



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS TRADICIONALES Y EL APRENDIZAJE DE  
LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE  
CANTIDAD EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA BRILLIANT KIDS, DEL  
DISTRITO JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN,  
REGIÓN PUNO, 2019**

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

**AUTORA**

**QUISPE MAMANI, MARTHA  
ORCID: 0000-0002-7677-9714**

**ASESOR**

**MACHICADO VARGAS, CIRO  
ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**JULIACA – PERÚ  
2019**

## **Equipo de Trabajo**

### **AUTORA**

Quispe Mamani, Martha

ORCID: 0000-0002-7677-9714

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

### **ASESOR**

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

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

### **JURADO**

Zela Ilaita, Mafalda Anastacia

ORCID: 0000-0002-9813-9742

Yanqui Núñez, Evangelina

ORCID: 0000-0001-8412-4358

Mayorga Rojas, Yaneth Vanessa

ORCID: 0000-0001-6912-7251

## **Hoja de firma del jurado y asesor**

**Dra. Mafalda Anastacia Zela Ilaita**  
**Presidente**

**Mgtr. Evangelina Yanqui Núñez**  
**Miembro**

**Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas**  
**Miembro**

**Mgtr. Ciro Machicado Vargas**  
**Asesor**

## **Agradecimiento**

A Dios por darme salud y la oportunidad de terminar mis estudios, por estar siempre conmigo en cada paso que doy y por haber puesto en mi camino a personas que han sido mi soporte y compañía para lograr mis objetivos.

A mis compañeras con quienes he compartido cinco años de aprendizaje, pasando largas jornadas de estudio y bellos momentos que perdurarán en el recuerdo.

## **Dedicatoria**

A mis queridos hijos por todo lo que significan en mi vida, la energía y la razón de ser para seguir esforzándome cada día.

A mis docentes por su tiempo y paciencia para impartir conocimiento, a pesar de los complicados horarios en los que hemos trabajado.

## **Resumen**

En el presente trabajo de investigación se planteó como objetivo general determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019. El tipo de investigación es cuantitativo, con un nivel explicativo y con un diseño pre experimental. La población muestral estuvo conformada por 19 estudiantes de 4 años, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de wilcoxon para la tabulación de datos. De los resultados según el pre test de 19 estudiantes 16 de ellos se encontraban en proceso que representan el 84,2%, sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales se tomó el post test y resulto que el 100% de estudiantes alcanzaron sus logros de aprendizaje. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales es una buena estrategia para lograr que el niño aprenda de manera dinámica logrando un aprendizaje significativo y que la competencia trabajada sea más sencilla y práctica. Es por ello que se determina que los juegos tradicionales mejoran significativamente el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids.

**Palabras claves:** Aprendizaje, cantidad, competencia, juegos, tradicionales.

## **Abstract**

In the present research work, the general objective was to determine if traditional games influence the learning of the competition solves quantity problems in four-year-olds of the Brilliant Kids educational institution, of the Juliaca district, San Román province, Puno region, 2019. The type of research is quantitative, with an explanatory level and with a pre-experimental design. The sample population was made up of 19 4-year-old students, the SPSS program and the wilcoxon range test for data tabulation were used to process the data. Of the results according to the pre-test of 19 students, 16 of them were in the process representing 84.2%, however, after the application of traditional games, the post-test was taken and it turned out that 100% of students reached Your learning achievements. Therefore, it is concluded that traditional games is a good strategy to ensure that the child learns dynamically, achieving meaningful learning and that the competence worked is simpler and more practical. That is why it is determined that traditional games significantly influence the learning of the competition solves quantity problems in four-year-olds of the Brilliant Kids educational institution.

**Keywords:** Learning, quantity, competition, games, traditional.

## Contenido

	Página
Equipo de Trabajo .....	i
Hoja de firma del jurado y asesor .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Dedicatoria .....	iv
Resumen .....	v
Abstract.....	vi
Contenido.....	vii
Índice de Gráficos.....	xi
Índice de Tablas .....	xiii
Índice de Cuadros .....	xv
I. Introducción.....	1
II. Revisión de Literatura.....	7
2.1. Antecedentes .....	7
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	7
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	8
2.1.3. Antecedentes Locales.....	15
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	17
2.2.1. Juegos Tradicionales .....	17
2.2.1.1. Juegos .....	18
2.2.1.1.1. Importancia del juego.....	19
2.2.1.2. Tradicional.....	20
2.2.2. Matemática.....	20
2.2.2.1. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática.....	21
2.2.3. Competencias y capacidades del área de matemática.....	22
2.2.3.1. Competencia: Resuelve Problemas de Cantidad .....	22
2.2.3.1.1. Resuelve Problemas de Cantidad .....	23
2.2.3.1.2. Problemas de Cantidad.....	23
2.2.3.2. Capacidades del área de matemática .....	24



2.2.4. Conceptos Básicos de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad.....	24
2.2.4.1. Concepto de Clasificación .....	24
2.2.4.2. Concepto de seriación.....	24
2.2.4.3. Concepto de comparación.....	25
2.2.4.4. Concepto de correspondencia .....	25
2.2.4.5. Conteo.....	25
2.2.4.5.1. Fases para la actividad de contar .....	26
2.2.4.5.2. Principio de verbalización .....	26
2.2.4.5.3. Principio de independencia .....	26
2.2.4.5.4. Principio de correspondencia .....	27
2.2.4.5.5. Principio de cuantificación .....	27
2.2.4.6. Numeración .....	28
2.2.5. La matemática en educación inicial .....	29
2.2.6. El Aprendizaje.....	29
2.2.6.1. Teorías del Aprendizaje.....	30
2.2.6.1.1. Aprendizaje por descubrimiento .....	30
2.2.6.1.2. Aprendizaje cooperativo.....	31
2.2.6.1.3. Aprendizaje Cooperativo.....	32
2.2.7. Actividades de Aprendizaje .....	33
2.2.7.1. Didáctica.....	33
2.2.7.2. Objetivos de la Didáctica.....	34
2.2.7.3. Escala de Valoración de Aprendizaje .....	34
2.2.7.3.1. Calificación A .....	35
2.2.7.3.2. Calificación B.....	35
2.2.7.3.3. Calificación C.....	35
III. Hipótesis .....	36
IV. Metodología.....	37
4.1. Diseño de la investigación.....	37
4.2. Población y muestra. ....	38
4.2.1. Población Muestral .....	38
4.3. Definición y operacionalización de variables .....	39
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40

4.4.1. Lista de Cotejo .....	40
4.4.1.1. Escala de evaluación.....	40
4.5. Plan de análisis .....	42
4.6. Matriz de consistencia .....	43
4.7. Principios éticos .....	44
V. Resultados.....	45
5.1. Resultados .....	45
5.1.1. Evaluar los logros de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test.....	45
5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.....	46
5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test.....	61
5.1.4. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.	
62	
5.1.5. Determinar si los juegos tradicionales influye el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019 .....	63
5.2. Análisis de los resultados .....	65
5.2.1. Evaluar los logros de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test.....	65
5.2.2. Aplicar los juegos tradicionales en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.....	65
5.2.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test.....	66
5.2.4. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.	
67	
5.2.5. Determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución	

educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019. 68

VI. Conclusiones.....	69
Referencias Bibliográficas.....	71
Anexo 1: Carta de presentación.....	79
Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento.....	80
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos.....	81
Validez y Confiabilidad del instrumento.....	87
88	
Anexos 4: Evidencias Fotográficas.....	90
Anexo 6: Actividades de Aprendizaje.....	91

## Índice de Gráficos

	Página
Gráfico 1. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Pre Test .....	45
Gráfico 2. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 1: comparamos objetos (alto – bajo) .....	46
Gráfico 3. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: Comparamos objetos (grande – mediano – pequeño).....	47
Gráfico 4. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: “Utilizamos las nociones muchos - pocos”.....	48
Gráfico 5. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: Jugamos con distintas formas .....	49
Gráfico 6. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 5: Seriación por tamaño ..	50
Gráfico 7. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 6: Seriación por forma ....	51
Gráfico 8. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: Seriación por colores ..	52
Gráfico 9. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: Conociendo la seriación creciente .....	53
Gráfico 10. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: Conociendo la seriación decreciente .....	54
Gráfico 11. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: A quien le corresponde .....	55
Gráfico 12. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 11: Jugando con los números del 6 al 10.....	56

Gráfico 13. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 12: Jugando con los números (anterior – posterior) .....	57
Gráfico 14. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 13: Jugando con la secuencia de números .....	58
Gráfico 15. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 14: Jugando a agregar ...	59
Gráfico 16. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 15: Jugando a quitar .....	60
Gráfico 17. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Post Test .....	61
Gráfico 18. Nivel de aprendizaje obtenido en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, en el Pre Test y Post Test .....	62

## Índice de Tablas

	Página
Tabla 1. Población Muestral .....	38
Tabla 2. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Pre Test .....	45
Tabla 3. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 1: comparamos objetos (alto – bajo) .....	46
Tabla 4. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: Comparamos objetos (grande – mediano – pequeño).....	47
Tabla 5. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: “Utilizamos las nociones muchos - pocos” .....	48
Tabla 6. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: Jugamos con distintas formas .....	49
Tabla 7. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 5: Seriación por tamaño .....	50
Tabla 8. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 6: Seriación por forma .....	51
Tabla 9. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: Seriación por colores .....	52
Tabla 10. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: Conociendo la seriación creciente .....	53
Tabla 11. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: Conociendo la seriación decreciente .....	54
Tabla 12. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: A quien le corresponde .....	55
Tabla 13. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 11: Jugando con los números del 6 al 10.....	56

Tabla 14. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 12: Jugando con los números (anterior – posterior) .....	57
Tabla 15. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 13: Jugando con la secuencia de números .....	58
Tabla 16. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 14: Jugando a agregar .....	59
Tabla 17. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 15: Jugando a quitar .....	60
Tabla 18. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Post Test .....	61
Tabla 19. Nivel de aprendizaje obtenido en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, en el Pre Test y Post Test .....	62
Tabla 20. Prueba estadística de Normalidad .....	63
Tabla 21. Prueba de rangos con signos de wilcoxon .....	64
Tabla 22. Estadísticos de prueba wilcoxon .....	64

## Índice de Cuadros

	Página
Cuadro 1. Definición y operacionalización de variables .....	39
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	43



## **I. Introducción**

Este proyecto de investigación está enfocado en poder ayudar a los niños del nivel inicial a comprender y aplicar la matemática en su vida diaria, empleando como estrategia los juegos tradicionales.

La matemática es tan importante porque está inmersa en nuestras actividades cotidianas. Todos hacemos matemáticas: contamos dinero, medimos cosas, separamos del más grande al más pequeño, etc. Se les enseña a los niños matemáticas en las escuelas, pero las investigaciones muestran que las actividades vivenciales ayudan al proceso de aprendizaje. En otras palabras, la matemática es práctica, donde el estudiante aplica todos los recursos que el tiene para solucionar las situaciones que se les presenta. Existen muchas maneras para hacer las matemáticas parte de sus vidas. Al tanto que usted establece sus propias tradiciones para apoyar el aprendizaje de las matemáticas. (Giganti, 2014)

A lo largo de la historia, las Matemáticas han ocupado un lugar predominante en los planes de enseñanza en las escuelas de casi todo el mundo, impulsada por su facultad de desarrollar la capacidad del pensamiento y por su utilidad tanto para la vida diaria como para el aprendizaje de otras disciplinas, además de ser una ciencia de lenguaje universal.(Universia, 2015)

Sin embargo, esta investigación de tesis aplico los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, con la finalidad de poder desarrollar las nociones matemáticas; ayudar a fortalecer las habilidades cognitivas y fortalecer actitudes positivas en los estudiantes; en el cual apertura un ambiente de aprendizaje ameno, motivador y de respeto reciproco.

