar sus actividades y procesos de enseñanza de manera reflexiva para así lograr el aprendizaje en los niños. Así mismo mencionaremos que el juego va evolucionado de acuerdo a la edad del niño, primero son sus juegos solitarios y poco a poco va interactuando con los demás convirtiéndose sus juegos en una actividad social.

Cuando se habla de un adulto que acompañe al niño en sus primeros procesos de colaboración y cooperación, se dice que dicha interacción "indica la presencia de un modelo básico que es ampliamente demostrable. El niño experimenta un comportamiento no literal que está claramente señalado como tal (por ejemplo, hacer cosquillas) y que contrasta con el comportamiento literal (así, por ejemplo, el modo de tratarle cuando le bañan o le visten)"

2.2.2. Noción de número

2.2.2.1. El pensamiento matemático infantil

La educación Inicial abarca desde el nacimiento del niño/a hasta los seis años de edad, y tiene como propósitos el desarrollo armónico y multidimensional de los niños/as de estas edades, mediante la provisión de experiencias significativas de aprendizaje, en la interacción con el contexto regular y social.

Las actuales tendencias psicopedagógicas, demuestran las infinitas posibilidades con que cuenta la educación en función del desarrollo esencial de nuestros niños/as de esta edad. Estas posibilidades constituyen la perceptibilidad de las influencias externas, cuyas experiencias van conformando la estructura cognitiva, la enorme plasticidad del cerebro infantil, su gran energía y permanente actividad.

El aprendizaje de las nociones elementales matemáticas, el desarrollo de los sentidos desempeña un rol focal, más la actividad cognoscitiva en la formación de las nociones y relaciones lógico-matemáticas, y simultáneamente del lenguaje y otras formas de representación (Bustamante 2005, p.33)

A diario observamos a los niños imitar en sus juegos a los adultos, estas acciones permiten que los niños desarrollen su pensamiento simbólico porque están en interacción con los objetos Según los estudios por Piaget menciona que la edad mental para conceptualizar el número se requiere la edad mental de 7 años; sin embargo las funciones que permiten esta función comienzan a desarrollarse más tempranamente como lo es las nociones de clasificación y seriación.

Los niños preescolares no están excluidos de expresar situaciones matemáticas en la vida cotidiana, ya que el niño calcula desde el momento que compara tamaños, peso y cantidades a través del material concreto, es decir, el niño al realizar un conteo usara a primera instancia sus dedos, simultáneamente con objetos concreto

2.2.2.2. Etapas del desarrollo cognoscitivo

La base teórica de Piaget con respecto al desarrollo cognoscitivo de los niños se relaciona básicamente con las estructuras del conocimiento. Por consiguiente, se ha interesado profundamente en la forma como musical show la mente del infantil

Piaget con respecto a las etapas menciona que son cuatro estadios por las cuales el niño debe pasar, a continuación, se tomará en cuenta la etapa pre operacional ya que es la edad que concierne esta investigación.

Estadio pre operacional: abarca de 2 a 7 años.

La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa pre operacional. Entre los 2 y los 7 años, el niño demuestra mayores habilidades para emplear símbolos - gestos, palabras, números e imágenes-con los cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de palabras, preparar juegos, ideas dibujos. El pensamiento pre operacional tiene varias limitaciones a pesar de la capacidad de representar con símbolos las cosas y los acontecimientos. Piaget designó este periodo con el nombre de etapa pre operacional, porque los preescolares carecen de la capacidad de efectuar alguna de las operaciones que observó en niños de mayor edad, antes de comentar las limitaciones del pensamiento pre operacional vamos a examinar algunos de los progresos cognoscitivos más importantes de esta etapa. (Meece ,2000, p .105)

Los niños y niñas en esta etapa realizan el juego simbólico imitan las actividades que ven en su vida cotidiana, el cual favorece el desarrollo de su lenguaje, la imaginación y creatividad, por presentan ciertas limitaciones en cuanto al pensamiento y estos son:
El egocentrismo: Todas las cosas son para ellos todavía no aprenden a compartir solo piensan en ello y no como se siente la otra persona.

La centralización: Los niños centran su atención en un solo aspecto del estímulo (objeto), ignoran el resto de las características.

2.2.2.3. Las nociones matemáticas

“La fundamental función de las nociones matemáticas básicas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, formas geométricas y la medida. El desarrollo de las nociones matemáticas básicas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos físicos, su entorno y situaciones de su diario vivir. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones, comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos" (small,2011.)

Una de las nociones que se desarrolla es que el niño pueda es que pueda representar gráficamente una cantidad, ellos aprenden los números antes que vayan al jardín por que cuenta a los integrantes de su familia, representan su edad. Con o sin escuela los niños lo aprenden an interactuar y construir la idea de los números.

Según Piaget "las nociones matemáticas comprenden las nociones de clasificación y seriación, estas, antes de ser una actividad netamente cognoscitiva son efecto de la acción y relación con el objeto y el sujeto.

Para que el infante de 4 años pueda construir la noción de número en su estructura mental y construir las nociones de clasificación y seriación, es necesaria la relación de objetos reales e interacción con sus pares. Ya que la teoría constructivista afirma que el niño es el protagonista de la construcción de su propio aprendizaje; el docente es el guía, el facilitador, es aquel que se encarga de proveer todas las herramientas posibles para que esta función se lleve a cabo”.

Para que el niño adquiera la noción de número tiene que desarrollar primero algunas nociones básicas como la seriación y clasificación a través de actividades divertidas e intencionadas para los niños.

2.2.2.4. Para que aprender matemáticas.

“La finalidad de la matemática en el currículo es desarrollar formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones que permitan a los niños interpretar e intervenir en la realidad a partir de la intuición, el planteamiento de supuestos, conjeturas e hipótesis, haciendo inferencias, deducciones, argumentaciones y demostraciones; comunicarse y otras habilidades, así como el desarrollo de métodos y actitudes útiles para ordenar, cuantificar y medir hechos y fenómenos de la realidad e intervenir conscientemente sobre ella”.(Rutas del aprendizaje , 2015,p.11)

Por todo ello en las aulas de inicial decimos que la matemática no performance busca que los niños aprendan mecánicamente los números, colores, etc si no por lo contrario busca que aprendan a actuar, razonar, comunicar y usar estrategias en su contexto cotidiano. Para que así los niños tengan prerequisites para el nivel primario

2.2.2.5. Como aprender matemáticas:

El aprendizaje de la matemática se da en forma gradual y progresiva, acorde con el desarrollo del pensamiento de los niños; es decir, depende de la madurez neurológica, emocional, afectiva y corporal del niño que permitirá desarrollar y organizar su pensamiento. (Rutas de aprendizaje, 2015, p.13)

El niño logra construir las nociones matemáticas, experimentando diversas situaciones en contextos lúdicos y en interrelación con el medio que le rodea, las interacciones de juego ponen en evidencia las nociones que va adquiriendo los niños así mismo es muy importante la confianza que le da la maestra el cual va a permitir desarrollar su autonomía.

La enseñanza de la matemática no debe ser que al estudiante se le llene de conocimientos memorísticos, como el aprender los números de una manera mecánica, por lo contrario debe brindarse la oportunidad que el niño desarrolle ciertas nociones para que aprenda a solucionar situaciones problemáticas partiendo de lo que aprendió.

2.2.2.6. Construcción de la noción de número en los niños

La serie de los números naturales la construye el/la niño/a poco a poco, creando y coordinando relaciones de correspondencia. Podemos decir que el niño o la niña construye el concepto de número regular a partir de los conocimientos previos que proporciona el medio en que vive y coordinando las actividades sistemáticas de aprendizaje que le brinda el contexto educativo. (Isturiz, 2005, p.21)

Los niños a diario están en contacto con situaciones donde se le brinda oportunidades para que vayan desarrollando algunas nociones de número, donde ellos juegan ponen en práctica ciertas nociones matemáticas.

Teniendo en cuenta las perspectivas de diferentes autores se menciona que la construcción de la noción de número en los niños no es tan compleja, porque gran parte del proceso de construcción lo realiza de manera regular, y es ahí donde el docente cumple un rol importante porque va a orientar y brindar oportunidades, materiales y a través del juego ayudan a los niños en la construcción del número.

2.2.2.7. Desarrollo de las nociones básicas de matemática en los niños.

Los niños construyen diversas nociones matemáticas de manera progresiva, a partir de la exploración, el juego y movimiento autónomo. Se relaciona con objetos y personas a partir de desplazamientos que realiza y es en esa relación espontánea con el mundo que descubren cierto número de nociones, bastante antes de poder expresarlas y verbalizarlas (MINEDU, 2015, p.62)

Los niños a través del juego y su interrelación con el entorno van experimentando ciertas nociones matemáticas, manipulando, explorando diversos objetos y en las aulas de Educación Inicial es la maestra la que acompaña en este proceso de adquisición de ciertas nociones, para lograr en el niño la construcción del número debe saber clasificar, la seriar y realizar el conteo siendo estas las nociones básicas para adquirir la noción de número.

2.2.2.8. Desarrollo de la noción de clasificación en los niños.

La clasificación es un proceso por el cual se reconoce las semejanzas y diferencias entre objetos en función an uno o más criterios para formar clases donde inicialmente se clasifica en base a aspectos perceptuales. color, tamaño, forma luego a más edad se toma en cuenta la cantidad. (Carbajal,2013, p28)

Los niños y niñas a través del juego van realizando indistintamente clasificaciones cuando ellos agrupan objetos según algún criterio: por forma, color, tamaño o algún parecido entre objetos, siendo la clasificación una de las primeras capacidades para adquirir la noción de número.

Para Piaget, citado por Chamorro (2005, p 126), sostiene que los conceptos numéricos no se construyen solo con imágenes o a partir de la mera capacidad para usar símbolos verbales, sino a partir de la formación y sistematización en la mente infantil de dos operaciones: clasificación y seriación. El número, según este investigador, es producto de la fusión de clasificaciones y ordenaciones.

Los saberes previos que trae el niño debemos aprovecharlos en el aula para promover una matemática para la vida y sea más significativa. Se puede concluir que la noción de clasificación es primordial para dar inicio a la construcción del número, por tanto debe ser desarrollada como una capacidad que requiere de más tiempo en el proceso de enseñanza aprendizaje, siendo la base para formar el concepto de los objetos, para posteriormente desarrollar la siguiente noción de seriación.

2.2.2.9. Desarrollo de la noción de seriación en los niños.

La seriación es la capacidad de ordenar elementos de mayor a menor o viceversa, de acuerdo con un atributo o característica. A partir de los tres años los niños y niñas pueden

comparar el tamaño de dos objetos, y tres años después, podrán establecer comparaciones con mayor número de elementos y más características. (Bustamante,2015, p.66).

En las aulas de inicial se observa que los niños y niñas en su juegos representan seriaciones partiendo de su cuerpo cuando se forman en columna lo hacen del más pequeño al más grande, así mismo lo hacen con diversos objetos cuando juegan estableciendo así comparaciones después de, delante detrás de entre otras.

En la seriación se forman las series ya sean de forma ascendente o descendente estas comparaciones pueden ser de cantidad, tamaño, color, grosor, textura, etc

2.2.2.10. Desarrollo de la noción de conteo en los niños.

Contar consiste en asignar a cada elemento de una colección un nombre de los términos de la secuencia. Se establece, en un principio, un apareamiento término-objeto mediante la acción de señalar. La acción de señalar interiorizada dará lugar al proceso de contar. (MINEDU, 2015, P.83)

Los niños a diario realizan el conteo al representar con sus dedos la edad que tienen, así mismo cuentan uno a uno a los integrantes de su familia.

2.2.2.11. Las operaciones matemáticas en niños de educación inicial.

En las primeras edades en la Educación Inicial, el proceso de construcción del conocimiento matemático se vincula estrechamente con el proceso de desarrollo del pensamiento del niño. Este proceso que comienza con el reconocimiento a través de su cuerpo, interactuando con el entorno y con la manipulación del material concreto

se va consolidando cuando el niño pasa a un nivel mayor de abstracción al representar de manera pictórica y gráfica aquellas nociones y relaciones que fue explorando primeramente a través del cuerpo y los objetos. (MINEDU,2015, p30-31)

Por tanto, las matemáticas son esenciales para todo aprendizaje, los niños necesitan aprenderlas para que puedan desenvolverse en su vida diaria y resuelvan problemas en este mundo cambiante que hoy nos encontramos, por lo que es necesario que la enseñanza no solo se de en la escuela sino depende de todos los miembros de la sociedad familia escuela y de la comunidad en general.

Hoy en día, en el aprendizaje de las matemáticas se debe aplicar métodos activos y participativos con diversas estrategias para resolver problemas, haciendo uso del juego y materiales educativos, esto permitirá que el niño encuentre fervor y sentido en el aprendizaje de las matemáticas, de lo contrario se continuará con los mismos resultados que hasta hoy se ha tenido en las evaluaciones de la ECE.

2.2.2.12. Estrategia Didáctica para desarrollar la competencia de número operaciones

Lara. M y Beltrán (2013), definen que "la estrategia didáctica como un conjunto de procedimientos coherentes y lógicos para facilitar la participación activa del estudiante en la construcción de aprendizajes". De tal manera para poder desarrollar la competencia de número y operaciones es necesario recurrir a diversas estrategias

En ese sentido Charoenying, (2010), señala que "existe una relación estrecha entre el juego y el aprendizaje de los contenidos matemáticos, sólo si se vinculan estas dos dimensiones, el aprendizaje de la matemática será significativa. El juego debe realizarse de manera cooperativa y con criterio de éxito de tal manera que los niños desarrollen una actitud positiva entre compañeros y la matemática". También que los elementos socio cultural son estímulos importantes para jugar porque en esta actividad el conocimiento se da con más solidez en las estructuras mentales.

III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1. Hipotesis

H1: La eficacia del juego didáctico mejora significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca-Ancash.

H0: La eficacia del juego didáctico no mejora significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca-Ancash.

3.2. Variables:

Definición de la variable Juego didáctico como estrategia

El juego constituye una actividad o puede ser un proceso de recreación, es decir, el niño debe sentir una grata satisfacción o también busca divertirse y disfrutar como se verá su naturaleza del niño es jugar.

El juego en el presente estudio se asume como herramientas de enseñanza de las docentes especialmente de educación inicial en los jardines, ya que de esta forma se incentiva a niños y niñas a participar del proceso de aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. UNESCO. (1980. P-34).

Definición de la variable Noción de número

La adquisición del concepto de número precisa de la comprensión previa de las relaciones de clasificación y seriación (conocer las semejanzas y diferencias) con colecciones de objetos Esta adquisición es paulatina y se va consiguiendo en la medida que el niño va interiorizando distintas y relacionadas experiencias.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de investigación:

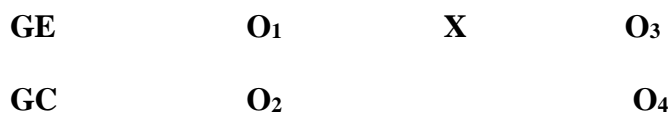
Para Alcalá (2011), la investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes. La investigación cuantitativa implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para obtener resultados.

4.2. Nivel de la investigación

La investigación es explicativa el proceso orientado, no sólo a describir o hacer un mero acercamiento en torno a un fenómeno o hecho específico, sino que busca establecer las causas que se encuentran detrás de éste. (El pensante 2016).

3.3. Diseño de la investigación:

Utilizamos el diseño cuasi experimental con dos grupos con pre test y post test, según Hernández, S. (2003) cuyo diagrama es el siguiente:



Dónde:

G.E: Grupo Experimental

G.E: Grupo Control

O₁ y O₂ : Aplicación del Pre test

X: Aplicación de la variable independiente

O₃ y O₄: Aplicación de Post test

4.4. Población y muestra:

La institución Educativa N° 184 está ubicado en el distrito de Pallasca, provincia de Pallasca, Región Ancash tiene como limites por el norte ,con la región Libertad;por el

sur con la provincia de Corongo y la provincia de Sihuas por el este con la región la Libertad; y por el oeste ,con la región la libertad y la provincia del Santa.

La población está constituida por los 18 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 184 del distrito de Pallasca.

La muestra estuvo constituida por 2 aulas de niños de 4 años, el Aula “A” sección Pollitos conformada por 9 estudiantes y el aula “B” conformada por 9 estudiantes, sumando en total 18 niños de las secciones de 4 años de la Institución Educativa N° 184- Pallasca Ancash.

Se eligieron las dos secciones de 4 años una para el grupo experimental y la otra para el grupo Control.

Tabla 1. Población de niños y niñas de, 4 años de la Institución educativa N° 184- Pallasca Ancash

Distrito	Institución Educativa	Aula 4 años	
		Aula “A”	Aula “B”
Pallasca	N° 184- Pallasca	9	9
		Total 18	

Fuente: docente investigador.

La muestra

La muestra en la cual se aplicó el juego como estrategia didáctica a los niños estuvo conformada por 18 niños y niñas de 4 años, de las aulas “A” y “B”.

TABLA N°2.**Grupo Experimental:**

Tabla 1. Población de niños y niñas de, 4 años de la Institución educativa N° 184-Pallasca Ancash

Provincia	Institución educativa	Aula “A”	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Pallasca	N° 184-Pallasca	Los Pollitos	4	5
Total			9	

Fuente: nóminas de matrícula

TABLA N°3.

Grupo control: muestra de niños y niñas de, 4 años de la Institución educativa N° 184-Pallasca Ancash

Distrito	Institución educativa	Aula “B”	Número de estudiantes	
			Varones	Mujeres
Pallasca	N° 184	Los Patitos	4	5
Total			9	

Fuente: nóminas de matrícula

Criterios de selección de la muestra

Criterios de inclusión

- Todos los niños de 4 años matriculados en el año lectivo
- Niños con disposición a participar.

Criterios de exclusión

- Niños que se incluyan después de ser iniciado el programa
- Niños con asistencias irregular

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica e instrumentos de recolección de información utilizada en el proceso de intervención servirán de base para elaborar el capítulo de Resultados del respectivo informe final del sub proyecto de investigación, como sigue:

4.5.1. Técnica: La Observación

Técnica que facilitó recoger información pertinente sobre la noción de números en los niños de 4 años. Esta técnica nos permitio recoger la información cuando se aplico el pre test y pos test.

4.5.2. Instrumento: Lista de Cotejo.

El instrumento que hizo posible el registro de la información de primera mano fue la. Lista de Cotejo..

En la formulación de cada ficha de observación se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.

Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.

Probar la confiabilidad del formato de la ficha de observación aplicado en una muestra piloto.

A través de la lista de Cotejo se registro las observaciones , para ver si los niños logaban los indicadores planteados en la lista de Cotejo.

4.5.3. Validación y a la confiabilidad de los instrumentos

Con respecto a la validación y a la confiabilidad de los instrumentos

La validación de los instrumentos se tendrá en cuenta dos aspectos básicos:

La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”

En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de 9 niños de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a la muestra seleccionada.

Se hizo validar los instrumentos por expertos para así poder aplicarlos y recoger los datos.

4.6. Definición y Operacionalización de las variables

4.6.1. Definición de Juego didáctico

El juego constituye una actividad o puede ser un proceso de recreación, es decir, el niño debe sentir una grata satisfacción o también busca divertirse y disfrutar como se verá su naturaleza del niño es jugar.

El juego en el presente estudio se asume como herramientas de enseñanza de las docentes especialmente de educación inicial en los jardines, ya que de esta forma se incentiva a niños y niñas a participar del proceso de aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. UNESCO. (1980. P-34).

4.6.2. Definición de la variable Noción de número

La adquisición del concepto de número precisa de la comprensión previa de las relaciones de clasificación y seriación (conocer las semejanzas y diferencias) con colecciones de objetos .Esta adquisición es paulatina y se va consiguiendo en la medida que el niño va interiorizando distintas y relacionadas experiencias.

Matriz de Operacionalización de las variables e indicadores.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego didáctico como estrategia.	El juego constituye una actividad o puede ser un proceso de recreación, es decir, el niño debe sentir una grata satisfacción o también busca divertirse y disfrutar como se verá su naturaleza del niño es jugar. El juego en el presente estudio se asume como herramientas de enseñanza de las docentes especialmente de educación inicial en los jardines, ya que de esta forma se incentiva a niños y niñas a participar del proceso de aprendizaje al	Planificación	Tipos de juegos Organización . Seleccionan los materiales del juego. Proponen sus reglas de juego.
		Ejecución	Importancia del juego Juegan en pequeños grupos de acuerdo a las reglas establecidas, y al indicador a evaluar EL jugo como estrategia didáctica para desarrollar las sesiones de aprendizaje. Manipulan los materiales de juego. Comentan sobre las experiencias logradas en el juego. Grafican en sus cuadernos las experiencias vividas. Vuelven a practicar el juego donde incorporan la noción de número.
		Evaluación	Responden a preguntas sobre el juego y la noción de número. Aplican el juego a otras situaciones planteadas por la docente

	<p>mismo tiempo que se divierten.</p> <p>UNESCO. (1980. P-34).</p>		
Noción del número	<p>La adquisición del concepto de numero precisa de la comprensión previa de las relaciones de clasificación y seriación (conocer las semejanzas y diferencias) con colecciones de objetos .Esta adquisición es paulatina y se va consiguiendo en la medida que el niño va interiorizando distintas y relacionadas experiencias.</p>	Clasificación	<p>Compara Cantidades Muchos ,pocos ,uno, ninguno.</p> <p>Agrupar por formas</p> <p>Agrupar por colores</p> <p>Agrupar por tamaño</p>
		Seriación	<p>Realiza seriaciones porTamaño</p> <p>Realiza seriaciones por longitud</p> <p>Realiza seriaciones por espesor</p> <p>Realiza Secuencias por color, forma</p> <p>Realiza conteos</p>

4.8. Plan de análisis

Procesamiento y análisis de la información

Se empleó lo siguiente:

Las hojas de control o listas de Chequeo, diseñados con ítems, proceso que permitan registrar la presencia y ausencia de una característica objeto de estudio.

Técnicas de análisis e interpretación de datos.

Se emplearon estadísticos descriptivos e inferenciales

Medidas de tendencia central:

Media Aritmética: procesado en el programa SPSS V.23

Medidas de dispersión:

Por último, se tuvo en consideración la elaboración de tablas y gráficos para los datos representativos.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Los datos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2016.

.

Para describir los datos de la Variable dependiente. Se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba no paramétrica con signos de Wilcoxon.

4.8. Matriz de consistencia del proyecto de investigación.

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es el efecto del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de la IE 184 – Pallasca?</p>	<p>Objetivo general: Demostrar el efecto del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de la IE 184 – Pallasca.</p>	<p>La aplicación del juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la IE 184 – Pallasca</p>	<p>Variable independiente Juego didáctico como estrategia.</p> <p>Variable dependiente Noción de número</p>	<p>Tipo: Explicativa Nivel: cuantitativo Diseño: cuasi experimental Muestra: 18 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial.</p> <p>Técnica: ▪ Observación</p> <p>Instrumento: Lista de Cotejo</p>

	<p>Objetivos específicos</p> <p>a) Identificar el nivel de desarrollo del número de los niños de 4 años.</p> <p>b) Aplicar juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de edad.</p> <p>c) Comparar los resultados de haber aplicado el juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de número en los niños de 4 años de edad.</p>			
--	--	--	--	--

4.9. Principios Éticos.

La aceptabilidad ética de un proyecto de investigación se guía por cinco principios éticos en cuanto se involucre a seres humanos o animales. Estos principios éticos tienen como base legal a nivel Internacional. Para la presente investigación se tiene en cuenta el siguiente principio ético:

Protección a las personas: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Justicia: Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a toda persona que participa en la investigación el derecho a acceder a sus resultados.

Consentimiento informado y expreso : En la presente investigación se conto con la autorización de la directora de la Institución Educativa, padres de familia ,para que se aplique la investigación en los niños y se recolecte los datos e información para la investigación.

V. RESULTADOS

5.1.Resultados.

4.1.1. Identificar los niveles de logro de la noción del número de los niños de 4 años a través de un pre test.

Tabla 7 y 8.