La sociedad del tercer milenio en la cual vivimos, se enfrenta a cambios acelerados en el campo de la ciencia y tecnología: los conocimientos, las herramientas y las maneras de hacer y comunicar la matemática evolucionan constantemente; por esta razón, tanto el aprendizaje como la enseñanza de la Matemática deben estar enfocados en el desarrollo de las destrezas necesarias para que el estudiantado sea capaz de resolver problemas cotidianos, a la vez que se fortalece el pensamiento lógico y creativo. (MEE, 2010)

En el marco internacional la problemática que enfrenta el sector educativo sigue aquejada de una serie de conflictos educativos configurando trayectorias escolares dispares y lastrando el progreso y bienestar socioeconómico de sus pueblos. (Lorente, 2019)

Una de las dificultades a las cuales se enfrentan los estudiantes es aprender matemáticas porque piensan que es muy complicado, al no lograr comprenderla, y esto se debe a que muchos docentes siguen enseñando con métodos tradicionales, y se resisten al cambio. (Vivas, 2018)

De igual forma en el Perú, el sector educativo está pasando por una crisis, esto la cual se evidencia en los resultados de las evaluaciones, como por ejemplo la evaluación internacional de estudiantes (PISA), tenemos que en el 2012 los resultados se ubican por debajo de la medida promedio con 368 y en el 2015 la medida promedio fue de 387, se evidencia un incremento de 19 puntos, sin embargo, es un puntaje bajo que nos sitúa en proceso y esto quiere decir que nuestros estudiantes presentan dificultades en el área de matemática. (MINEDU, 2015)

Esta problemática de aprendizaje – enseñanza, está latente en nuestro sector educativo, y es una realidad que preocupa, y que a pesar de los cambios que se han venido dando para mejorar, no se ha logrado cambiar esta situación, es así que en la evaluación censal de estudiantes (ECE), los resultados en el 2016 se obtuvo un 41,6% con una medida promedio de 467 y en el 2018 se obtuvo un 40,7% con una medida promedio de 480, al comparar ambos resultados podemos ver que hay un incremento en la medida promedio de 13, seguimos ubicados en proceso lo cual quiere decir que nuestros estudiantes presentan dificultades significativas en el área de matemática. (Ministerio de Educación del Perú, 2018)

Nuestra región Puno, pasa por la misma situación, donde la pobreza en educación es igual a lo que se vive en el marco nacional, lo cual se puede ver que los docentes actualmente no enriquecen sus clases con estrategias que busquen atender las necesidades de los estudiantes, es así que tenemos tan bajos resultados. En la evaluación censal se obtuvo un 42,1% y en la medida promedio obtuvo un 496, lo que nos ubica en proceso, podemos evidenciar la problemática que presentan nuestras escuelas en la enseñanza de las matemáticas y por ende la dificultad que tienen nuestros estudiantes para comprenderla.(MINEDU, 2015)

Es aún más alarmante los resultados de la evaluación muestral (EM), se obtuvo en el 2018 el 55,0% de estudiantes en inicio, con una medida promedio de 515, lo que indica que la mayoría de docentes enfrentan grandes dificultades en el área de estudio.(MINEDU, 2018)

En la práctica docente no se está tomando en cuenta que para desarrollar la noción del sistema de numeración es fundamental promover el uso de material concreto para establecer equivalencias utilizando diversas representaciones de número.

En la provincia de Juliaca, también se pudo ver que nuestros niños necesitan más atención en el tema educativo. En la Institución Educativa Brilliant Kids, se ha observado que los niños de educación inicial presentan dificultades para aprender el área de matemáticas y los factores que influyen son muchos, vale mencionar algunos de ellos como las estrategias aplicadas por los docentes no son las adecuadas, las inasistencias y las tardanzas de los alumnos, lo que retrasa y hace el proceso de enseñanza – aprendizaje más lento.

En consecuencia, de la problematización se formula el siguiente enunciado: ¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019?

El objetivo general de esta investigación fue: Determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

Los objetivos específicos fueron: evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test. Aplicar los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de

cantidad a través de un post test. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.

La relevancia de esta investigación radica en la aplicación de los juegos tradicionales en las sesiones de aprendizaje, con el propósito de mejorar el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, utilizando juegos de su entorno como estrategia que esté acorde a las necesidades de los niños de inicial, respetando su edad, su ritmo de aprendizaje y su contexto social. Estos juegos son patrimonio de la humanidad, siendo los niños los legítimos herederos de esa riqueza patrimonial. Nosotros como meros transmisores, estamos en la obligación de preservar y potenciarlos, aportando esfuerzos cada uno en el papel que nos ha tocado representar.

Así mismo contribuirá en ayudar a solucionar el problema que presentan actualmente los estudiantes de la institución antes mencionada, y por ende presentará estrategias novedosas para que las docentes involucradas en el proceso de aprendizaje – enseñanza puedan tomarlas y adaptarlas según sea su realidad, considerando que cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje diferente que debe ser respetado.

En el campo teórico, se realizará una indagación teórica sobre los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad. Lo cual nos ayudará a poder fortalecer la práctica docente que se está ejerciendo. Así mismo esta investigación apoya la teoría constructivista de Jean Piaget, los niños son capaces de utilizar diversos esquemas representativos como el lenguaje, el juego simbólico, la imaginación y el dibujo.

En lo metodológico, permitirá determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, con el propósito de promover el uso de estos juegos en las actividades de aprendizaje.

En consecuencia, los resultados obtenidos serán muy valiosos, para enriquecer las actividades diarias de trabajo dentro y fuera del aula, y hacer de cada situación un momento propicio de aprendizaje.

## **II. Revisión de Literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Zamorano, (2015), en su investigación titulada: Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – Nivel preescolar. Tuvo como objetivo determinar y describir la situación actual en la Didáctica de la Matemática en educación inicial, a fin de desarrollar una propuesta programática para la adquisición de la noción de número en el niño, dirigida a los docentes, de educación inicial nivel preescolar-, adscritos a Instituciones Privadas del Estado Aragua, Municipio Girardot, la muestra estuvo conformada por 100 docentes de educación inicial del nivel preescolar, adscritos a Colegios Privados del Estado Aragua. Es de tipo no probabilística (intencionada), de carácter cuantitativo, en la que se presentan mediante diferentes análisis, de tipo estadístico y descriptivo, los datos arrojados del Pre test y Post test aplicados a los Profesores de educación inicial, nivel preescolar, del grupo control y grupo experimental. Según los resultados obtenidos es evidente que existe evidencia muestral para aseverar una influencia estadísticamente significativa de la propuesta programática en el grupo experimental, con un rango de excelencia al 93%. Dichos resultados permiten sustentar y aceptar la hipótesis de esta investigación, la cual establece: Existen diferencias significativas en la visión que sobre la Didáctica del número poseen los docentes expuestos a la situación experimental (propuesta programática) y los que no han participado en la misma, y rechazar la hipótesis nula. Posterior a la ejecución de la propuesta por gramática, se aplicó el post test a ambos grupos, arrojando resultados muy significativos.

Díaz, (2017), en su investigación titulada: Programa Jugamate para mejorar la capacidad matemática de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E. 209 ,2016. Tiene por finalidad desarrollar las capacidades: número y operaciones del área matemática de los niños y niñas de la edad de 5 años. La investigación es de tipo cuasi experimental con diseño de pre test y post test con grupo experimental y grupo control. La población estuvo conformada por 442 niños y niñas, contando con una muestra de 56 niños, 28 niños (as) del aula naranja y 28 niños (as) del aula verde, a los cuales se le aplicó un pre test para comprobar sus saberes referentes a las capacidades matemáticas: número y operaciones. Posteriormente se aplicó el programa “Jugamate” basado en número y operaciones, al término de éste se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos nos demuestra que el programa “Jugamate” influye significativamente en el aprendizaje de las capacidades: número y operaciones.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Vásquez, (2015), en su investigación: Aplicación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de la urbanización la noria del distrito de Trujillo, 2012. Tiene por finalidad dar a conocer como las actividades lúdicas permiten mejorar el aprendizaje del educando en el área de matemática, ya que durante el trabajo diario en el aula no se presenta una didáctica adecuada. La investigación es de tipo Pre - experimental con un solo grupo pre y post test, la muestra estuvo conformada por la misma población; 28 alumnos de 4 años de edad al cual se le aplicó un pre test para comprobar sus saberes referentes al aprendizaje de la matemática. Posteriormente se aplicó el programa basado en actividades lúdicas, al término de éste se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos



nos demuestra que la actividad lúdica influye significativamente en el aprendizaje de la matemática.

León, (2016), en su tesis: Influencia del programa de matemáticas “METAS” en la mejora de la noción de cantidad y numeral de niños de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos. Urb. Chimú” –Trujillo 2015. Se ha orientado a determinar el grado de influencia del programa de matemáticas “METAS” en la mejora de la noción de cantidad y numeral de niños de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos. Urb. Chimú” – Trujillo 2015. En la investigación se ha utilizado el diseño cuasi experimental con el grupo experimental (aula tulipanes) y el grupo control, (aula rosas), en ambos grupos se aplicó el pre y post test. Para medir el nivel de noción de cantidad y numeral de los niños de 4 años de la institución antes mencionada, se aplicó como instrumento la prueba. Se ha determinado, después de haber aplicado el programa de matemáticas “METAS” que la noción de cantidad y numeral de los niños de 4 años de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos”, mejoró de manera significativa tanto en la noción de cantidad como en la noción de numeral. Se ha determinado, después de haber aplicado el programa de matemáticas “METAS” que la noción de cantidad y numeral de los niños de 4 años de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos”, mejoró de manera significativa tanto en la noción de cantidad como en la noción de numeral. Esto se verifica porque en el pre test el puntaje medio alcanzado por los niños del grupo experimental fue de 12.78 puntos de un total de 32, mientras que en el post test se elevó al 24.03. En el pre test el 48.87% de los niños del grupo experimental se encontraron en un nivel bajo y en el post test el 96.13 % obtienen un nivel alto en sus nociones de cantidad y numeral, quedando demostrado la efectividad del programa.

Paredes, (2018), en su estudio titulado: Aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI “Luceritos del Amanecer” de la provincia de Casma – 2016. Tiene como objetivo de aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los niños de 5 años, en el área de matemáticas, del PRONOEI “Luceritos del Amanecer” de la provincia de Casma – 2016. La investigación es de tipo aplicada - experimental, diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas de 5 años del PRONOEI “Luceritos del Amanecer”, a los cuales se aplicó el instrumento: lista de cotejo sobre logro de aprendizajes en el área de Matemáticas. Entre los resultados se determinó que el nivel de aprendizaje del área de matemática de los niños y niñas de 5 años del PRONOEI “luceritos del amanecer” antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas indica que mayormente se ubican en el nivel Inicio (45%) y En proceso (40%). Sin embargo, una vez realizado el Post test la proporción de estudiantes que se encontraban en el nivel Inicio ha disminuido (0%) respecto al pre test, pero se han incrementado los niveles En proceso (55%) y Logrado (45%). Hay que destacar que estos resultados se deben circunscribir solamente al grupo de sujetos investigados ya que por criterios de validez externa no es posible generalizar los resultados a otros grupos o contexto muestral.

Isabel y Mendoza, (2016), en su tesis: Aplicación del Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de

Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de  $P= 0,001 < 0,05$ , es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba – 2015

Rivas y Sulca, (2017), realizo su investigación titulada: Influencia de los juegos tradicionales en el logros de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017. Tiene como propósito fundamental determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional. La población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa “Santa Teresita” de la localidad de San Jerónimo - Andahuaylas; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas; por ello queda justificado la necesidad de realizar el presente trabajo para confirmar o descartar la hipótesis planteada del problema planteado.

Vargas, (2019), realizó una investigación titulada: Educación matemática realista en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Educación Inicial, Trujillo 2017. Tiene como objetivo determinar que la aplicación del programa de Educación Matemática Realista desarrolla las competencias matemáticas en los estudiantes del I ciclo de educación inicial del instituto Superior Pedagógico “Indoamerica” de la ciudad de Trujillo 2017. La población estuvo conformada por 260 estudiantes, siendo la muestra 60 estudiantes de ellos seleccionados mediante el método no probabilístico e intencional. El estudio es de tipo cuasi experimental y como método de investigación se utilizó el método cuantitativo. Los resultados arrojaron que el programa de Educación Matemática Realista desarrolla las competencias matemáticas en los estudiantes del I ciclo de educación inicial, encontrándose que al final de la propuesta el 60% (21) de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro alto, el 23% (5) se ubican en el nivel de logro medio, 17% (4) se ubican en el nivel bajo. Se concluye que existe una influencia altamente significativa del programa Educación Matemática Realista desarrolla las competencias matemáticas Así lo demuestra la prueba t de Student donde se obtiene que el valor tabulado = 1.6772 es menor que el valor calculado 22, 618. Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de significancia al 0,5%. Por lo tanto, se puede concluir que se determinó que el programa Educación Matemática Realista desarrolla las competencias matemáticas en los estudiantes del I ciclo de educación inicial del instituto Superior Pedagógico “Indoamerica” de la ciudad de Trujillo 2017.