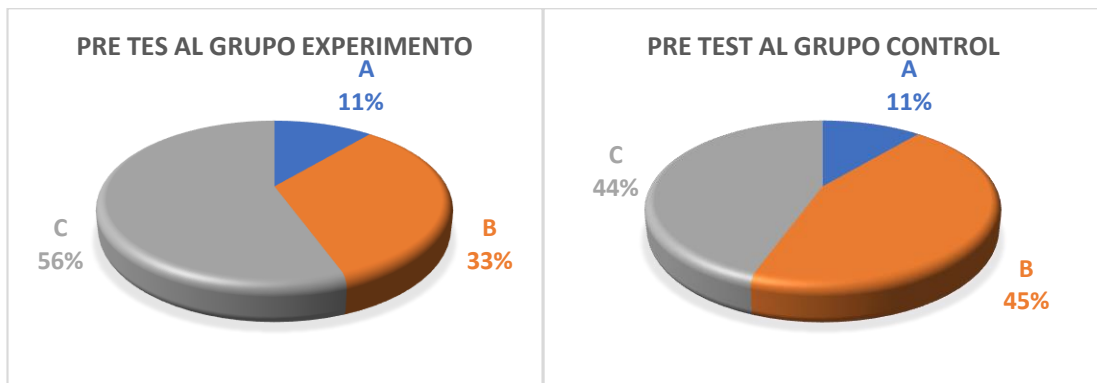
Evaluar el nivel del logro de la noción del número de los niños de 4 años al grupo experimento y grupo control.

Grupo Experimental			Grupo Control		
Logro del aprendizaje	fi	%	Logro del aprendizaje	fi	%
A	1	11	A	1	11
B	3	33	B	4	45
C	5	56	C	4	44
TOTAL	9	100	TOTAL	9	100

Fuente: Instrumento de evaluación aplicado

Figura. 1 y 2

Desarrollo del pre-test al grupo experimental, y grupo control



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y 8; y en los gráficos 1 y 2, a través del pre test al grupo experimento , se observó que el 56% (5) de los niños en el nivel C, mientras que el 33% (3) de los niños están en el nivel “B”, y el 11 % (1) están en el nivel “A”, también se observó que en

el grupo control el 45% de los niños están en proceso y el 44% están en inicio y solo el 11% está en el logro previsto.

4.1.2. Aplicar juego didáctico como estrategia a través de sesiones de aprendizaje.

El desarrollo de este objetivo se llevó a cabo durante 10 sesiones aplicadas en el contexto áulico.

Tabla 9.

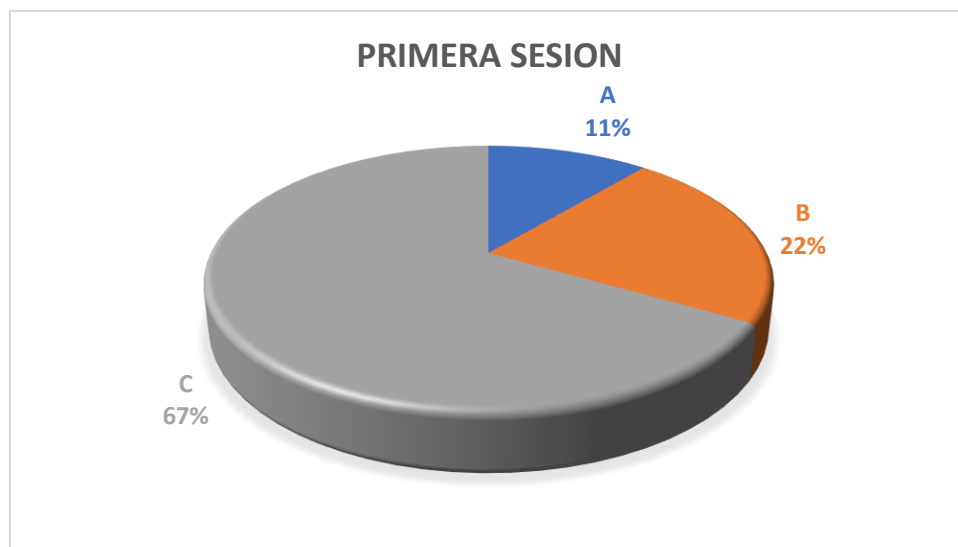
Primera sesión. Desarrollo del segundo objetivo específico.

Logro de aprendizaje	f	%
A	1	11
B	2	22
C	6	67
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación.

Figura 3

Desarrollo del segundo objetivo específico.



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 3, se aprecia que el 67% (2) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 22% (2) de los niños están en el nivel “B”. Mientras que en el nivel “A” se encuentra solo el 11 % (1) niño.

Tabla 10

Segunda sesión. Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	1	11
B	3	33
C	5	56
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 4

Desarrollo del segundo objetivo específico.



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, se observa que el 56% (5) de los niños y niñas se encuentra en el nivel “C”, es decir en inicio; y el 33% (3) de los niños su aprendizaje está en proceso, mientras que el 11% su aprendizaje, está en el nivel “A”.

Tabla 11

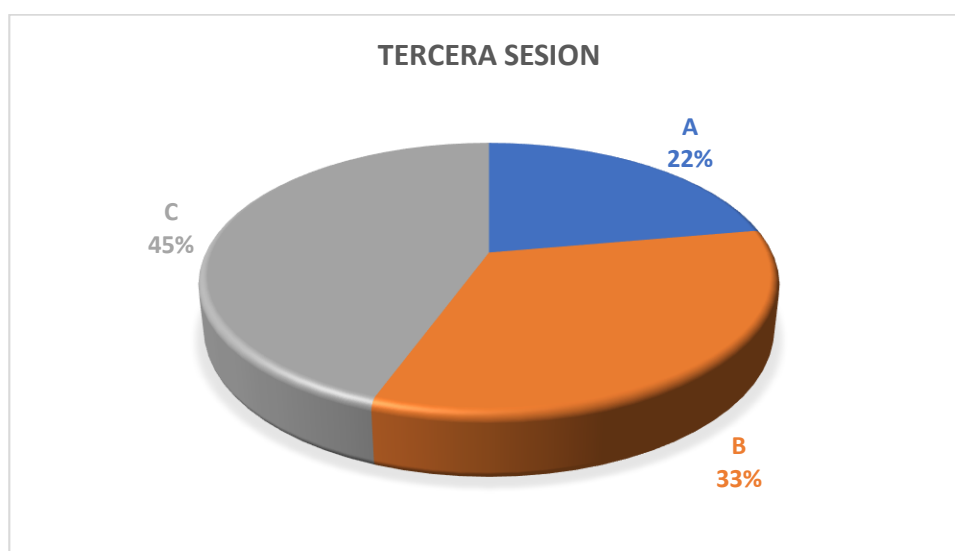
Tercera sesión. Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	2	22
B	3	33
C	4	45
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación.

Figura 5

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 5 se observa que el 45% (4) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 33% (2) de los niños están en el nivel “B”, mientras que el 22%, han alcanzado el logro previsto, de “A”.

Tabla 12.

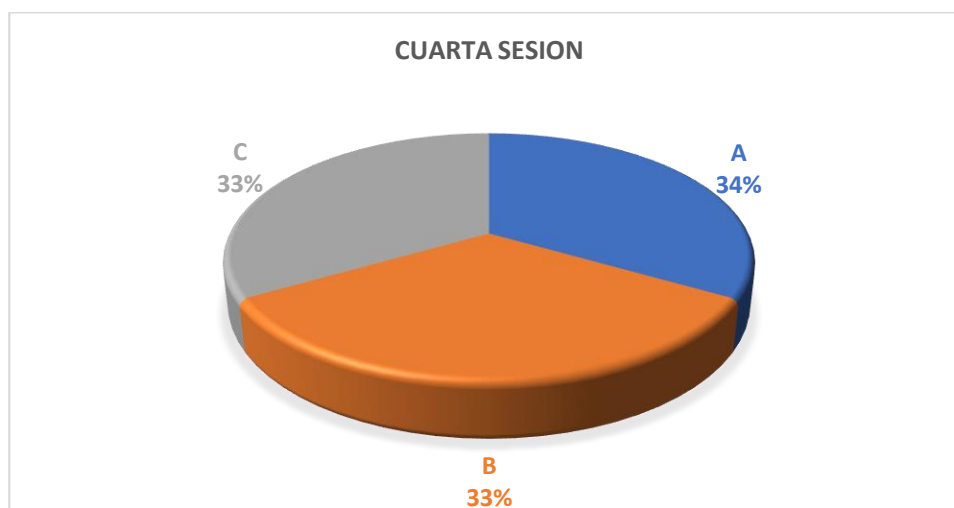
Cuarta sesión. Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	3	34
B	3	33
C	3	33
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 6

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y gráfico 6 se observa que el 33% (3) de los niños se encuentra en el nivel C, mientras que el 33% (3) de los niños están en el nivel “B” también se observa que el 34% de los niños han alcanzado el logro previsto de “A”.

Tabla 13

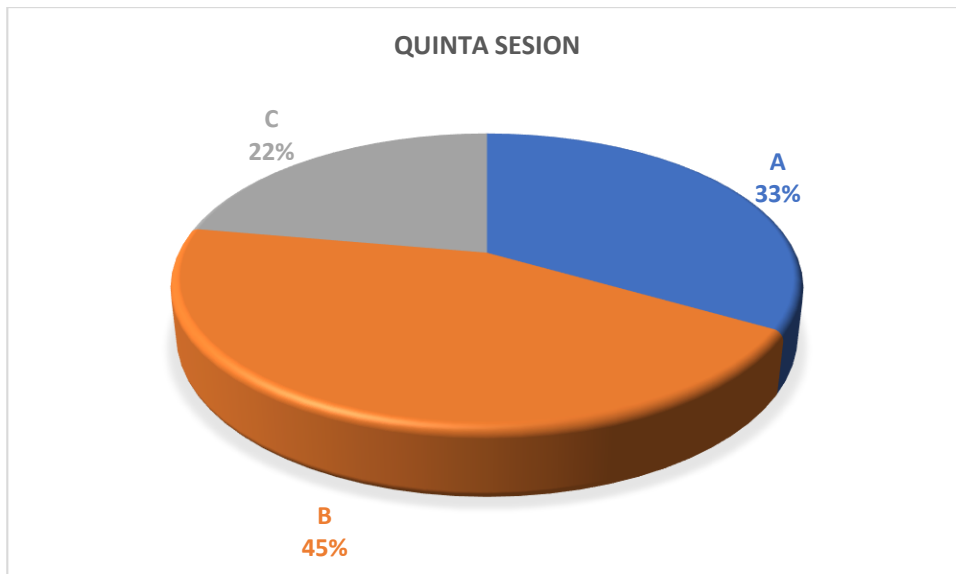
Quinta sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	3	33
B	4	45
C	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 7

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 13

En la tabla 13 y figura 7 en la quinta sesión se observa que el 22% (2) de los niños y niñas se encuentra en el nivel C, y el 45% (4) de los niños están en proceso, mientras que el 33% han alcanzado el logro previsto.

Tabla 14

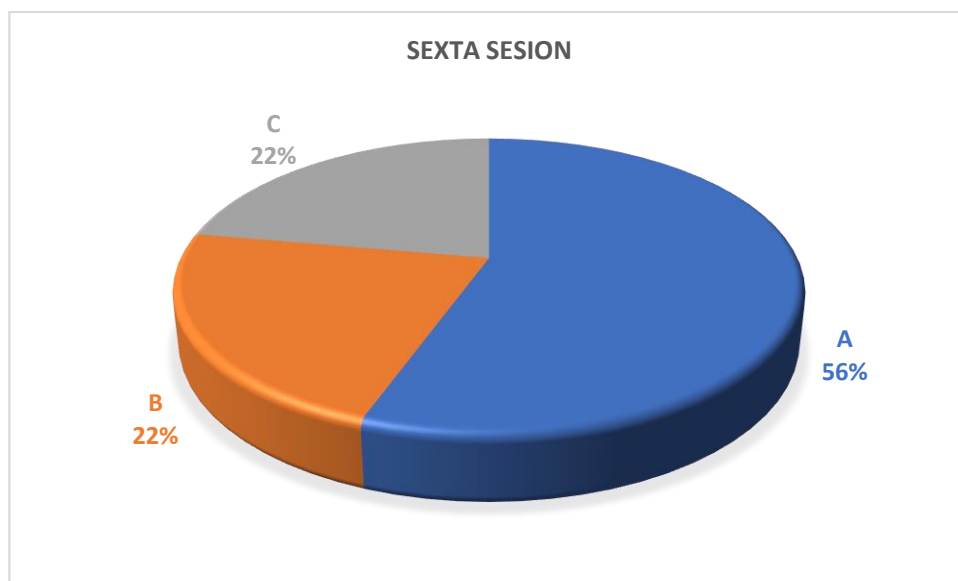
Sexta sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	5	56
B	2	22
C	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 8

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 8 en la sexta sesión, según se aprecia, que el 22% (2) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 22% (2) de los niños sus aprendizajes están en proceso, mientras que el 56% han alcanzado el logro esperado.