Gonzales, (2016), en su tesis: La autoestima y el aprendizaje en niños de 5 años del área de matemática de la I.E. Inicial "Sangarara" del distrito de Comas - Ugel N° 04, 2016. El objetivo planteado fue demostrar la relación de Autoestima y el Aprendizaje

en los niños de 5 Años del Área de Matemáticas de La I E Inicial “Sangarara” del Distrito de Comas - UGEL N° 04, 2013. El diseño de la Investigación es no experimental, transversal, descriptivo correlacional, dado que, en esta investigación, se estudiará a todos los niños. La metodología empleada para comprobar nuestra hipótesis consistió en desarrollar y aplicar cuestionarios a cada uno de los trabajadores de la Institución Educativa. La población que tomamos para nuestro trabajo de investigación fue de 50 niños. Los resultados obtenidos demuestran que la Autoestima se relaciona de manera directa y significativa con el rendimiento académico en el área matemática.

Campos y Velásquez, (2016), en su tesis titulada: “Programa Pukllay Mozart para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2016”, tiene como finalidad abordar la problemática que presenta la mayoría de educandos en la edad preescolar en el área de matemática, la cual a través de las melodías de Mozart será incentivada para lograr una buena y adecuada enseñanza en los educandos y así ampliar la mejoría del aprendizaje, logrando una base sólida en la enseñanza – aprendizaje de los niños. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental pretest y postest. Dicha investigación fue realizada con una muestra de 25 alumnos, 12 niños y 13 niñas del aula lila y 25 alumnos, 14 niños y 11 niñas del aula roja. Con la realización de experiencias de aprendizaje de actividades didácticas y después de lo aprendido, en el post test se obtuvieron los siguientes resultados: los niños y niñas del aula lila lograron mejorar el aprendizaje de las matemáticas en los tres organizadores: número y relaciones, geometría y medición.

Benites y Solano, (2016), en su investigación: Programa "Reciclaeduca" para el desarrollo de operaciones matemática de clasificación y seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E. 215, urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo - 2014. La presente investigación tiene como propósito determinar la influencia del programa "Reciclaeduca" para el desarrollo de operaciones matemáticas de clasificación y seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E. 215 Urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo – 2014. Para este estudio se seleccionó una muestra de 54 niños y niñas de 4 años, el grupo experimental contaba de 27 niños del aula "Arco Iris" y 27 niños del aula "Crema" para formar el grupo control. El tipo de investigación es cuasi-experimental con pre y post test, los resultados del pre test muestran que antes de la aplicación del programa "Reciclaeduca" los niños mostraban deficiencia en el desarrollo de operaciones matemáticas de clasificación y seriación. Después de haber aplicado las sesiones del programa "Reciclaeduca" los niños muestran el desarrollo de las operaciones matemáticas de seriación y clasificación de una manera significativa.

Perez, (2018), en su tesis titulada: Desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de cuatro años de educación inicial en el área de matemática de una institución educativa privada del distrito de Chorrillos – Lima. El propósito tiene como finalidad el desarrollo de las habilidades matemáticas en niños de cuatro años del nivel inicial en una institución educativa privada del distrito de Chorrillos, tomando como sustento el paradigma socio cognitivo humanista utilizando el modelo T a través de una programación curricular. Esta investigación tiene importancia académica porque permitirá conocer el uso de las estrategias, el desarrollo de sesiones, el uso de técnicas metodológicas y juegos lúdicos, para lograr así una mejora en el rendimiento académico. Es por ello que nuestra labor como docentes está enfocada a nuestros niños

del nivel inicial en las cuales puedan adquirir un aprendizaje más significativo y vivencial en el área de matemática.

Coraima, (2018), en su investigación: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho. El objetivo es determinar la influencia de los. Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E 324 Niña Virgen María-Huacho. El proyecto estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptivo cuyo propósito fue determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales. Se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos como la aplicación de encuesta para el docente con 11 Items, el fichaje para el estudio y el desarrollo y evaluación de las actividades programadas. En esta investigación no hubo ningún criterio de exclusión y se consideraron a los niños de 3 años de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018. Para la elaboración, cumplimiento y validez de los objetivos planteados se utilizó la prueba de hipótesis: Chi cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciencies- SPSS Version De esta manera se puede concluir que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Tito y Venegas, (2016), en su investigación: “La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales del distrito

de Amantani en el 2016”. Tuvo como objetivo general determinar la eficacia de la estrategia “La tiendita” para desarrollar la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. El tipo de investigación que se plantea para realizar el presente trabajo es experimental y de diseño de investigación cuasi – experimental; con cuatro grupos con pre test (prueba de entrada) y post test (prueba de salida) de las cuales dos instituciones educativas se sometieron al tratamiento experimental. Primero se aplicó una prueba de entrada a los grupos tanto experimental y de control, luego se aplicó la estrategia, que consta de 15 talleres los cuales se desarrollaron en el sector la tiendita, en los dos grupos experimentales. Luego, se aplicó una prueba de salida en los cuatro grupos, demostrando los resultados de la competencia, actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad. Finalmente se aplicó las pruebas de hipótesis y los resultados estadísticos para determinar que: La estrategia la tiendita es eficaz puesto que promueve aprendizajes a través de problemas que responden a un contexto en las que se incita al razonamiento para resolver problemas reales con conocimientos matemáticos que lo ayudarían sostener estrategias de solución a partir del conteo, establecimiento de relaciones, etc.



## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos Tradicionales**

Los juegos tradicionales son conductas lúdicas, fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. Por tanto, el juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral. Aunque en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita. (Gómez, 2016)

Estos son aquellos juegos típicos de una región o país. Les permiten a los niños a conocer un poco más acerca de sus raíces culturales. Son una fuente de trasmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas. Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontramos con nuestra cultura, nuestro yo. Crear nuevos juegos, inventar nuevas formas de diversión no es óbice para que se practiquen estos juegos.

En la acción del juego, se ha podido evidenciar que los niños y jóvenes se embarcan en sesiones de juegos tradicionales diversos, llegando a establecer relaciones socio afectivas entre sus pares que comparten la misma cultura, doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo transmitidos de padres a hijos. (Gómez, 2016)

Entre los juegos tradicionales que utilizan objetos están: la perinola, el yoyo, el trompo, los yaquis, carrera de sacos, saltar la cuerda, el palo encebado, etc.

Mientras los juegos tradicionales que no emplean objetos están: el gato y el ratón, la gallina ciega, mata chola, las escondidas, el tejo, limón, etc. (Gómez, 2016)

Los juegos tradicionales al ser de todos los tipos, necesariamente estarán enmarcados dentro de enfoque educativo. El juego se ha mantenido en el transcurso del tiempo, el

que en determinado momento han explorado todas las generaciones de una cultura, abuelos, padres e hijos, los cuales, muy seguramente han disfrutado del juego, probablemente con algunas variaciones, pero de modo general, el mismo que todos jugaron. Son juegos que generalmente poseen reglas sencillas y de fácil recordación, de ahí el éxito de su popularización y permanencia en el tiempo.

#### **2.2.1.1. Juegos**

El juego está inmerso en nuestro acervo cultural y a los modos de vida de cada ser humano. El juego forma parte de la etapa de evolución del niño.

Es una actividad fundamental del niño en la etapa infantil, que se da de forma natural e innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado, favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales. (Faros, 2018)

La primera característica y una de las más radicales atribuidas al juego es el placer funcional, es decir, el gozo que se siente por el ejercicio de una función o actividad en sí misma, prescindiendo de circunstancias y finalidades que puedan rodearla. El ejercicio de una función, como puede ser la actividad muscular o la vista o la inteligencia, puede causar placer, y eso sería lo que mejor define el juego. (Secadas, 2014)

Así mismo se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (López, 2018)

También el mismo autor menciona que en el juego se da una imbricación entre lo real y lo posible, en la que las reglas del juego le permiten al niño diferenciar entre lo factible y lo correcto, al mismo tiempo que le facilita una salida airoso a sus impulsos. Por ejemplo, cuando nace un niño la familia se llena de contento, sin embargo, su hermanito mayor experimenta una sensación de desplazamiento en las fases iniciales, porque ha sido el rey de la casa y, ahora, todo el mundo le trae regalos al recién llegado; es bastante normal que se manifiesten muchas veces comportamientos agresivos hacia este. Eventualmente estas cosas las sufren los muñecos, porque de este modo se hace catarsis; es decir, traspolación entre la realidad y el deseo, haciendo lo correcto, que es no hacerle daño al hermanito pequeño en su condición de minusvalía, por el momento tan temprano del desarrollo en el que se encuentra.

#### **2.2.1.1.1. Importancia del juego**

El juego en los niños es importante porque permite al niño afirmarse en el contexto de buscar respuesta y soluciones a los conflictos, los miedos y las preocupaciones, de este modo reafirman su autoestima y personalidad. Favorece en la socialización con los demás y es una fuente de relación con el entorno que les rodea, facilitando la comunicación y la creación de lazos afectivos. El juego cumple una función integradora y rehabilitadora, se convierte en una oportunidad de interacción y aprendizaje. (Faros, 2018)

Además, afirma que el juego ayuda a desarrollar la función simbólica que permite al niño representar algo significativo. El juego de reglas no sólo desarrolla el pensamiento lógico mediante las abstracciones que supone el descubrimiento de las regularidades y su generalización, sino que, a la vez favorece el sentido comunitario mediante la

aceptación y cumplimiento de esas reglas. Según Zapata, (1990) citado por Meneses y Monge, (2015), define su importancia del juego como elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.

#### **2.2.1.2. Tradicional**

Tradicional proviene de tradición y el diccionario de la Real Academia lo define como: Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones.

La mayoría de las veces se desaprovechan los momentos de reunión de las gentes, para dar a conocer otras posibilidades de diversión al mismo tiempo de enriquecimiento personal y grupal. Este es uno de los momentos que podemos aprovechar para introducir el juego tradicional. En todos los centros escolares se llevan a cabo algunas celebraciones, esto es una buena ocasión para desarrollar actitudes y hábitos positivos hacia nuestras tradiciones. (Gómez, 2015)

#### **2.2.2. Matemática**

La matemática es una de las áreas fundamentales que forma parte del currículo en los primeros años de la escolaridad. Está involucrada en todas las las actividades y quehaceres que forman parte de nuestro diario vivir. Es así que cuando el estudiante empieza su escolaridad trae un bagaje de conocimientos matemáticos informales, lo

cual representa un puente para adentrarse en la matemática formal que comenzará desarrollar en el aula de clase. (Pérez & Ramírez, 2015)

La matemática se caracteriza por ser una actividad humana específica orientada a la resolución de problemas que le suceden al hombre en su accionar sobre el medio, de tal manera que el tener un entendimiento y un desenvolvimiento matemático adecuado nos permite participar en el mundo que nos rodea, en cualquiera de sus aspectos, generando a su vez disfrute y diversión.(MINEDU, 2015)

Esta área desarrolla el razonamiento lógico matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia para el aprendizaje infantil. Debe considerarse indispensable que el niño manipule el material concreto como base para alcanzar el nivel abstracto del pensamiento. La matemática proporciona las herramientas para la representación simbólica de la realidad y el lenguaje, facilita la construcción del pensamiento y el desarrollo de conceptos y procedimientos matemáticos. (Pérez y Ramírez, 2015)

#### **2.2.2.1. Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el Área de Matemática**

Está orientada en la enseñanza y aprendizaje que corresponde a la resolución de problemas, que lo podemos caracterizar de la siguiente forma: la matemática es cambiante, y se encuentra en constante desarrollo; toda acción matemática plantea la resolución de problemas en situaciones cotidianas, las cuales son significativas que se dan en diversos contextos; en la resolución de problemas, los estudiantes enfrentan

retos en los cuales tienen que usar estrategias de solución; esto demanda desarrollar un proceso de búsqueda y reflexión que les permita superar las dificultades que surjan en la búsqueda de la solución. En espacio el estudiante construye sus propios conocimientos al relacionar, reorganizar ideas y conceptos matemáticos que surgen como solución a los problemas, que se van planteando. (MINEDU, 2017)

Los problemas que resuelven los estudiantes pueden ser planteados por ellos mismos o por el docente, lo que promueve la creatividad, y la interpretación de nuevas y diversas situaciones.(MINEDU, 2017)

Las emociones, actitudes y creencias actúan como fuerzas impulsadoras de aprendizaje.

### **2.2.3. Competencias y capacidades del área de matemática**

#### **2.2.3.1. Competencia: Resuelve Problemas de Cantidad**

Esta competencia evidencia en el actuar de los estudiantes al momento de su manipulación e indagación con su entorno y los recursos que en él hay y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc.

Aquí inician los niños a establecer relaciones, lo que los lleva a comparar, agrupar, ordenar, quitar, agregar, y contar, utilizando sus propias estrategias y supliendo sus necesidades. Todas estas acciones les permiten resolver problemas cotidianos relacionados con la noción de cantidad. (MINEDU, 2017)

### **2.2.3.1.1. Resuelve Problemas de Cantidad**

La resolución de problemas es el camino que obligatoriamente tenemos que andar, sin desencanto y con gran alboroto intelectual, junto al razonamiento para el desarrollo del pensamiento matemático. Se considera problema a todo desafío o provocación mental que se le plantea al niño para la adquisición de los conceptos. (Fernández, 2017)

### **2.2.3.1.2. Problemas de Cantidad**

Según Fernández, (2017), Se suele asociar el termino problema la aplicación de operaciones y esta asociación no consigue otra cosa que disminuir considerablemente el auténtico significado de dicho termino. La siguiente situación: se tienen dos cestas, en una hay tres manzanas y en la otra dos. ¿Cuántas manzanas hay en las dos cestas?, este no es un problema es una suma. Por lo tanto, problema no es, problema es una situación desafiante con posibilidades intelectuales de acción.

Los desafíos propuestos deben despertar el interés de los niños por la búsqueda de respuestas, sin generar insatisfacciones. Conviene emparejar la solución de problemas a la manipulación de materiales y al entorno inmediato en la que el niño se desenvuelve. Es una actividad principal para aplicar correctamente las relaciones descubiertas, y descubrir otras nuevas que aporten similitud al conocimiento. Se trata fundamentalmente de adquirir hábitos de pensamiento, planificar sus acciones, contrastar las ideas, razonar, desarrollar la capacidad creativa, observar hechos e imaginar situaciones.

### **2.2.3.2. Capacidades del área de matemática**

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

### **2.2.4. Conceptos Básicos de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad**

#### **2.2.4.1. Concepto de Clasificación**

La clasificación es la capacidad que tiene el niño para agrupar objetos en función de un determinado criterio puede ser color, forma, tamaño u otra característica inherente a los objetos, con los cuales forma clases y subclases, para ello debe aislar algunos criterios y relacionar criterios comunes. Por ejemplo, cuando los niños trabajan con bloques lógicos logran formar clases según su forma en bloques circulares, triangulares, rectangulares, pero al mismo tiempo dentro de los bloques lógicos lo pueden subdividir por su tamaño en bloques grandes, medianos y pequeños. (Bautista, 2015)

#### **2.2.4.2. Concepto de seriación**

Es la capacidad que tiene el niño para ordenar objetos según un determinado criterio común a todos, este proceso lo hace comparando un objeto con otro y encontrando al mismo tiempo su diferencia, para ejecutar esto el niño establece relaciones asimétricas. Por ejemplo: criterio común palos a los cuales los ordena comparando uno con otro según su tamaño.



En un primer momento el niño sólo es capaz de una diferenciación gruesa entre dos objetos (por ejemplo: grande-pequeño). Sólo se da cuenta de los extremos. Luego aparece la seriación perceptiva, en la cual por tanteo y error el niño es capaz de formar una serie. El niño prueba, corrige, y en realidad siempre compara dos a dos. (Bautista, 2015)

#### **2.2.4.3. Concepto de comparación**

Es la acción y efecto de comparar, este verbo refiere a fijar la atención en dos o más cosas para reconocer sus diferencias y semejanzas, para descubrir sus relaciones. Este aspecto ayuda a construir en el niño la noción de número cardinal y ordinal. Por ejemplo: el niño puede decir: el más grande, el más pequeño, el que tiene más, el que tiene menos, etc. (Alcalde, Navarro y otros, 2017)

#### **2.2.4.4. Concepto de correspondencia**

Es la capacidad del niño de establecer relaciones simétricas (de igualdad) entre un objeto y otro; es decir cuando se le presenta al niño un grupo de objetos el niño elige uno y luego busca a través de comparaciones encontrar ciertas equivalencias o igualdades en cuanto a sus riesgos característicos entre un objeto y otro. (Bautista, 2015)

Al contar objetos se establece una correspondencia biunívoca entre el objeto que se cuenta y el nombre o numeración que se le asigna.

#### **2.2.4.5. Conteo**

Se recita oralmente la serie numérica. En este nivel se puede observar un conteo convencional y estable (uno, dos, tres, cuatro); un conteo no convencional pero estable

(nueve, once, ocho, nueve, once, ocho) y un conteo al azar y no estable (tres, ocho, doce, quince, tres, ocho, doce, quince). (Fernández, 2017)

#### **2.2.4.5.1. Fases para la actividad de contar**

Si lo que queremos es averiguar el cardinal de una cantidad de elementos a través de contar tiene como consecuencia que el último sonido pronunciado y por acumulación coincide con el cardinal entonces tenemos que proponer actividades desde la que perciban la idea acumulativa, enseñando, antes que esto, a pronunciar ese último sonido respecto al orden establecido en los números naturales. (Fernández , 2017)

#### **2.2.4.5.2. Principio de verbalización**

Son los sonidos ordenados de los números naturales. Se les enseña a los niños a modo de canción y por convencionalismo, los sonidos que vamos a utilizar: uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis (...), se hace uso de las retahílas, poemas, canciones populares, que sirvan para grabar en la memoria la secuencia de esos sonidos.

Según Kamii, (1995), citado por (Fernández Bravo, 2017); hace mención que las palabras “uno, dos, tres, cuatro”, son ejemplos de conocimiento social. Cada lengua posee un conjunto diferente de palabras para contar. Pero la idea de número subyacente pertenece al conocimiento lógico matemático, que es universal.

#### **2.2.4.5.3. Principio de independencia**

Independencia de los sonidos es separar los sonidos ordenados de los números naturales por referencia a cada uno.

Les enseñamos a separar los sonidos de la canción que ya se saben: uno, dos, tres, cuatro, cinco. Entendiendo el niño que uno es un sonido, dos es otro y así sucesivamente, podemos hacer uso de las palmadas al tiempo que pronunciamos uno de esos sonidos, así estableceremos una correspondencia entre sonido y palmada.

Otra actividad, podría consistir en utilizar papeles de distintos colores, enseñando un papel de color distinto al tiempo que pronunciamos uno de esos sonidos, así estableceremos una correspondencia entre color y sonido. (Fernández , 2017)

#### **2.2.4.5.4. Principio de correspondencia**

Establecer una correspondencia biunívoca entre cada sonido y cada elemento. Les enseñamos a establecer una correspondencia biunívoca (uno a uno), entre los elementos de contar y los elementos separados. Pero no lo hacemos horizontalmente, ya que de esta forma no provocamos una buena percepción intuitiva sobre la idea de acumulación, sino verticalmente con elementos que se puedan apilar.

Las primeras actividades de conteo deben ser verticales: diremos uno al tiempo que ponemos al primero, dos al tiempo que ponemos al segundo y así sucesivamente. (Fernández, 2017)

#### **2.2.4.5.5. Principio de cuantificación**

Contar es establecer una correspondencia entre el sonido de los números naturales y el orden en la que estos aparecen, con todos y cada uno de esos distintos elementos.

El niño llega a intuir que el último sonido pronunciado y en el orden de los números naturales, es la respuesta pedida a la pregunta ¿Cuántos? Así llegará un momento en

el que sabrá que hacer para responder a la pregunta dada. Una vez que el alumno responde correctamente a la pregunta cuántos, y asocia la respuesta con la cantidad de elementos que corresponde, se les presenta el dibujo que representa esa cantidad para que su mente interprete ese símbolo matemáticamente. (Fernández, 2017)

#### **2.2.4.6. Numeración**

La noción de número tiene su génesis en el niño, en la capacidad de “establecer relaciones” entre los objetos, ya sea estos físicos (color, forma, tamaño, espesor, temperatura, etc. de los objetos), o sociales (hablar, leer, escribir, dibujar, comportamientos, etc). El niño tiene la natural capacidad de ponerse en contacto con los objetos que le rodean en su medio estableciendo comparaciones, agrupaciones, ordenando objetos, Etc. a través de sus diversos juegos; al comparar un objeto con otro logra “establecer una relación” de igualdad manifestando que un objeto es igual a otro por eso es que lo agrupa. (Bautista, 2015)

El concepto de número no queda allí, sino que constituye una fase inicial de la construcción de número, porque Piaget en su definición continúa afirmando que el número es una colección de unidades, entre sí” y conforman una clase (clasificación) cuyas subclases se hacen equivalentes mediante la supresión de cualidades (clase lógica). Una clase es una colección de unidades, ya sea lapiceros, lápices, cuadernos, libros, hojas, semillas, piedritas, etc., luego el niño desarrolla la capacidad de establecer las subclases separo lápiz, lapiceros de diferentes marcas, de diferentes colores, etc. (Bautista, 2015)

### **2.2.5. La matemática en educación inicial**

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 natural y social. Las actuales tendencias psicopedagógicas, demuestran las infinitas posibilidades con que cuenta la educación en función del desarrollo integral 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. Desde que nace el niño/a comienza a conocer el medio y a relacionarse con su mundo, se familiariza con objetos, reconoce sus cualidades, los fenómenos naturales, la vida familiar y social y asimila el lenguaje materno. El desarrollo de nociones elementales de matemática, facilitan el establecimiento de relaciones cualitativas de los objetos y lo inicia en las relaciones cuantitativas que surgen del medio que le rodea como fuente inagotable de experiencias. En el aprendizaje de las nociones elementales matemáticas, el desarrollo de los sentidos desempeña un rol fundamental, más la actividad cognoscitiva en la formación de las nociones y relaciones lógico-matemáticas, y simultáneamente del lenguaje y otras formas de representación.(Bustamante, 2015)

### **2.2.6. El Aprendizaje**

El aprendizaje, es un proceso activo, participativo, organizado y de socialización que favorece la apropiación de conocimientos, habilidades, destrezas y la formación en valores, implica tanto un conocimiento profundo de sus características y

esencialidades como la implementación de una serie de estrategias y operaciones mentales, cognitivas y metacognitivas, con las cuales se pueda lograr la asimilación del conocimiento, para su posterior utilización y recreación, superando problemas o dificultades incidentes o condicionantes, en el marco de una enseñanza instructiva, educadora y desarrolladora.(Rodríguez, 2015)

### **2.2.6.1. Teorías del Aprendizaje**

#### **2.2.6.1.1. Aprendizaje por descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento consiste en que el estudiante obtenga conocimientos por sí mismo. Descubrir implica plantear y probar hipótesis y no simplemente leer o escuchar las exposiciones del profesor. El descubrimiento es un tipo de razonamiento inductivo, ya que los alumnos pasan de estudiar ejemplos específicos a formular reglas, conceptos y principios generales. El aprendizaje por descubrimiento también se conoce como aprendizaje basado en problemas, aprendizaje de indagación, aprendizaje de experiencia y aprendizaje constructivista (Bruner citado por Kirschner, 2016).