Tabla 15

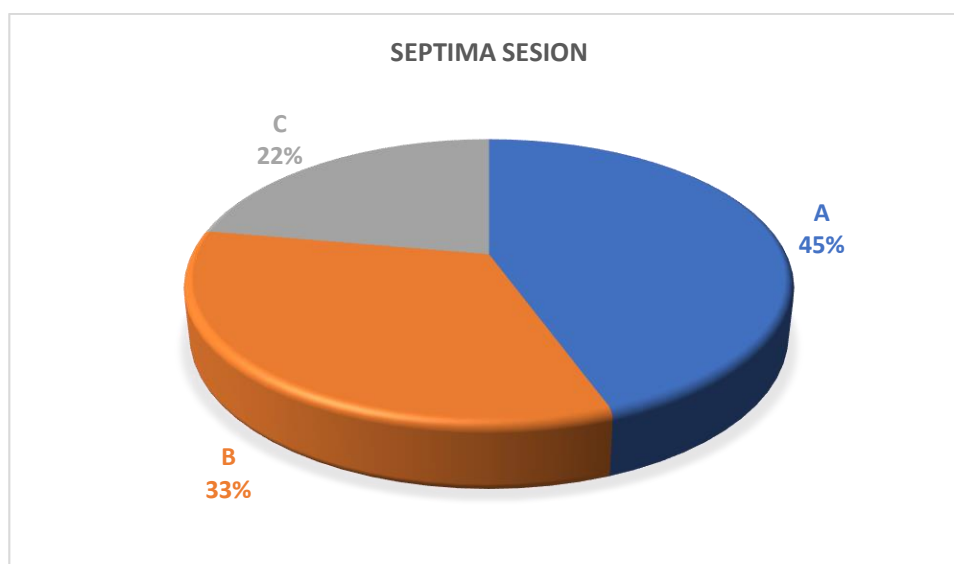
Séptima sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	4	45
B	3	33
C	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 9

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 9 en la séptima sesión se observa que el 22% (2) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 33% (3) de los niños están en el nivel “B”, mientras que 45% han alcanzado el nivel “A”.

Tabla 16

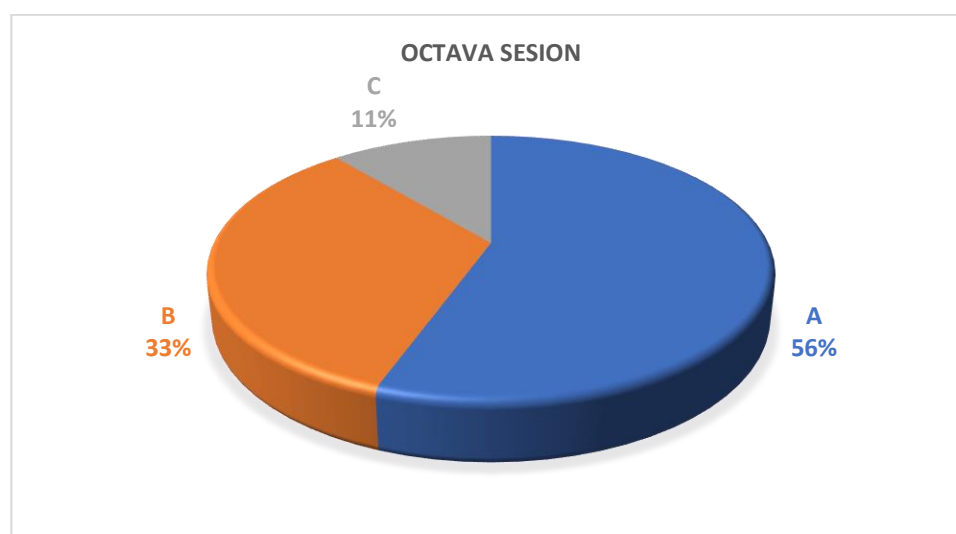
Octava sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	5	56
B	3	33
C	1	11
TOTAL	11	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 10

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 10 en la octava sesión se observa que el 11% (1) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 56% (12) de los niños han alcanzado el logro previsto.

Tabla 17

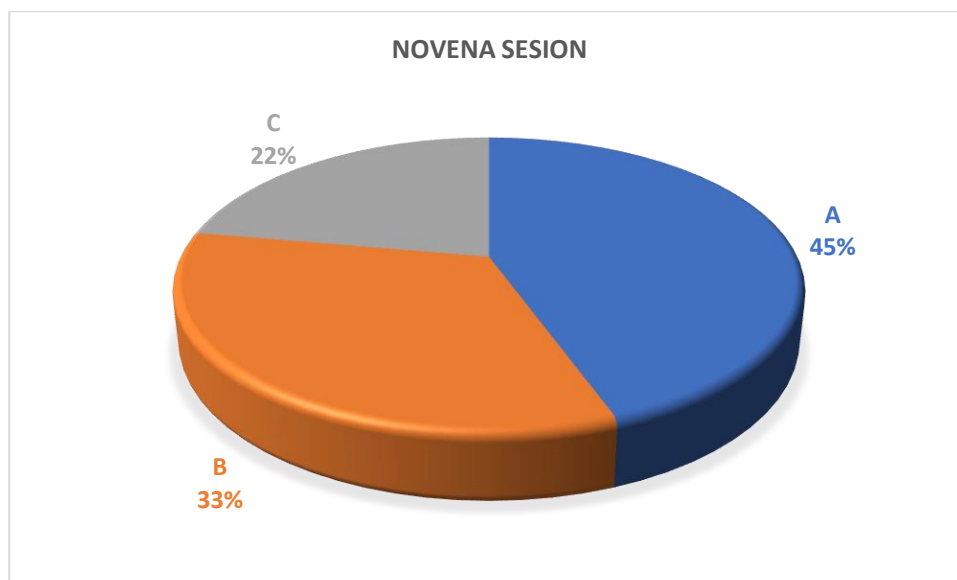
Novena sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	4	45
B	3	33
C	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 11

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 17

En la tabla 17 y figura 11 en la novena sesión se observa que el 22% (2) de los niños se encuentra en el nivel C, mientras que el 33% (3) de los niños han alcanzado nivel “B”, también se observa que el 45% de los niños están en el nivel “A”

Tabla 18

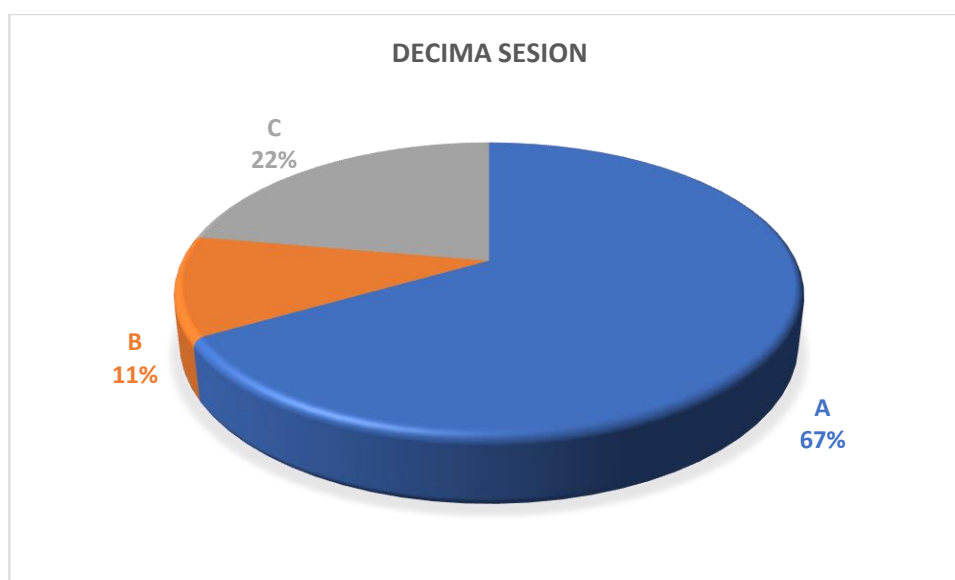
Décima sesión: Desarrollo del segundo objetivo específico

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	6	67
B	1	11
C	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 12

Desarrollo del segundo objetivo específico



Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y figura 12 en la décima sesión se observa que el 22% (2) de los niños se encuentra en el nivel C, y el 11% (1) de los niños están en el nivel “C”, mientras que el 67% (6) de los niños han alcanzado el nivel A de logro previsto.

Tabla 19

Desarrollo del segundo objetivo específico. Promedio de la aplicación de las 10 sesiones.

Logro de aprendizaje	f ₁	%
A	8	89
B	1	11
C	0	00
TOTAL	9	100

Fuente: Datos tabulados del instrumento de evaluación

Figura 13

Promedio de la aplicación de la estrategia didáctica durante las 10 sesiones.



Fuente: Tabla 19

En la tabla 19 y figura 13 en relación a la evaluación promedio de las diez sesiones se observa que el 11% (1) de los niños se encuentra en el nivel B, es decir en proceso; y el 89% (8) de los niños han alcanzado el logro previsto de “A”.

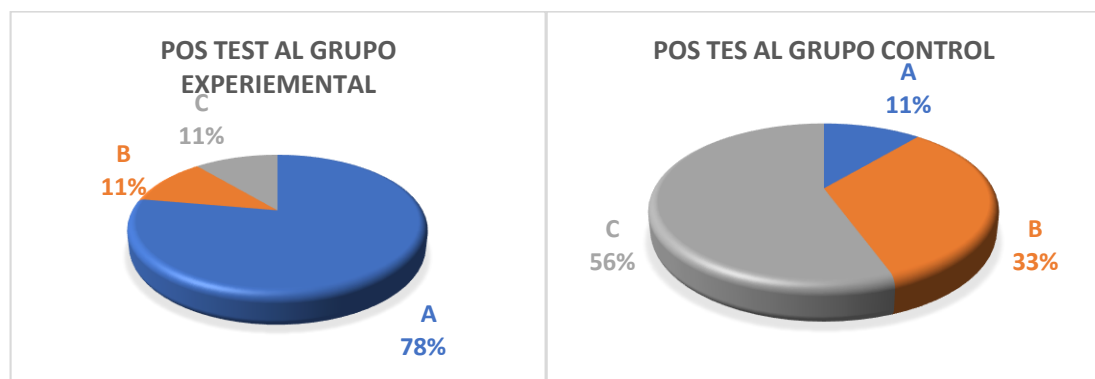
5.1.3. Identificar los niveles de logro de la noción del número de los niños de 4 años a través de una post test.

Tabla 20 y 21. Evaluar el nivel del logro de la noción del número de los niños de 4 años al grupo experimento y grupo control.

Grupo Experimental			Grupo Control		
Logro del aprendizaje	del fi	%	Logro del aprendizaje	del fi	%
A	7	78	A	1	11
B	1	11	B	3	33
C	1	11	C	5	56
TOTAL	9	100	TOTAL	9	100

Fuente: Instrumento de evaluación aplicado

Figura. 1 y 2 Desarrollo del pre-test al grupo experimental, y grupo control



Fuente: Tablas 20 y 21

En la tablas 20 y 21; y en los gráficos 14 y 15, a través del pos test al grupo experimento, se observó que el 11% (1) de los niños en el nivel C, mientras que el 78% están en el nivel “A”, también se observó que en el grupo control el 56% (5) de los niños están en inicio y solo el 11% (1) está en el logro previsto.

5.1.4. Contraste de hipótesis:

A. Hipótesis

La eficacia del juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca-Ancash.

Tabla de wilcoxon

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pos test - pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	0 ^c		
	Total	9		

a. pos test < pre test

b. pos test > pre test

c. pos test = pre test

Estadísticos de contraste ^a	
	pos test - pre test
Sig. exacta (bilateral)	,004 ^b

a. Prueba de los signos

b. Se ha usado la distribución binomial.

Conclusión: según la prueba de los estadísticos de contraste en la prueba estadística no paramétrica de Willcoxon, se acepta la hipótesis que del juego didáctico como

estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años, ya que el valor de $P = a. 0,004$ menor que el valor de significancia de $0,05$

5.2. Análisis de los Resultados

5.2.1. En relación con el objetivo específico. Identificar los niveles de logro de la noción del número de los niños de 4 años a través del Pre test

El juego es de mayor importancia en ámbito escolar porque permite acercar a los niños hacia el conocimiento y tener mejores aprendizajes. Tenemos en algunos autores con sus perspectivas teóricas quienes sustentan al juego como una herramienta para el aprendizaje.

De acuerdo a los resultados del primer objetivo a través de la pre prueba, se observó que el 56% (5) de los niños en el nivel C, mientras que el 33% (3) de los niños están en el nivel "B", y el 11 % (1) están en el nivel "A", respecto al grupo control se observó que el 45% de los niños sus aprendizajes están en proceso y el 44% están en inicio y solo el 11% está en el logro previsto.

Los resultados obtenidos se relacionan con los resultados de la investigación de Román (2014), quien en su investigación titulada: Noción de número en los niños de 5 años concluyó que la aplicación del instrumento tuvo como puntaje promedio de la noción de número en la I.E "Santa Rosa" el 70% de los niños se encuentran en un nivel medio, de un 55% de la I.E "María Inmaculada".

El juego es una forma de comportamiento que incluye dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, particularmente en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos de modo que a través del juego el ser humano se presenta en la cultura un vehículo de

comunicación ampliando su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad.

5.2.2. En relación con el objetivo específico. Aplicar juego didáctico como estrategia a través de sesiones de aprendizaje.

El juego se considera muy importante en la educación inicial por que se convierte en una actividad donde los niños aprenden ciertas cosas a través del juego y es para ellos más significativo porque como es una característica innata ellos aprenden más con el juego porque se divierten y afloran todas sus posibilidades creativas y este aprendizaje que se logre es más duradero.

La eficacia del objetivo del juego como recurso didáctico se desarrolló en 10 sesiones donde los resultados de la media aritmética son que el 11% (1) de los niños se encuentra en el nivel C, es decir en inicio; y el 89% (8) de los niños han alcanzado el logro previsto de "A". Según se muestran los resultados en cada sesión fueron mejor la noción de número, alcanzando el logro esperado.

Los resultados obtenidos en estos objetivos son corroborados con la investigación realizada por Gonzales (2016), quien realizo la investigación aplicación de Juegos Didácticos con el enfoque significativo para mejorar el aprendizaje de las nociones numéricas en el área de matemáticas, en los estudiantes de 4 años. Concluyo que los docentes que utilizan como estrategia didáctica los juegos en los estudiantes logran un aprendizaje significativo ya que el juego permite al niño interactuar con el medio, explorar y manipular objetos por ende adquiere nuevos conocimientos a través de la experiencia directa.

5.2.3. En relación con el objetivo específico. Identificar los niveles de logro de la noción del número de los niños de 4 años a través del Post test.

La primordial de las nociones matemáticas básicas es desarrollar el pensamiento lógico, interpretación, razonamiento y la comprensión del número, espacio, formas geométricas y la medida. El desarrollo de las nociones matemáticas básicas, es un proceso paulatino que construye el niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos físicos, su entorno y situaciones de su diario vivir. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones, comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos (small,2011.)

Tal como se muestran los resultados en las tablas 20 y 21; y en los gráficos 14 y 15, a través del pos test al grupo experimento, donde se observa que el 11% (1) de los niños en el nivel C, mientras que el 78% están en el nivel "A", y en el grupo control se observa que el 56% (5) de los niños están en inicio y solo el 11% (1) está en el logro previsto.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por Lachi (2015), quien realizó la investigación "titulada juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños (as) de cinco años. Concluyo que la propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque

abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria"

Tal como afirma Bañeres et al. (2008, p.48), el juego en la educación infantil es la actividad que más interesa y divierte, además constituye un elemento urgente para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo, el juego se practica libremente y por puro placer, debido a todas estas circunstancias explican que el juego constituye una estrategia muy útil didácticamente.

5.2.4. En relación con el objetivo específico. Comparar los resultados del Pre tes y post test en los niños de 4 años de edad.

Se concluye aceptando la hipótesis de la investigación que: la eficacia del juego didáctico como estrategia desarrolla significativamente la noción de número en los niños de 4 años de la Institución Educativa 184 Pallasca-Ancash. Ya que el valor de la prueba estadística es menor que el valor de significancia.

VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- Los resultados obtenidos a través del pre test al grupo experimental no tuvieron relevancia en lo que al logro de aprendizaje y noción de número se refiere, del mismo modo los resultados de la aplicación del pre test al grupo control, las calificaciones de ambos grupos se ubican en el nivel “C”
- La aplicación de las 10 sesiones fue mejorando los aprendizajes en cada sesión, es así que los niños fueron pasando del nivel “C” al nivel “B” y luego al nivel “A”, el logro que se esperaba llegar al terminar las sesiones planificadas, demostrando que el juego didáctico influye en los aprendizajes
- Al evaluar la noción de número a través del post test, se concluye que las calificaciones, más del 80% alcanzaron el nivel “A, el logro previsto, donde los niños empezaron a hacer uso de su capacidad de inducción lo que les llevó a ordenar objetos en forma ascendente y luego de manera descendente.
- En relación al contraste de la hipótesis, al contrastar el pre test y el post test con un nivel de confianza de 95% y un margen de error del 5%, la prueba de no paramétrica de willcoxon determinó que existe diferencia significativa en las evaluaciones de la pre y post prueba. Y se concluyó aceptándose la hipótesis

6.2. Recomendaciones

- Teniendo en cuenta la realidad educativa, se recomienda a las docentes plantear y acoger estrategias pedagógicas y didácticas innovadoras en el marco del juego como estrategia de enseñanza, que conlleven al desarrollo de la noción de número en los niños y niñas .
- Las docentes deben dar continuidad a la propuesta del Juego como una estrategia didáctica para desarrollar la noción numérica y en otros temas, como una estrategia eficaz para superar las dificultades encontradas en el área de matemática.
- Las docentes deben involucrar diversos materiales y juegos en su actividad de aprendizaje de matemática y así tendrán buenos resultados en sus estudiantes.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. (1996) *Psicología Educativa, un punto de vista Cognoscitivo*. Editorial. Trillas, Segunda Edición. México.
- Arias, C. (2016). *Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar* (Proyecto presentado como requisito para optar al título de: Magister) Universidad Nacional de Colombia.
- Arias y García (2016), “*los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la institución Educativa el jardín de Ibagué – 2015*.” (tesis de licenciatura). Universidad Privada Norbert Wienerl. Lima – Perú
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Caro, I. (2015), llevo a cabo la investigación sobre “*Propuesta pedagógica para la enseñanza de la noción de número en el nivel preescolar*” (Tesis de Maestría). Universidad Nacional de Colombia – Medellín. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/49590/1/32298770.2015.pdf>

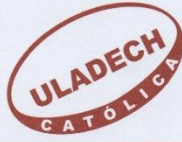
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega
- Cofré, A., Tapia, L. (2003). *Cómo desarrollar el razonamiento lógico y matemático*. (3° Ed.). Santiago de Chile: Universitaria.
- Cordero, N. y Silva, M. (2015). *Fortalecimiento de las nociones lógico matemáticas en Los niños y niñas de 4 a 5 años del CEI Bárbula II, Venezuela* (Tesis de licenciatura). Recuperada de: <http://goo.gl/rxPAHx>. (Acceso 16 de junio del 2016).
- Cuellar, K. (2014). *Los niveles de noción seriación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Banco de la Nación – Surquillo, 2014*. Universidad César Vallejo. Lima- Norte.
- El pensante (2016). La investigación explicativa. Recuperado de <https://educacion.elpensante.com/la-investigacion-explicativa/>
- Díaz, I. y Vélez, M. (2005). *Las nociones aritméticas en niños de 3° de preescolar en relación con las nociones de seriación, clasificación, correspondencia biunívoca y conservación* (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx /pdf/21891.pdf>.(acceso 20 de Junio del 2016).
- Espinoza, R. (2013). *Noción de Clasificación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Villa de Norte 375, Los Olivos*. (tesis de licenciatura) Universidad César Vallejo. Lima-Norte.
- García, P. (2014), realizó la investigación “*Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*” teniendo como objetivo determinar el progreso en el nivel de conocimientos de los estudiantes, al utilizar juegos educativos, para el

- aprendizaje de la matemática*”. (tesis de licenciatura). Universidad Rafael Landívar – Guatemala.
- Gonzales. A, Weinstein.E. (2013). *Enseñanza de la matemática*. Edición Centauro Ediciones S.A.C. Lima. Perú.
- González Ezquerro, M. (2013). *Una aproximación didáctica a las magnitudes y su medida en educación infantil*.
- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- Hernández, S. (2016). *Nociones básicas Numéricas en infantes de 5 años, nivel inicial, chorrillos, 2016*. Universidad César Vallejo. Lima-Norte.
- Lara Mansilla Sepúlveda, Juan y Beltrán Veliz, Juan. *Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas*. Perfiles educativos [online]. 2013, vol.35, n.139, pp. 25-39. ISSN 0185-2698. , B. (2009). *Centro ecológico y pueblos andinos*. México: Cepa.
- Luna, G. (2017). *El efecto de los Juegos didácticos en el aprendizaje de las operaciones matemáticas de los alumnos de primaria de la I.E. N° 7080, 2016*” (tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo Lima – Perú.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en educación infantil*. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshom/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf.

- Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>
- Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: Editorial Latina.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1975). *Génesis de las estructuras lógicas elementales. Clasificaciones y Seriaciones*. Guadalupe, Buenos Aires.
- Piaget, J (1965). “*la enseñanza de las matemáticas*”.
- Piaget, J. (1975). Psicología de la Inteligencia, la asimilación sensomotriz y el nacimiento de la inteligencia en el niño. Buenos Aires.
- Piaget, J., Choquet, G., Dieudonné, J., Thom, R., & Alonso, J. H. (1981). *La enseñanza de las matemáticas modernas*. Alianza Editorial.
- Piaget, J. (1985). Psicología de la inteligencia. Buenos Aires: Psique
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.
- Rafael, H. (2016). *Noción de clasificación en infantes de 5 años del nivel inicial distrito San Juan de Lurigancho- 2016*. Universidad César Vallejo. Lima-Norte.
- Ríos, K. (2014) *Estrategias didácticas en la construcción de las nociones lógico-matemática en niños y niñas del nivel inicial del centro de educación básica “Virginia Reyes González” de la parroquia Anconcito, Cantón Salinas,*

- provincia de Santa Elena, año electivo 2013-2014.* (Tesis de licenciatura).
(p. 49). Recuperada de: <http://goo.gl/wCkW6>. (Acceso 28 de Junio del 2016).
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina.
- Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. *Educación y procesos pedagógicos y equidad*, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Torres, R. (2012) *Operaciones de seriación y clasificación en niños de 5 años de instituciones Educativas estatales y privadas – callao*. (Tesis de licenciada)
Recuperada de: <http://goo.gl/KXW2Tp>. (acceso 22 de Junio del 2016).
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.
- Vygotsky. L (1987). *Obras Completas. “El problema del desarrollo de las funciones Psíquicas superiores”*. Trabajos seleccionados- de L.S. Vygotsky. Edic. Plenum. Nueva York. Vol 1. Pág. 37 .
- Wagner, K., Kimura, K., Cheung, P., & Barner, D. (2015). *Why is number word learning hard? evidence from bilingual learners*. *Cognitive Psychology*, 83, 1-21. doi:10.1016/j.cogpsych.2015.08.006.