La enseñanza para el descubrimiento requiere plantear preguntas, problemas o situaciones complejas de resolver y animar a los aprendices a formular conjeturas cuando tienen dudas. Para forzar a los estudiantes a construir su propio conocimiento, al dirigir una discusión en clase los profesores podrían plantearles preguntas sin respuestas directas y decirles que no están siendo evaluados. Los descubrimientos no se limitan a actividades escolares. Durante una unidad sobre ecología, los alumnos podrían descubrir por qué los animales de cierta especie viven en algunas áreas y no en otras. Los estudiantes podrían buscar respuestas en estaciones de trabajo en el aula,

en el centro de medios de la escuela o afuera de la escuela. Los profesores brindan una estructura al plantear preguntas y hacer sugerencias sobre la manera de buscar las respuestas. Cuando los estudiantes no están familiarizados con el procedimiento de descubrimiento o cuando requieren mayor conocimiento previo se requiere más estructura por parte del profesor. (Vega, Flores y otros, 2012)

#### **2.2.6.1.2. Aprendizaje cooperativo**

El aprendizaje cooperativo se utiliza frecuentemente en los salones de clases, pero cuando no está bien estructurado puede producir poco aprendizaje en comparación con la enseñanza al grupo completo. El objetivo del aprendizaje cooperativo es desarrollar la habilidad de los estudiantes para trabajar en colaboración con otras personas. Se debe aplicar de forma oportuna en tareas que sean demasiado extensas para un solo estudiante. La tarea por realizar, además, debe ser adecuada para trabajarla en grupo, como ocurre cuando los estudiantes pueden realizar una parte del trabajo de manera individual y luego combinarla en un producto final. Existen ciertos principios que ayudan a que los grupos cooperativos tengan éxito. Uno consiste en formar grupos con estudiantes que puedan trabajar bien juntos y que puedan desarrollar y practicar habilidades de cooperación. Esto no implica necesariamente que se permita a los estudiantes elegir en qué grupo trabajar, pues si se les permitiera hacerlo elegirían trabajar con sus amigos y dejarían fuera a otros alumnos con los que también podrían hacerlo. Tampoco significa que se deban formar grupos heterogéneos en los que estén representados diferentes niveles de habilidades. Aunque muchas veces se recomienda esta estrategia, las investigaciones revelan que los pares con alto aprovechamiento no siempre se benefician al agruparse con estudiantes de bajo aprovechamiento y la

autoeficacia de estos últimos no necesariamente mejora cuando observan el éxito de los primeros. Sin importar los elementos que se utilizan para formar los grupos, los profesores deben asegurarse de que cada grupo pueda tener éxito con un esfuerzo razonable.(Vega, 2015)

### **2.2.6.1.3. Aprendizaje Cooperativo**

Para Ausubel, es el aprendizaje en donde el alumno relaciona lo que ya sabe con los nuevos conocimientos, lo cual involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje, aprender significativamente “consiste en la comprensión, elaboración, asimilación e integración a uno mismo de lo que se aprende”. (Maeremans , 2018)

El aprendizaje significativo combina aspectos cognoscitivos con afectivos y así personaliza el aprendizaje. Nos comentan Ausubel, que:

"Todo el aprendizaje en el salón de clases puede ser situado a lo largo de dos dimensiones independientes: la dimensión repetición-aprendizaje significativo y la dimensión recepción-descubrimiento. En el pasado se generó mucha confusión al considerar axiomáticamente a todo el aprendizaje por recepción (es decir, basado en la enseñanza explicativa) como repetición, y a todo el aprendizaje por descubrimiento como significativo”.

En la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, se presupone la disposición del alumno a relacionar el nuevo material con su estructura cognoscitiva en forma no arbitraria (es decir, que las ideas se relacionan con algún aspecto existente en la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un



concepto o una proposición) y si además, la tarea de aprendizaje en sí es potencialmente significativa tendríamos que cualquiera de los dos tipos de aprendizaje mencionados, pueden llegar a ser significativos.(Maeremans, 2018)

### **2.2.7. Actividades de Aprendizaje**

Es un conjunto de situaciones de aprendizaje que cada docente diseña y organiza con secuencia lógica para desarrollar un conjunto determinado de aprendizaje propuestos en una unidad didáctica. La sesión de aprendizaje comprende un conjunto de interacciones intencionales y organizadas, entre el docente, los estudiantes y el objeto de aprendizaje. Se planifica y se ejecuta de acuerdo con el estilo de cada docente. (Bustamante, 2015)

#### **2.2.7.1. Didáctica**

Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar. Así, pues, didáctica significó, principalmente, arte de enseñar. Y como arte, la didáctica dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro o maestra.(Torres, 2009)

La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje.(Torres, 2009)

### **2.2.7.2. Objetivos de la Didáctica**

De acuerdo con el planteamiento de Imideo Nérci citado por Torres y Girón, (2009), los principales objetivos de la didáctica son: llevar a cabo los propósitos de la educación y hacer el proceso de enseñanza- aprendizaje más eficaz; orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno y alumna para ayudarles a desarrollarse y realizarse plenamente, en función de sus esfuerzos de aprendizaje; adecuar la enseñanza y el aprendizaje, a las posibilidades y necesidades del alumnado; inspirar las actividades escolares en la realidad y ayudar al alumno (a) a percibir el fenómeno del aprendizaje como un todo, y no como algo artificialmente dividido en fragmentos; orientar el planeamiento de actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados; guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdidas de tiempo y esfuerzos inútiles; hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las posibilidades del o la estudiante y de la sociedad, y llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje.

### **2.2.7.3. Escala de Valoración de Aprendizaje**

El nuevo sistema de calificación para la Educación Básica Regular (Inicial, Primaria y Secundaria) tiene la finalidad de que los padres de familia o tutores tengan claridad sobre la situación del aprendizaje de sus hijos al finalizar el bimestre o trimestre; se obtiene analizando la tendencia progresiva del estudiante hacia el logro de los aprendizajes previstos o esperados, esto es, desde que se trabaja con un currículo de Competencias que valora el desempeño y/o aprendizaje que logra el estudiante durante

el proceso educativo escolar. Los niveles de Inicial y Primaria ya evalúan de manera cualitativa y literal (A-B-C) consignados en el “Informe de mis Progresos”.

#### **2.2.7.3.1. Calificación A**

Es cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado. A esta calificación se le denomina logro esperado. (MINEDU, 2018)

#### **2.2.7.3.2. Calificación B**

Es cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. A esta calificación se le denomina proceso. (MINEDU, 2018)

#### **2.2.7.3.3. Calificación C**

Es cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente. (MINEDU, 2018)

### **III. Hipótesis**

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

## **IV. Metodología**

### **4.1. Diseño de la investigación**

El tipo de investigación fue con un enfoque cuantitativo, la investigación realizadas según Domínguez, (2015, pp. 14), dice que “es secuencial y probatorio que representa un conjunto de procesos. Parte de una idea que se delimita y deriva en preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o perspectiva teórica”.

El nivel de investigación fue explicativo, porque tiene la finalidad de conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones solo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables. (Fernández, 2014)

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

Según Fernández, (2014, p. 141), el diagrama de este diseño es así:

G   O<sub>1</sub>   X   O<sub>2</sub>

A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo. (Fernández, 2014)

## 4.2. Población y muestra.

### 4.2.1. Población Muestral

La población muestral está conformada por 19 niños de cuatro años del nivel inicial, de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.

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

*Tabla 1. Población Muestral*

<b>Institución Educativa Inicial</b>	<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Número de estudiantes</b>
“ Brilliant Kids ”	Estudiantes de 4 años	Única	<b>19</b>
	Total de estudiantes		<b>19</b>

**Fuente:** Nómina de Matrícula 2019

### 4.3. Definición y operacionalización de variables

*Cuadro 1. Definición y operacionalización de variables e indicadores*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Items
<b>Variable Independiente:</b> Juegos Tradicionales	Estos son aquellos juegos típicos de una región o país. (Gómez, 2016)	1. Juegos tradicionales: tejo, la ronda, el rey, las canicas, encantados, gallinita ciega.	1.1. Respeta las reglas del juego. 1.2 Se involucra en el juego 1.3 Participa de manera activa en el juego	
<b>Variable dependiente:</b> Aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad	Es el actuar de los estudiantes al momento de su manipulación e indagación con su entorno y los recursos que en él hay y descubren las características perceptuales de estos, es decir, reconocen su forma, color, tamaño, peso, etc. (MINEDU, 2017)	2. Comparación  3. seriación  5. Numeración	2.1. Relacionar los objetos de su entorno.  3.1. Crear seriaciones según su color, tamaño y forma con los objetos de su entorno.	2.1 Establece relaciones entre objetos de su entorno. 2.2 Establece relación entre formas de los objetos. 2.3. Establece relación de entre los objetos por su tamaño 2.4. Establece relación de los objetos por su forma. 2.5. Establece relación de los objetos por color.  3.1 Realiza seriaciones por tamaño 3.2 Realiza seriaciones por tamaño creciente. 3.3. Realiza seriaciones por tamaño en forma decreciente.  5.1. Usa algunas expresiones que muestra su comprensión acerca de la cantidad muchos pocos 5.2. Utiliza el conteo hasta 10. 5.3. Utiliza el conteo hasta el 10 anterior y posterior. 5.4. Utiliza el conteo hasta 10 en una secuencia numérica. 5.5. Utiliza el conteo hasta 5 en las que requiere contar. 5.6. Utiliza el conteo hasta 5 en situaciones que requiere quitar.

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

##### 4.4.1. Lista de Cotejo

Corresponde a un listado de enunciados que señalan con bastante especificidad, ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Frente a cada uno de aquellos enunciados se presentan dos columnas que el observador emplea para registrar si una determinada característica o comportamiento importante de observar está presente o no lo está, es decir, en términos dicotómicos. Se considera un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación. (Durán, 2018)

##### 4.4.1.1. Escala de evaluación

Es aquella escala que solo tienen dos formas de presentarse, es decir que puede asumir solo dos rangos o valores posibles. El rango se define de acuerdo a la intención de lo que se desea observar. La presencia o ausencia de las características o comportamiento se registra en la escala dicotómica. (Durán Santis, 2018)

*Cuadro 2. Escala de la Lista de Cotejo*

Escala	Valoración
SI	3
NO	1

**Fuente:** Universidad Tecnológica Metropolitana. (Durán Santis, 2018)



**Cuadro 3. Baremo de calificación**

Nivel Educativo Tipo de calificación	Escala		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
	3	A LOGRO PREVISTO	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previsto en el tiempo programado.
	2	B EN PROCESO	Cuando el estudiante está en el camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	1	C EN INICIO	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

**Fuente:** Ministerio de educación. (MINEDU, 2017)

#### **4.5. Plan de análisis**

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

Es por ello que, para la recolección de datos primero se evaluó a los niños mediante un pre test, seguidamente se aplicó los juegos tradicionales, y al final se evaluaron con un post test para poder ver la influencia que hay entre la variable independiente y dependiente. En el análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación.

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

El procesamiento de datos, se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento.

#### 4.6. Matriz de consistencia

*Cuadro 2. Matriz de consistencia*

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿En qué medida la aplicación de los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019?	<p><b>General</b> Determinar si el juego tradicional influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.</p> <p><b>Específicos</b> Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test. Aplicar los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años. Evaluar el nivel de aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.</p>	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.	<p><b>Variable Independiente</b> Juegos Tradicionales</p> <p><b>Variable Dependiente</b> Aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad</p>	<p><b>Tipo:</b> cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> pre experimental Según Fernández, (2014, p. 141), el diagrama de este diseño es así: <math>G \quad O_1 \quad X \quad O_2</math></p> <p><b>Población y muestra:</b> no probabilista</p>

#### **4.7. Principios éticos**

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

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

El investigador debe ejercer un juicio razonable, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica.