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Chimbote, 07 de diciembre 2018

OFICIO N° 426-2018-DIR-EPE- ULADECH CATÓLICA

Señor (a)

Lic. Lucy Annie Robles Murphy

I.E N° 184 PALLASCA
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la ejecución de la investigación: **"EFICACIA DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 184 PALLASCA ANCASH-2018."**, realizado por la maestra Lucy Annie Robles Murphy.

Espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



INSTRUMENTOS VALIDADOS

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VARIABLE								
Dimensión 1: Clasificación								
1.	Agrupar las fichas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	X		X		X		
2.	Agrupar las fichas de acuerdo a su color y forma (amarillo, azul y rojo)	X		X		X		
3.	Agrupar las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	X		X		X		
4.	Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y las separa..	X		X		X		
5.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación								
6.	Realiza series ordenando de grande a pequeño hasta 3 objetos.	X		X		X		
7.	Realiza series ordenando de largo a corto hasta 3 objetos.	X		X		X		
8.	Construye una serie de 3 elementos y expresa el criterio que uso para ordenar.	X		X		X		
Dimensión 3: Conteo								
9.	Compara que conjuntos tiene muchos y pocos elementos.	X		X		X		
10.	Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento.	X		X		X		
11.	Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones	X		X		X		
12.	Expresa en forma oral los números ordinales según la posición de objetos o personas hasta el tercer lugar	X		X		X		
13.	Cuenta los objetos que se presenta hasta 5.	X		X		X		
14.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	X		X		X		
15.	Construye conjuntos con cantidades hasta 5 de manera creativa	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable (✓)
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

Luis Muñoz Pacheco

DNI 32805458

Especialidad: Historia Geografía

Fecha: 09-11-18



Mg. Luis Muñoz Pacheco
DIRECTOR

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado de ítems, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VARIABLE								
Dimensión 1: Clasificación								
1.	Agrupar las fichas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	X		X		X		
2.	Agrupar las fichas de acuerdo a su color y forma (amarillo, azul y rojo)	X		X		X		
3.	Agrupar las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	X		X		X		
4.	Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y las separa..	X		X		X		
5.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación								
6.	Realiza series ordenando de grande a pequeño hasta 3 objetos.	X		X		X		
7.	Realiza series ordenando de largo a corto hasta 3 objetos.	X		X		X		
8.	Construye una serie de 3 elementos y expresa el criterio que uso para ordenar.	X		X		X		
Dimensión 3: Conteo								
9.	Compara que conjuntos tiene muchos y pocos elementos.	X		X		X		
10.	Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento.	X		X		X		
11.	Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones		X		X		X	
12.	Expresa en forma oral los números ordinales según la posición de objetos o personas hasta el tercer lugar	X		X		X		
13.	Cuenta los objetos que se presenta hasta 5.	X		X		X		
14.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	X		X		X		
15.	Construye conjuntos con cantidades hasta 5 de manera creativa	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

.....
.....
.....
.....

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable (✓)
Aplicable después de corregir ()
No aplicable ()

Nombre y apellido del jue evaluador:

Dr. WESLYN VALVERDE ALVA

DNI 43163513

Especialidad: EDUCACIÓN SECUNDARIA

Fecha: 12-11-18


Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado de ítems, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO DE LA INVESTIGACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
VARIABLE								
Dimensión 1: Clasificación								
1.	Agrupar las fichas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediano, pequeño)	X		X		X		
2.	Agrupar las fichas de acuerdo a su color y forma (amarillo, azul y rojo)	X		X		X		
3.	Agrupar las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos)	X		X		X		
4.	Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y las separa..	X		X		X		
5.	Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.	X		X		X		
Dimensión 2: Seriación								
6.	Realiza series ordenando de grande a pequeño hasta 3 objetos.	X		X		X		
7.	Realiza series ordenando de largo a corto hasta 3 objetos.	X		X		X		
8.	Construye una serie de 3 elementos y expresa el criterio que uso para ordenar.	X		X		X		
Dimensión 3: Conteo								
9.	Compara que conjuntos tiene muchos y pocos elementos.	X		X		X		
10.	Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento.	X		X		X		
11.	Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones	X		X		X		
12.	Expresa en forma oral los números ordinales según la posición de objetos o personas hasta el tercer lugar	X		X		X		
13.	Cuenta los objetos que se presenta hasta 5.	X		X		X		
14.	Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5	X		X		X		
15.	Construye conjuntos con cantidades hasta 5 de manera creativa	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (✓)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombre y apellido del juez evaluador:

Teófilo Lorenzo Miranda Blas

DNI 32770036

Especialidad: Ed. Primaria

Fecha: 09-11-10

Firma del experto

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado de ítems, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Anexo 01:

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO (ÁREA: MATEMÁTICA). Grupo experimento

PRE TEST																																			
N°	ITEMS	INDICADORES																								Calificación		LOGRO							
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13			14		15		SUMA		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO			
1	BLAS ORBEGOZO YOMAR ELIAS		0		0		0		0		0		0	1		0	1		1		1		0	1		0	1		0	1		5	10	C	
2	BOCANEGRA NONATO NATHALY		0		0	1		1		1		1		1		1		1		1		0	1		1		0	1		11	4	B			
3	CRESPIN ACOSTA DAYIRO JOSIMAR	1			0	1				0			1			0		0		0	1			0	1			0	1		1		8	7	C
4	CRUZ ROBLES NAYERI REYNITA		0	1		1		1		1		0	0	1		1		1			0	1			1		1		1		11	4	B		
5	ENRIQUEZ ACOSTA BAYOLET	1			0		0	1			0	1			0	1			0		0	1			0		0		0		0	5	10	C	
6	FLORENTINO BOCANEGRA LUZ	1		1			0	1		1			0	1		1		1		1			0	1		1		1		1		12	3	B	
7	HUERTA VALERA MISAEL DAYIRO	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15	0	A	
8	HUANCA ROBLES EVELYN VALERIA		0	1		1			0	1				1				1			0	1				1		1		1		9	6	C	
9	LEON HUANCA NICOLE MADELEINE		0		0	1		1		1			0	1			0	1			0	1			0	1			0	1		8	7	C	

LEYENDA

SI= 1 y NO = 0

DE, 0 a 10 = C

DE, 11 a 13 = B

DE, 14 a 15 = A

LISTA DE COTEJO (ÁREA: MATEMATICA). Grupo control

PRE TEST																																		
N°	ITEMS	INDICADORES																								Calificación								
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		SUMA		LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
1	LEON SILVA MARIAFE LUCERO	1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	A		
2	LAIZA NINAQUISPE MELANY		0	1			0	1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		12	3	B		
3	LOARTE ROBLES VICTOR MIGUEL	1		1			0	1			0	1			0	1		1		1			0	1			0	1		10	5	C		
4	NIETO RUFINO OBED EFRAIN	1			0	1		1			0	1			0	1		1		1			0	1		1		1		11	4	B		
5	ORE ORTEJO FABIANO ESMIT		0	1		1			0	1		1			0	1			0	1			0	1			0	1		09	7	C		
6	OBREGON ROMERO KENYI	1			0	1			0	1			0		0	1		1		1		1		1		1		1		11	4	B		
7	VALERA HUAYANAY ANDRE		0	1			0	1			0	1			0	1		1			0	1			0	1			0	1		8	7	C
8	ENRIQUEZ PANTOJA LUZ ESTEFANY		0	1			0	1		1		1		1		1		1		1			0	1	0	1		1		1		11	4	B
9	SAAVEDRA MARCELO XIOMARA	1			0	1			0	1		1		1		1		1			0	1			0	1		1		1		10	5	C

LEYENDA

SI= 1 y NO = 0

DE, 0 a 10 = C

DE, 11 a 13 = B

DE, 14 a 15 = A

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 01

1.-DATOS INFORMATIVOS:










- 1.1.-I.E.N° : 184
 1.2.-SECCIÓN : POLLITOS
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : LUCY ANNIE ROBLES MURPHY
 1.5.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugando agrupo objetos por tamaños
 1.6.-FECHA: 19 Noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Agrupa objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa objetos de acuerdo a su tamaño (grande, mediano, pequeño). • Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	Presentamos y entregamos a los niños y niñas globos de distintos tamaños grandes, medianos y pequeños. Invitamos a los niños y niñas a jugar libremente con ellos. Preguntamos: ¿Qué hiciste con los globos? ¿Todos los globos son iguales? ¿Qué pasará con los globos si los apretamos muy fuerte?	globos Dialogo
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema: -Indicamos a los niños y niñas que formen grupos, teniendo en cuenta el tamaño de los globos.</p> <p>Búsqueda de la estrategia: -Preguntamos: ¿Cuántos grupos formaron? ¿Por qué formaron los grupos de esa manera? ¿Hay algún globo diferente en tu grupo? ¿Por qué?</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico): -Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y pedimos que formen grupos de tres y entregamos a cada grupo papel periódico de distintos tamaños, invitamos a los niños y niñas a arrugar el papel y formar bolas de tres tamaños diferentes. -Posteriormente presentamos cajas de diferentes tamaños para que lancen en ellas pelotas de papel teniendo en cuenta el tamaño. -Refuerza el aprendizaje mediante las siguientes preguntas: ¿Cómo salieron las bolas de papel? ¿Cómo las agruparon? ¿Pueden agruparlas de otra manera?</p> <p>Formalización:</p>	Papel periódico cajas

	-Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan como realizaron las agrupaciones con los globos y las bolas de papel periódico.							
CIERRE	<p>Reflexión: Pedimos a los niños que se tallen entre ellos y que se agrupen según su tamaño. Preguntamos: ¿Por qué se juntaron estos niños?, ¿Qué tomaron en cuenta para agruparse?</p> <p>Transferencia: Entregamos a cada niño tres siluetas, de tamaños diferentes e indicamos que las peguen en el papelote que está en la pizarra, según su tamaño.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> <tr> <td style="height: 60px;"></td> <td style="height: 60px;"></td> <td style="height: 60px;"></td> </tr> </table> <p>Entregamos una ficha para que agrupen objetos según su tamaño</p>							Siluetas papelote
								

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: Educativa N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Jugando agrupo objetos por tamaños

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Agrupa objetos de acuerdo a su tamaño(grande, mediano, pequeño)		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 02

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto agrupando las fichas por su color.

1.2.-FECHA: 20 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa objetos de acuerdo a su color (rojo, amarillo y azul) • Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y los separa.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>- La docente presenta a un títere de bolsa de colores como un personaje se presenta y dice: ¡Hola amigos ¿Cómo están?, estoy viniendo del mundo de los colores, mis amigos me están enviando, para invitarlos a conocer este mundo maravilloso! ¡En el mundo de los colores, todo es divertido, existen muchos colores, ¿Te gustaría conocerlo? ¿Qué colores habrá?!</p>	títere Dialogo
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostramos a los niños y niñas, un regalo que nos ha traído el payaso ➤ Lo abrimos y encontramos muchas fichas de goma Eva pero solo de tres colores: rojo, amarillo y azul. ➤ Encontramos una nota, en la cual nos recomienda agruparlos por color. <p>Búsqueda de la estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo podemos agruparlos?, ¿De qué colores son las fichas ?. ➤ Anotamos las sugerencias de los niños en un papelote. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Agrupan las fichas según su creatividad y teniendo en cuenta el color ¿Cómo los agruparon?, ¿Por qué formaron tres grupos?, ¿Qué más podemos agrupar? ➤ Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y solicitamos que jueguen a agrupar tarros de colores y las guarden en cajas según los tres colores primarios. Realizamos esta actividad en medio de un juego de carreras. (Circuito motor). ➤ Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado en el patio. 	Caja sorpresa fichas papelote Tarros de colores cajas

	<p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan de qué manera, agruparon los tarros. 	
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ➤ ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿Qué colores hemos recordado hoy? ¿Qué objetos son de color amarillo?, ¿Qué objetos son de color azul?, ¿Qué objetos son de color rojo?. ➤ Con ayuda de las respuestas de los niños, vamos elaborando un mapa conceptual. <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Repartimos a cada niño(a), una medalla con uno de los tres colores primarios, explicamos que mencionaremos el nombre de un color y que los niños y niñas que tengan dicho color de medalla, permanecerán de pie y el resto tendrá que agacharse y quedarse quietos. ➤ Entregamos una ficha para que identifique los colores primarios. 	<p>Medallas de colores</p> <p>Hoja grafica</p>

4.--ANEXOS:

- ✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa:Nº 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Me divierto agrupando las fichas por su color.

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Agrupa objetos de acuerdo a su color(rojo, amarillo y azul)		Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y los separa.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 03

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Agrupamos las figuras geométricas por su forma.

1.2.-FECHA: 21 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Agrupa objetos de acuerdo a su forma(círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) • Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	Presentamos a los niños y niñas, una caja con siluetas de objetos que tienen forma de alguna figura geométrica. Pedimos que cuatro niños cojan una figura Preguntamos: ¿Qué figuras tienen?, ¿Qué forman tienen? Escuchan el propósito de la actividad hoy día Agruparemos figuras geométricas por su color.	Caja con siluetas
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Presentamos a los niños y niñas figuras geométricas y preguntamos: ¿Todos las figuras tienen la misma forma? ¿Cómo podemos saber si tienen la misma forma? <p>Búsqueda de la estrategia: Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué forma tiene esta figura?, ¿Qué forma tiene la otra? ¿Podremos agrupar todas las figuras? ¿De qué manera, podemos hacerlo? Anotamos las respuestas de los niños en un papelote.</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Colocamos las figuras geométricas en el piso Invitamos a los niños y niñas que jueguen a agrupar según su forma. ➤ Se les da sogas de colores para que con su cuerpo y las sogas formen las figuras geométricas, luego formen la figura geométrica con el hilo en el piso y dentro de ella coloquen las figuras geométricas que han agrupado ➤ Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el aula y expresen de qué manera, agruparon las figuras geométricas. 	Figuras geométricas Sogas de colores Papel bon Lápiz colores
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ➤ ¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿Qué figuras hemos agrupado? <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Repartimos a cada niño(a), figuras geométricas en papel para que peguen en un papelote formando agrupaciones. 	Dialogo Figuras geométricas Goma papelote

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: Educativa N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Agrupamos las figuras geométricas por su forma.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Agrupa objetos de acuerdo a su forma(círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo)		Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 04

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Aprendemos a seriar objetos largos y cortos.

1.2.-FECHA:22 de noviembre del 2018.

2.-PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 elementos de grande a pequeño de largo a corto,
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones hasta tres objetos de largo a corto. • Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar los objetos.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	Jugamos a chu-chu, en el patio. Cada niño o niña será un vagón. Indicamos que a medida que el tren avance dirán la frase “chu chu tren”, pedimos que varíen la velocidad del tren y explicamos que si los vagones se separan formarán otros trenes. Al finalizar preguntamos: ¿Cuántos trenes se formaron?, ¿Cuál es el más largo?. Animamos a compararlos y medirlos	Juego dialogo
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos: ¿Cómo era el tren más largo?, ¿Cómo era el tren más corto?, ¿eran iguales? ➤ Búsqueda de la estrategia: ➤ Pedimos a los niños y niñas, que formen grupos de tres y a cada integrante repartimos cordones de lana o cintas de diferentes tamaños luego pedimos que las comparen y preguntamos quien, de ellos, tiene el más largo. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Invitamos a los niños y niñas a elaborar gusanos, usando sorbetes lana, explicándoles que deben pasar la lana por los sorbetes.. Al terminar, pedimos que los comparen y señalen los gusanos que son más largos y los que son más cortos. Pedimos que representen mediante el dibujo, los gusanos que formaron. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedimos a los niños y niñas que imaginen que están dormidos, y que, de pronto un extraño sonido los despierta (silbato). Indicamos que abran sus ojos poco a poco e imaginen que está en el país de los gigantes, donde tienen que caminar lentamente y con pasos largos. Luego, pedirles que a la voz de “todos al suelo”, se conviertan en seres pequeños (enanos) y que caminen con pasos cortos. ➤ Preguntamos: ¿Cómo eran los pasos que daban los gigantes?, ¿y cómo eran los pasos de los enanos? 	<p>Cordones de lana</p> <p>cintas</p> <p>sorbetes</p> <p>lana</p>
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo son los objetos largos? ¿Cómo son los objetos cortos?, <p>Transferencia:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Animamos a los niños y niñas, a dar saltos largos y medimos las distancias que hicieron, luego pedimos que señalen los saltos más largos y cortos. ➤ Entregamos una ficha para que identifiquen las dimensiones: largo y corto. 	
--	--	--

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA
AULA

DOCENTE DE

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Aprendemos a seriar objetos largos y cortos.

N o	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Realiza seriaciones hasta tres objetos de largo a corto		. Construye una serie de 3 elementos y expresa el criterio que uso		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 05

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Aprendemos a seriar objetos por tamaños.

1.2.-FECHA: 23 de noviembre del 2018.

2.-PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 3 elementos de grande a pequeño de largo a corto.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza seriaciones hasta tres objetos de grande a pequeño. • Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para ordenar los objetos.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	La docente le presenta una caja sorpresa: entonan la canción Que será qué será lo que tengo acá. Invitamos a los niños a descubrir lo que hay dentro de la caja, lo pegamos en la pizarra y preguntamos ¿Qué observan? ¿Serán iguales? Escuchan el propósito de la clase Aprendemos a seriar objetos por tamaño.	Caja sorpresa Siluetas de arboles
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos: ¿Cómo crees que lo podemos seriar? ¿A quién podemos poner primero? ➤ Se va anotando en la pizarra las opiniones de los niños y niñas <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A través de la dinámica del calentamiento realizan diversos movimientos, luego se les pide que se agrupen de 3. ➤ Se ordenan en columnas uno detrás del otro. ➤ Pedimos a los niños y niñas que se formen en orden de estatura para que ellos observen que no todos son iguales, unos son más bajos otros son más altos, por lo que unos van adelante y otros atrás preguntamos : ¿Cómo se han ordenado? ¿Quién es el más alto? ¿Quién es el más bajo?. ➤ La docente guiara hasta formar una seriación con su cuerpo. ➤ Luego jugaremos con material concreto para ello le mostramos a cada grupo materiales como madera, tubos, cubos, donde la docente les pedirá a cada grupo lo ordenen, la docente ira monitoreando El trabajo de cada grupo y luego preguntará ¿Cómo lo han ordenado? ¿Por qué lo ordenaste así? ¿De qué otra forma lo podemos seriar? ¿Qué pasa si lo ordenamos así? Se cambia de ligar uno de los materiales. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les hacemos entrega a todo el grupo los cubos grandes dela área de psicomotricidad e invitamos a los niños y niñas a elaborar una seriación 	<p style="text-align: center;">Dinámica</p> <p style="text-align: center;">Cubos Maderas tubos</p> <p style="text-align: center;">Cubos grandes</p>

	<p>¿Cómo elaborarías una seriación con los cubos grandes? ¿Cuántos colocarías primero? ¿Cuántos después? Al terminar pedimos que los comparen con las seriaciones que habían elaborado</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pedimos que representen en forma grupal mediante el dibujo la seriación que más le gusto. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada grupo exponen el trabajo realizado mencionando el criterio que uso en su seriación. ➤ Preguntamos: ¿Cuántos objetos hemos usado? ¿Qué otras cosas podemos seriar? 	
CIERRE	<p>Reflexión: Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Les gusto el trabajo de hoy? ¿Cómo lo hemos realizado la seriación de objetos? ¿Todos trabajaron?</p> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Animamos a los niños y niñas, a comparar tamaños en su familia ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño? Y al siguiente día lo comentan con sus compañeros en el aula. ➤ . 	

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Aprendemos a seriar objetos por tamaños.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		• Realiza seriaciones hasta tres objetos de grande a pequeño.		Construye una serie de 3 elementos y expresa el criterio que uso.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 06

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Utilizamos la noción “muchos-pocos”

1.2.-FECHA: 26 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos y ninguno.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	Compara que conjunto tiene muchos y pocos elementos Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento. Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción acompañada de movimientos corporales:</p> <p style="text-align: center;">Muchos son... Muchos, son los animalitos del bosque Muchas son las estrellas del cielo Muchos, son los arboles del mundo Muchas son las flores del jardín</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cuál es el título de la canción?, ¿De qué trata? ¿Qué más se menciona? ¿Cuántas estrellas hay? ¿Qué tema creen que trabajaremos hoy? Escuchan el propósito de la clase jugamos a comparar cantidades de objetos.</p>	canción dialogo
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema: Pedimos a los niños y niñas que varios de ellos(as), se pongan de pie y entonen la canción “Muchos son”. Luego preguntamos: ¿Quiénes se pusieron de pie y cantaron?, ¿Muchos, ninguno, pocos? ¿Y cuántos niños(as) se quedaron sentados?, ¿muchos o pocos?</p> <p>Búsqueda de estrategias: Indicamos a los niños y niñas que realicen algunas consignas: Muchos niños, tomen su lonchera. Pocos niños se pongan de pie Muchos niños lean un cuento. Pocos niños sacan sus cartucheras.</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico): Proporcionamos a cada grupo, tapas rosca de colores (muchas tapas rosca de unos colores y pocas tapas rosca de otros colores) Pedimos que las agrupen en bolsitas transparentes y que verbalicen la cantidad que hay de cada color “muchos-pocos)</p> <p>Formalización: Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan que cantidad de lentejitas hay en cada bolsita.</p>	<p>Loncheras Cuento Cartucheras</p> <p>Tapas rosca</p>

CIERRE	<p>Reflexión: Dialogamos con los niños y niñas sobre lo trabajado. Preguntamos: ¿Qué hicieron?, ¿Qué materiales utilizaron?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuántas Tapas rosca rojas agruparon? ¿Cuántas amarillas?</p> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Proporcionamos a los niños y niñas empaques de galletas, caramelos y papitas lights. Dialogamos con ellos, sobre el consumo de estos productos. ➤ Indicamos que formen grupos de muchas galletas, pocos caramelos y muchas papitas. ➤ Entregamos una ficha para que identifique la noción: “muchos-pocos” 	empaques
--------	---	----------

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Utilizamos la noción “muchos-pocos”

N o	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		<ul style="list-style-type: none"> • Compara que conjunto tiene muchos y pocos elementos 		Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elías</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 07

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Utilizamos la noción “uno-ninguno

1.2.-FECHA: 27 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones muchos, pocos y ninguno.
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento. Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>Entregamos a los niños y niñas máscaras de animales (conejo, cebra, pato, cóndor, ardilla, cerdo).</p> <p>Luego los invitamos a realizar una dramatización. Por ejemplo: En un pueblito del Perú, vivían una ardilla y un cóndor, quienes jugaban siempre. Cierta día llegaron de visita un conejo, un pato, una cebra y un cerdo.</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué máscaras tienen?, ¿De qué trató la dramatización?</p> <p>Se le da a conocer el propósito de la sesión compramos que conjunto tiene uno o ningún elemento.</p>	<p>Mascaras</p> <p>dialogo</p>
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos: ¿Quiénes tienen máscaras de jirafas?, ¿ni uno solo las tiene?, ¿Quiénes tienen máscara de monos? ¿Ninguno, tiene máscaras de esos animales? ¿Cuántas ardillas había en la dramatización? - Búsqueda de estrategias: - Entregamos a cada niño cinco galletitas pequeñas en su mano (nos aseguramos que se hayan lavado las manos), luego les pedimos que coloquen todas sus galletas en un plato pequeño. Nos aseguramos en llamar su atención al pronunciar los cuantificadores. - Preguntamos: ¿colocaron todas sus galletas en el plato?, luego les decimos que coman algunas galletas, preguntamos ¿Aún les queda galletas en el plato? Mencionamos los nombres de los niños que tienen una galleta en el plato. - Preguntamos: ¿Qué hubiese pasado si nos hubiéramos comido todas las galletas? Esperamos que nos digan ninguna galleta como respuesta. Les pedimos que se coman las galletas que quedan y nuevamente preguntamos: ¿Cuántas galletas quedan ahora?. Esperamos que verbalicen el cuantificador ninguno. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <p>Proporcionamos a los niños y niñas, latas de colores (rojo, azul y amarilla) y pedimos que formen una torre en forma libre.</p>	<p>Galletas</p> <p>Plato</p> <p>descartable</p>

	<p>Invitamos a los niños y niñas, a representar mediante el dibujo, el trabajo que realizaron con las latas.</p> <p>Formalización:</p> <p>Luego dialogamos con ellos, sobre como hicieron la torre y preguntamos: ¿Qué latas usaron?, ¿Cuántas fueron?, ¿Cuántas latas moradas usaron?, ¿Ni una sola es morada?, ¿Cuántas latas verdes utilizaron?, ¿Ninguna lata es verde?, ¿Cuántas latas rojas utilizaron?</p>	
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <p>¿Qué trabajamos el día de hoy? ¿Qué materiales usaron?, ¿Qué aprendieron?, ¿Para qué les sirve lo que aprendieron?</p> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Entregamos a los niños y niñas, tarjetas gráficas de diferentes colecciones de prendas de vestir. Luego preguntamos: ¿Qué observan en las tarjetas?, ¿Cuántos polos hay?, ¿Cuántos pantalones hay? ¿Cuántas banderas del Perú hay? 	<p>empaques</p> <p>tarjetas graficas</p>

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Utilizamos la noción “uno-ninguno

N o	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Menciona que conjunto tiene uno o ningún elemento.		Utiliza con seguridad cuantificadores para comparar colecciones.		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elías</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 08

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugando a ubicar los números ordinales

1.2.-FECHA: 28 de noviembre del 2018.