## V. Resultados

### 5.1. Resultados

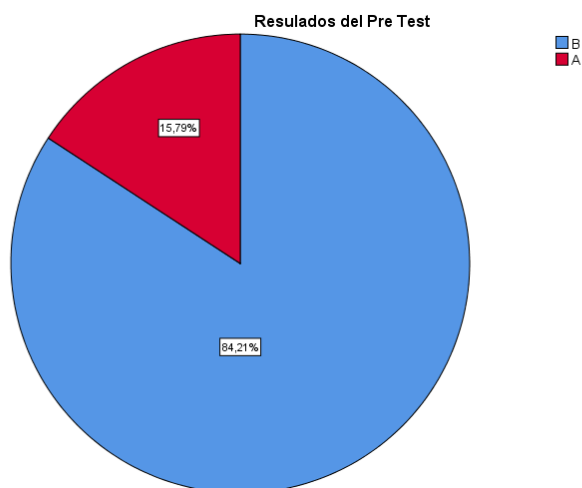
**5.1.1.** Evaluar los logros de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test.

**Tabla 2.** Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Pre Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A- Logro Previsto	3	15,8	15,8	15,8
B- Proceso	16	84,2	84,2	84,2
C – Inicio	0	00,0	00,0	00,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Instrumento de recolección de datos Pre Test - 2019

**Gráfico 1.** Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Pre Test



**Fuente:** Instrumento de recolección de datos Pre Test - 2019

**Interpretación:** En la tabla 2 y gráfico 1 se observa que de los resultados obtenidos del pre test 3 estudiantes se encuentran en logro previsto que representan 15,8% y 16 estudiantes se encuentran en proceso que representa el 84,2%. Se evidencia que los niños tienen dificultades en el área de matemática.

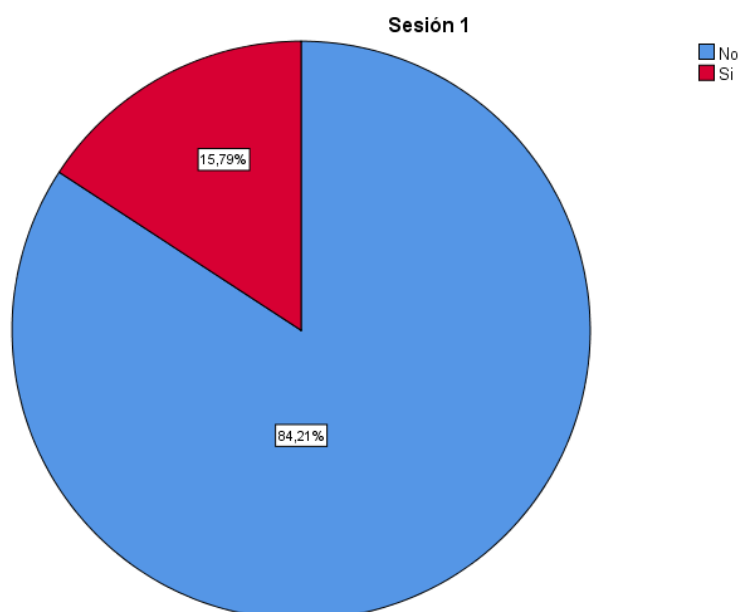
**5.1.2. Aplicar los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.**

**Tabla 3. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 1: comparamos objetos (alto – bajo)**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	16	84,2	84,2	84,2
Si	3	15,8	15,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 1- 2019

**Gráfico 2. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 1: comparamos objetos (alto – bajo)**



**Fuente:** Resultados de la sesión 1- 2019

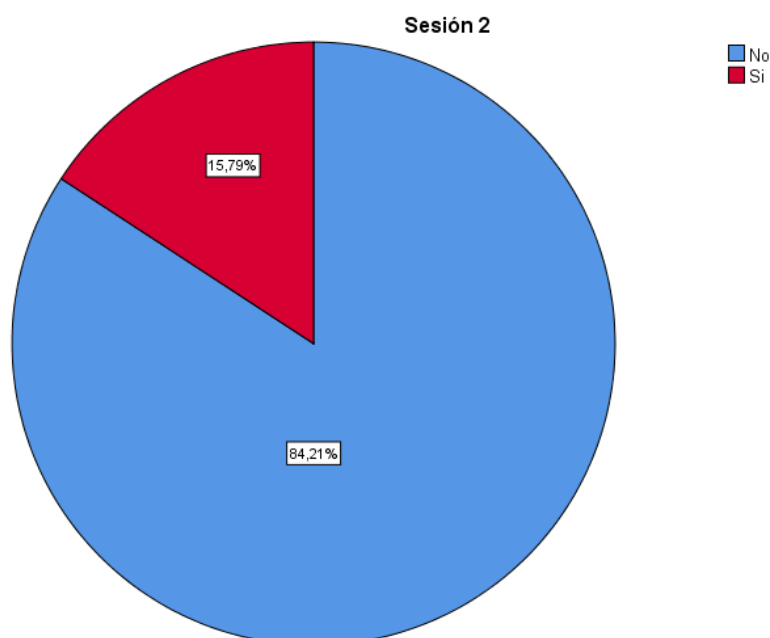
**Interpretación:** En la tabla 3 y gráfico 2 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 1, de 19 estudiantes, un 84,2% de niños respondieron correctamente con una valoración Si y el 15,8% no contestaron correctamente con una valoración no. Es decir que la mayoría de niños si logro responder correctamente, lo que muestra un avance en su aprendizaje.

**Tabla 4. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: Comparamos objetos (grande – mediano – pequeño)**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	16	84,2	84,2	84,2
Si	3	15,8	15,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 2- 2019

**Gráfico 3. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 2: Comparamos objetos (grande – mediano – pequeño)**



**Fuente:** Resultados de la sesión 2- 2019

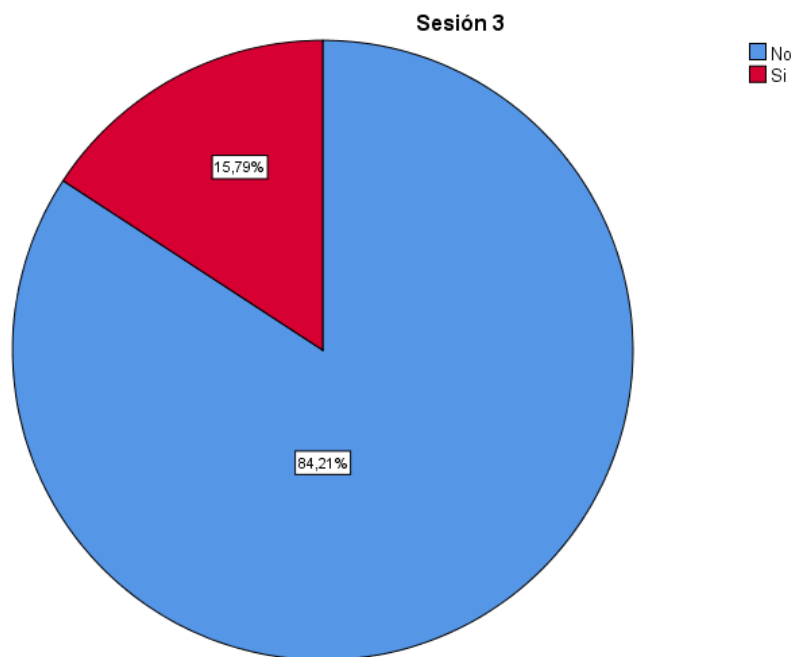
**Interpretación:** En la tabla 4 y gráfico 3 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 2, de 19 estudiantes un 84,2% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 15,8% se encuentra en una escala si. En esta sesión los niños aún tienen muchas dificultades para desarrollar las actividades de la competencia resuelve problemas de cantidad.

**Tabla 5. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: “Utilizamos las nociones muchos - pocos”**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	16	84,2	84,2	84,2
Si	3	15,8	15,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión N° 3- 2019

**Gráfico 4. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 3: “Utilizamos las nociones muchos - pocos”**



**Fuente:** Resultados de la sesión 3- 2019

**Interpretación:** En la tabla 5 y gráfico 4 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 3, de 19 estudiantes un 84,2% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 15,8% se encuentra en una escala si. Esto quiere decir que la mayoría de niños se encuentra en proceso de alcanzar su aprendizaje.

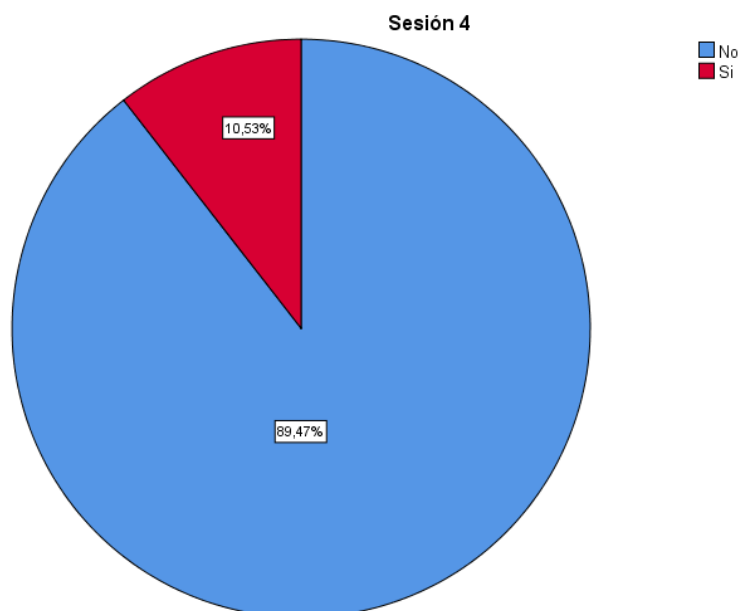


**Tabla 6. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: Jugamos con distintas formas**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	17	89,5	89,5	89,5
Si	2	10,5	10,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 4- 2019

**Gráfico 5. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 4: Jugamos con distintas formas**



**Fuente:** Resultados de la sesión 4- 2019

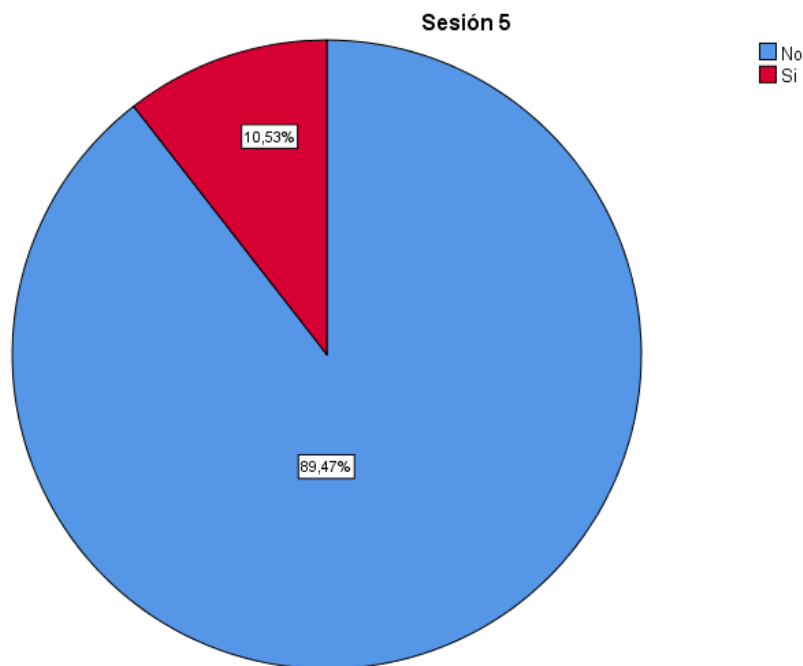
**Interpretación:** En la tabla 6 y gráfico 5 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 4, de 19 estudiantes un 89,5% de niños se encuentran en una escala no y el 10,5% se encuentra en una escala si. Estos resultados nos muestran los estudiantes tienen aún ciertas dificultades.

**Tabla 7. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 5: Seriación por tamaño**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	17	89,5	89,5	89,5
Si	2	10,5	10,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 5 - 2019

**Gráfico 6. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 5: Seriación por tamaño**



**Fuente:** Resultados de la sesión 5 - 2019

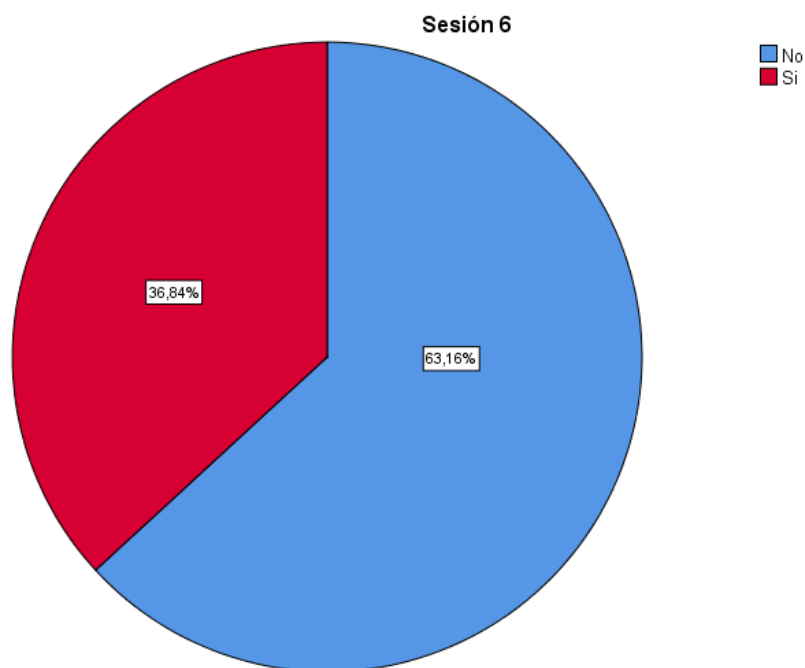
**Interpretación:** En la tabla 7 y gráfico 6 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 5, de 19 estudiantes un 89,5% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 10,5% se encuentran en una escala si. Estos resultados nos muestran que la mayoría de estudiantes están teniendo dificultades en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

**Tabla 8. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 6: Seriación por forma**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	12	63,2	63,2	63,2
Si	7	36,8	36,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 6 - 2019

**Gráfico 7. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 6: Seriación por forma**



**Fuente:** Resultados de la sesión 6 - 2019

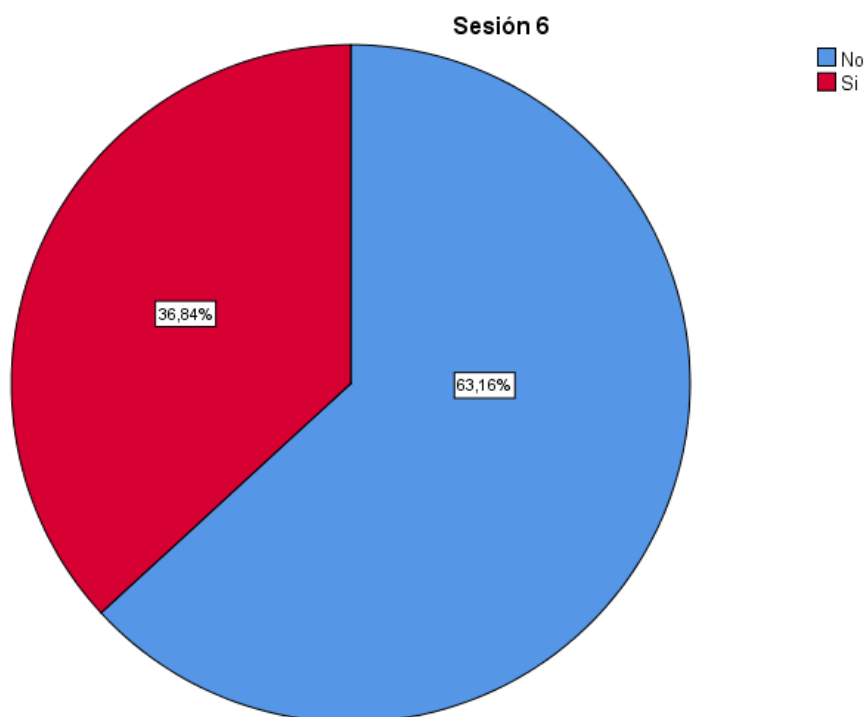
**Interpretación:** En la tabla 8 y gráfico 7 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión N° 6, de 19 estudiantes, un 63,2% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 36,8% se encuentra en una escala si. Estos resultados muestran un incremento en los niños que alcanzaron su logro previsto.

**Tabla 9. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: Seriación por colores**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	12	63,2	63,2	63,2
Si	7	36,8	36,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 7 - 2019

**Gráfico 8. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 7: Seriación por colores**



**Fuente:** Resultados de la sesión 7 - 2019

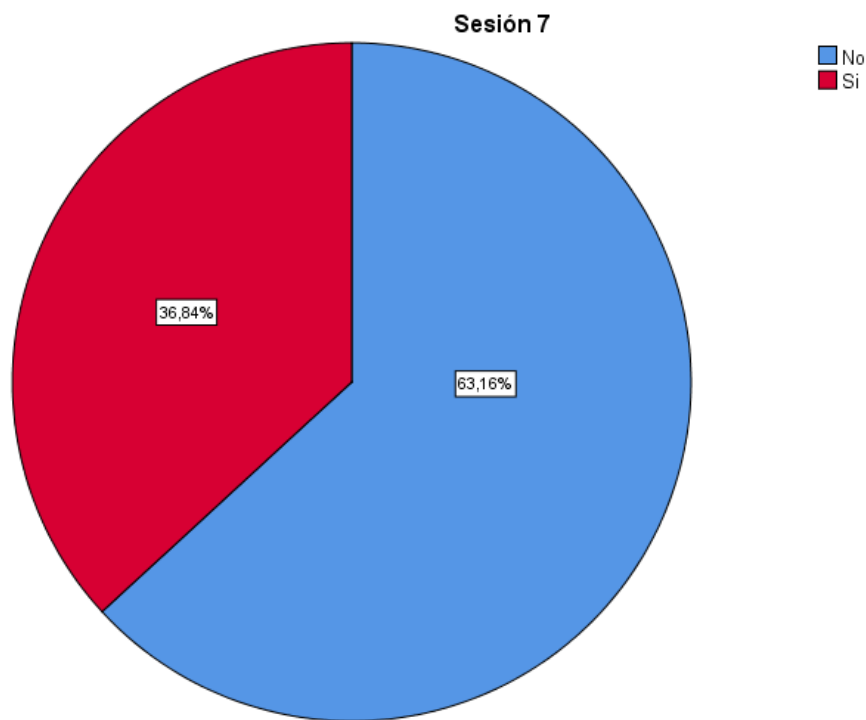
**Interpretación:** En la tabla 9 y gráfico 8 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 7, de 19 estudiantes, un 63,2% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 36,8% se encuentran en una escala si. Esto quiere decir que los estudiantes cada vez tienen menos dificultades.

**Tabla 10. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: Conociendo la seriación creciente**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	12	63,2	63,2	63,2
Si	7	36,8	36,8	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 8 - 2019

**Gráfico 9. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 8: Conociendo la seriación creciente**



**Fuente:** Resultados de la sesión 8 - 2019

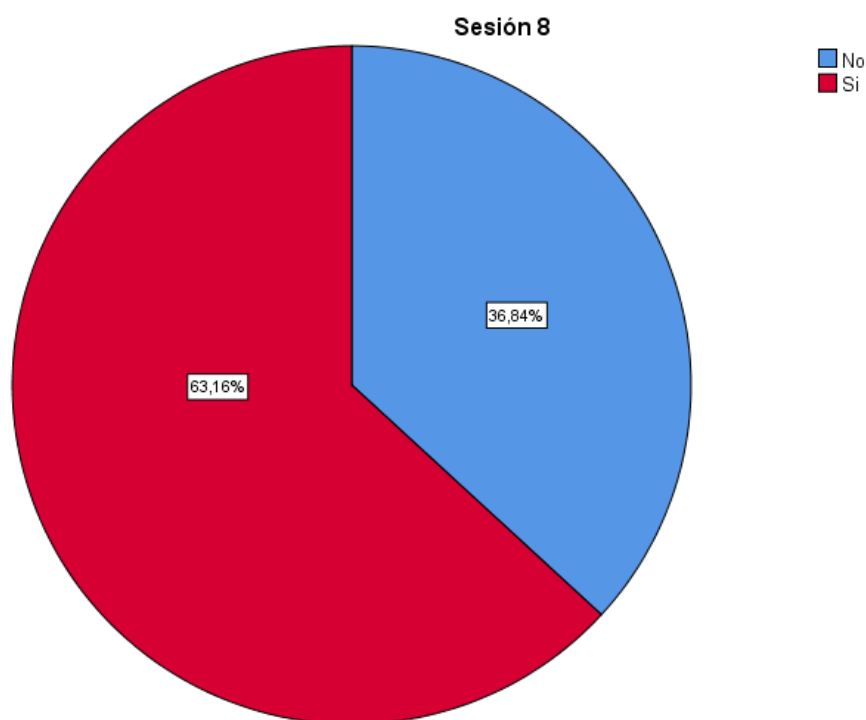
**Interpretación:** En la tabla 10 y gráfico 9 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 8, de 19 estudiantes, un 63,2% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 36,8% se encuentran en una escala si. Los resultados muestran que los niños van progresando en sus calificaciones.

**Tabla 11. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: Conociendo la seriación decreciente**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	7	36,8	36,8	36,8
Si	12	63,2	63,2	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 9 - 2019

**Gráfico 10. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 9: Conociendo la seriación decreciente**



**Fuente:** Resultados de la sesión 9 - 2019

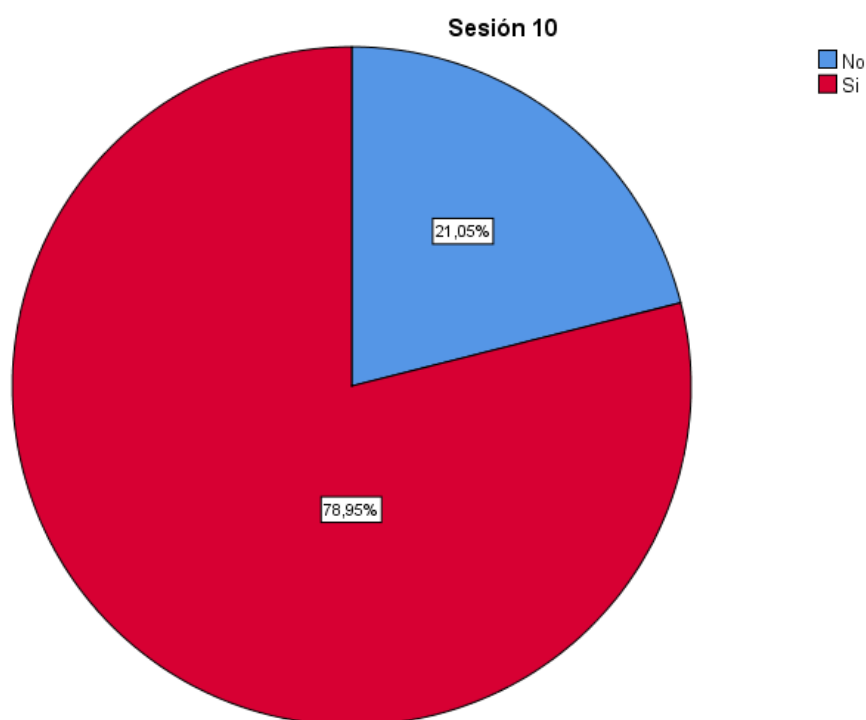
**Interpretación:** En la tabla 10 y gráfico 9 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 9, de 19 estudiantes, un 36,8% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 63,2% se encuentran en una escala si. Estos resultados reflejan que los niños están alcanzando su logro previsto.