2.-PROPOSITOS DE LA SESIÓN:

PROPOSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Expresa en forma oral los números ordinales hasta el tercer lugar
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa en forma oral los números ordinales según la posición de las personas y objetos hasta el tercer lugar • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 3.
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	La docente le presenta una caja sorpresa: entonan la canción Que será qué será lo que tengo acá. Invitamos a los niños a sacar una silueta de un animal y lo pegamos en la pizarra y preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué animales son? ¿Cómo están ordenados? Escuchan el propósito de la clase jugando a ubicar los números ordinales	Caja sorpresa Siluetas de animales
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Preguntamos: ¿Quién ira primero? ¿Quién va segundo? ¿Qué animal es el tercero? ¿cómo podemos saber? ➤ Se va anotando en la pizarra las opiniones de los niños y niñas <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizamos un juego se traza dos líneas en el piso distantes entre sí , se les pide ponerse 3 niños en posición de gateo y al sonido del silbato empiezan a gatear y los demás niños mencionaran quien llego primero, segundo y tercero. ➤ Luego jugaremos con material concreto para ello le mostramos a cada grupo materiales como vasos descartables, y tarjetas de primero segundo y tercero se forma grupos de 3 y se inicia el juego donde cada niño armara una torre y el que termina primero coge la tarjeta de primero y así con el segundo y tercer lugar. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les hacemos entrega a todo el grupo de animales de plástico del MED y se les pide ponerlos ordenados teniendo en cuenta los números ordinales del primero al tercero ¿Cómo lo ordenarías? ¿Cuál lo colocaste primero? ¿Cuál es el segundo? ¿Que animal está en el tercer lugar? ➤ Pedimos que representen en forma grupal mediante el dibujo lo que más le gusto. 	<p>Dinámica</p> <p>Vasos tarjetas</p> <p>Animales del MED</p> <p>Papel bon lápiz</p>

	<p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada grupo exponen el trabajo realizado mencionando la ubicación primero segundo tercero. ➤ Preguntamos: ¿Cuántos objetos hemos usado? 	
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <p>¿Les gusto el trabajo de hoy? ¿Todos trabajaron?</p> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Animamos a los niños y niñas, a investigar r ¿Quién es el hermano que nació primero? ¿Quién es el segundo? ¿Si hay un tercer hermano? Y al siguiente día lo comentan con sus compañeros en el aula. ➤ . 	

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Jugando a ubicar los números ordinales

N o	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		• Expresa en forma oral los números ordinales según la posición de las personas y objetos hasta el tercer lugar		Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 3		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 09

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: Jugamos a contar objetos

1.2.-FECHA: 29 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 3 objetos
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Cuenta los objetos presentados del 1 al 5 • Cuenta los objetos agrupados y lo compara con otro,
Tiempo: 60 minutos.	

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>Les pedimos a los niños que vean un video de una canción bonita. Las Calaveras salen de su tumba.</p> <p>Dialogamos acerca del video observado.</p> <p>¿De qué se trata la canción?</p> <p>¿Tú conoces los números que hay en el reloj?</p> <p>¿Tú sabes contar?</p> <p>Anotamos lo que los niños nos dicen.</p> <p>Escuchan el propósito de la clase jugamos a contar objetos.</p>	<p>Laptop Video</p> <p>dialogo</p>
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema: ¿De qué numero empezamos a contar? ¿Qué podemos contar?</p> <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños se organizan para trabajar. ➤ Se realiza una dinámica para que se agrupen de 2,3 4 ó 5 niños o niñas. ➤ La docente se acerca a cada grupo y los hace contar para que mencionen cuantos hay. ➤ Se les da pepas de eucalipto para que jueguen libremente, luego según la indicación cuentan, se forman las pepas en fila del 1 al 5 y se les hace contar de uno a uno. Luego lo comparan con otra agrupación. <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico) Cada uno dibuja lo que hicieron.</p> <p>Formalización: En una ficha cuenta y colorea la cantidad que se le pide</p>	<p>Dinámica</p> <p>Pepas de eucalipto.</p> <p>Papel bon Lápiz colores</p>
CIERRE	<p>Reflexión: Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <p>¿Les gusto el trabajo de hoy? ¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p> <p>¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitó? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?</p> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ahora que ya sabemos contar, vamos a contar cuantas macetas hay en el patio. ➤ Cuantas profesoras hay en nuestro colegio. ➤ Cuantas aulas hay, cuántos niños no vinieron al jardín. 	<p>dialogo</p>

	➤ En casa contarás cuantas mascotas tienes, cuantos hermanos, cuantas camas hay.	
--	--	--

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: Jugando realizo conteos

N o	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		• Cuenta los objetos presentados del 1 al 5		Cuenta los objetos agrupados y lo compara con otro,		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 10

1.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-NOMBRE DE LA SESIÓN: jugando formamos conjuntos hasta 5.

1.2.-FECHA: 30 de noviembre del 2018.

2.-PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	INDICADORES
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Propone acciones para contar hasta 5, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos
Comunica y representa ideas matemáticas. Elabora y usa estrategias	<ul style="list-style-type: none"> • Construye conjuntos con cantidades hasta 5 de manera creativa. • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5.

Tiempo: 60 minutos.

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	Se realiza la dinámica donde se agrupen los niños de según la consigna 2 ,3 , 4 , 5 luego se pregunta ¿les gusto la dinámica?¿qué hicieron?¿Cómo se han agrupado? Escuchan el propósito de la clase Aprendemos a formar conjuntos.	dinámica
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Preguntamos: ¿Cómo crees que podemos representar cantidades? ¿De qué cantidad debemos partir? ➤ Se va anotando en la pizarra las opiniones de los niños y niñas <p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada niño y niña menciona como podemos construir conjuntos <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les hacemos entrega a todo el grupo de maderas de colores y le pedimos que construyan conjuntos con cantidades del 1 al 5 . ➤ Les entregamos boques lógicos y una soguita y se les pide que formen conjuntos de acuerdo a la cantidad que se le indique. ➤ Dibujan los conjuntos que han formado y lo colorean. <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se les entrega tarjetas de dominós de cantidades para que puedan comparar con su cantidad correcta (por grupo). . 	<p>Dinámica</p> <p>Cubos Maderas tubos</p>
CIERRE	<p>Reflexión:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo sabes cuantos objetos hay en tu bolsa?</p> <p>Transferencia: Se le entrega figuras para que peguen formando conjuntos</p>	

4.--ANEXOS:

✓ Instrumentos de Evaluación

VII.-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MINEDU. (2015). *RUTAS DEL APRENDIZAJE*. LIMA: METROCOLOR S.A.

VºB DIRECTORA

DOCENTE DE AULA

LISTA DE COTEJO

1.-DATOS GENERALES:

1.1.-Institución Educativa: N° 184 Pallasca

1.2.-Sección/Edad: Pollitos /4años

1.3.-Responsable: Lucy Robles Murphy

1.4.-Nombre de la sesión: jugando formamos conjuntos hasta 5.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	ITEMS				Calificación
		Construye conjuntos con cantidades hasta 5 de manera creativa		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 5. 		
		SI	NO	SI	NO	
01	<i>BLAS ORBEGOZO Yomar Elias</i>					
02	<i>BOCANEGRA NONATO Nathaly Gimena</i>					
03	<i>CRESPÍN ACOSTA Dayiro Josimar</i>					
04	<i>CRUZ ROBLES Nayeri Reynita</i>					
05	<i>ENRÍQUEZ ACOSTA Bayolet Damaris</i>					
06	<i>HUANCA ROBLES Evelyn Valeria</i>					
07	<i>LEÓN HUANCA Nicole Madeleine.</i>					
08	<i>OBREGÓN ROMERO Kenyi Leandro.</i>					
09	<i>VALERA HUAYANAY André Alejandro</i>					

LISTA DE COTEJO (ÁREA: MATEMÁTICA). Grupo experimento

POST TEST																																		
N°	ITEMS	INDICADORES																												Calificación				
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		SUMA		LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	BLAS ORBEGOZO YOMAR ELIAS	1		1		1		1		1		1		0	1	0	1		1		1			0	1			0	1		12	3	B	
2	BOCANEGRA NONATO NATHALY	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		0	1		14	1	A	
3	CRESPIN ACOSTA DAYIRO JOSIMAR	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	A		
4	CRUZ ROBLES NAYERI REYNITA		0	1		1		1		0	0	1		1		1			0	1			1		1		1		1		11	0	A	
5	ENRIQUEZ ACOSTA BAYOLET	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	A		
6	FLORENTINO BOCANEGRA LUZ	1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	A		
7	HUERTA VALERA MISAEL DAYIRO	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		15	0	A		
8	HUANCA ROBLES EVELYN VALERIA	1		1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	A		
9	LEON HUANCA NICOLE MADELEINE	1		1		1		1				0	1			0	1			0	1			0	1			0	1		10	5	C	

LEYENDA

SI= 1 y NO = 0

DE, 0 a 10 = C

DE, 11 a 13 = B

DE, 14 a 15 = A

LISTA DE COTEJO (ÁREA: MATEMÁTICA). Grupo control

POST TEST																																		
N°	ITEMS	INDICADORES																												Calificación				
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		SUMA		LOGRO
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
1	LEON SILVA MARIAFE LUCERO	1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		14	1	
2	LAIZA NINAQUISPE MELANY		0	1			0	1		1		1		1		1		1		1			0	1		1		1		1		12	3	B
3	LOARTE ROBLES VICTOR MIGUEL	1		1			0	1				0	1		0	1		1		1			0	1			0	1		1		10	5	C
4	NIETO RUFINO OBED EFRAIN	1			0	1		1			0	1		0	1		1		1			0	1		1		1		1		11	4	B	
5	ORE ORTEJO FABIANO ESMIT		0	1		1			0	1		1		0	1				1		1			0	1			0	1		09	7	C	
6	OBREGON ROMERO KENYI	1			0	1			0	1			0	1		1		1		1		1		1		1		1		1		11	4	B
7	VALERA HUAYANAY ANDRE		0	1			0	1			0	1		0	1		1			0	1			0	1			0	1		8	7	C	
8	ENRIQUEZ PANTOJA LUZ ESTEFANY		0	1			0	1		1		1		1		1		1		1			0	1		1			0	1		10	5	C
9	SAAVEDRA MARCELO XIOMARA	1			0	1			0	1		1		1		1		1			0	1			0	1		1		1		10	5	C

LEYENDA

SI= 1 y NO = 0

DE, 0 a 10 = C

DE, 11 a 13 = B

DE, 14 a 15 = A

EVIDENCIAS