**Tabla 12. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: A quien le corresponde**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	5	26,3	26,3	26,3
Si	14	73,7	73,7	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión N° 10 - 2019

**Gráfico 11. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 10: A quien le corresponde**



**Fuente:** Resultados de la sesión 10 - 2019

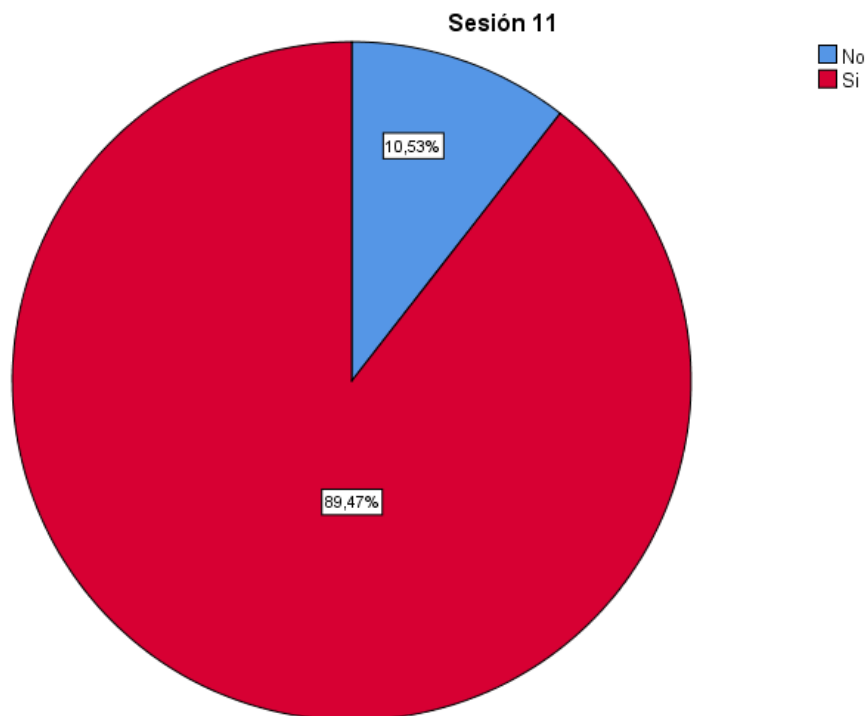
**Interpretación:** En la tabla 12 y gráfico 11 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 10, de los 19 estudiantes, un 26,3% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 73,7% se encuentran en una escala si. Estos resultados muestran que los niños obtuvieron calificaciones satisfactorias.

**Tabla 13. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 11: Jugando con los números del 6 al 10**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	2	10,5	10,5	10,5
Si	17	89,5	89,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión N° 11 - 2019

**Gráfico 12. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 11: Jugando con los números del 6 al 10**



**Fuente:** Resultados de la sesión 11 - 2019

**Interpretación:** En la tabla 13 y gráfico 12 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 11, de 19 estudiantes, un 10,5% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 89,5% se encuentran en una escala si. Estos resultados nos muestran que la mayoría de estudiantes se encuentran progresando en sus aprendizajes.

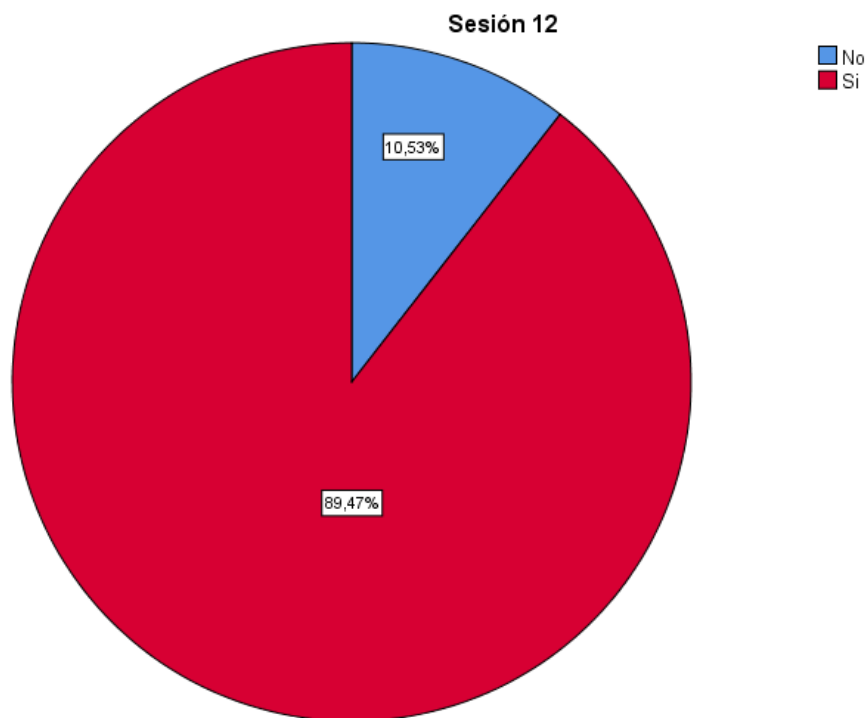


**Tabla 14. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 12: Jugando con los números (anterior – posterior)**

Sesión 12					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	2	10,5	10,5	10,5
	Si	17	89,5	89,5	100,0
	Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 12 - 2019

**Gráfico 13. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 12: Jugando con los números (anterior – posterior)**



**Fuente:** Resultados de la sesión 12 - 2019

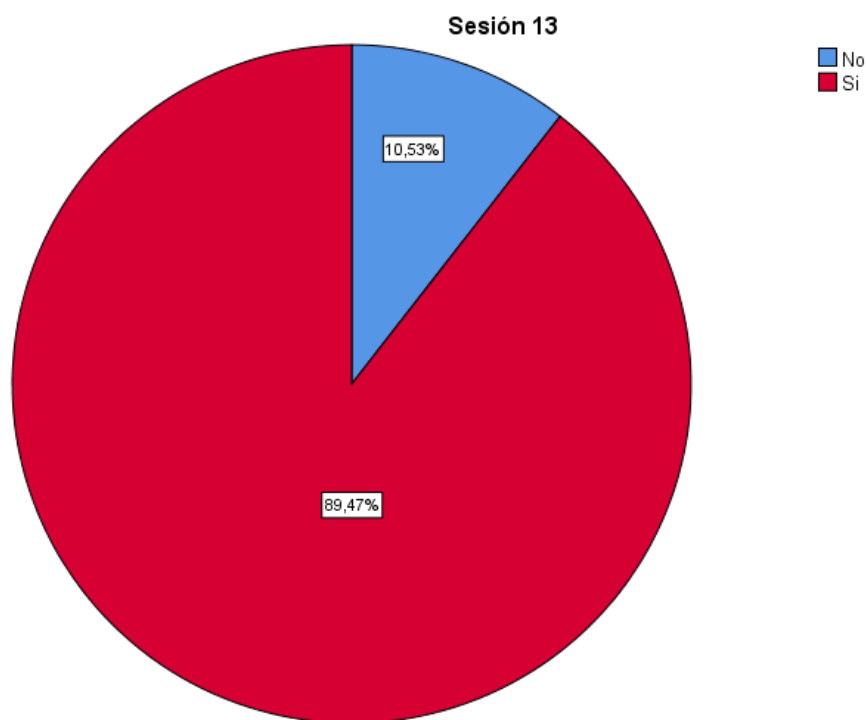
**Interpretación:** En la tabla 14 y gráfico 13 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 12, de 19 estudiantes, un 10,5% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 10,5% se encuentran en una escala si. Lo cual indica el progreso de aprendizaje de los niños.

**Tabla 15. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 13: Jugando con la secuencia de números**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	2	10,5	10,5	10,5
Si	17	89,5	89,5	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 13- 2019

**Gráfico 14. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 13: Jugando con la secuencia de números**



**Fuente:** Resultados de la sesión 13 - 2019

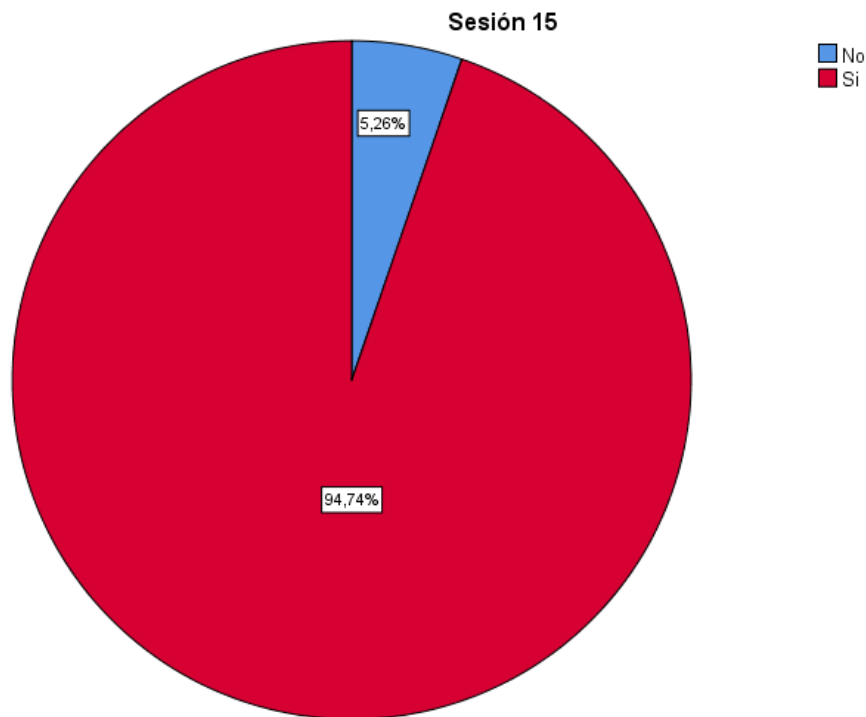
**Interpretación:** En la tabla 15 y gráfico 14 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 13, un 10,5% de estudiantes se encuentran en una valoración no y el 89,5% se encuentran en una valoración si. Por lo cual se evidencia que la mayoría de estudiantes obtuvieron calificaciones satisfactorias.

**Tabla 16. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 14: Jugando a agregar**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	1	5,3	5,3	5,3
Si	18	94,7	94,7	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 14- 2019

**Gráfico 15. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 14: Jugando a agregar**



**Fuente:** Resultados de la sesión 14 - 2019

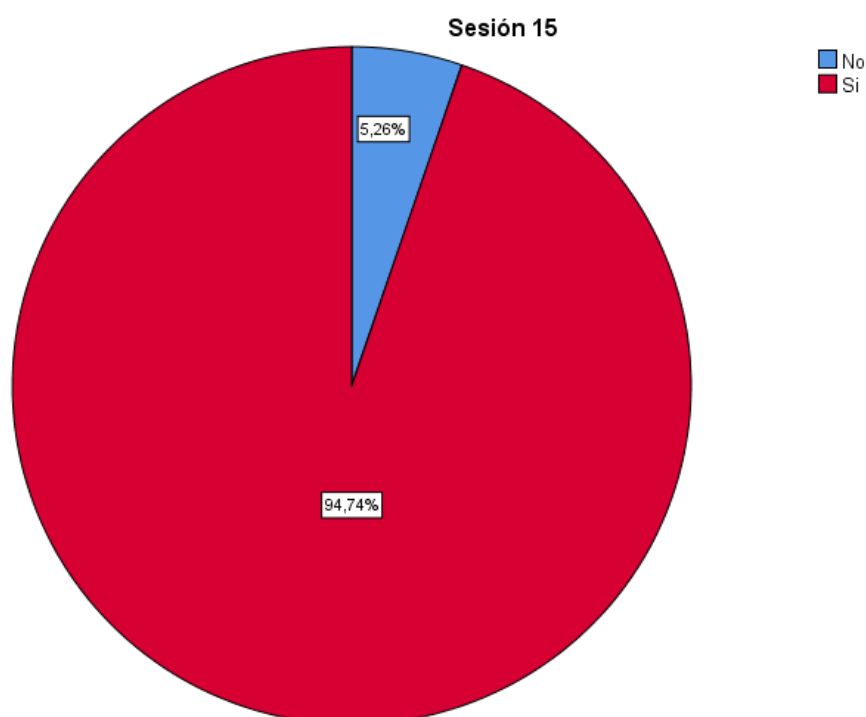
**Interpretación:** En la tabla 16 y gráfico 15 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 14, de 19 estudiantes, un 5,3% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 94,7% se encuentran en una escala si. Estos resultados son muy satisfactorios porque la mayoría de niños lograron su logro previsto.

**Tabla 17. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 15: Jugando auitar**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido No	1	5,3	5,3	5,3
Si	18	94,7	94,7	100,0
Total	19	100,0	100,0	

**Fuente:** Resultados de la sesión 15- 2019

**Gráfico 16. Aplicación de los juegos tradicionales, sesión 15: Jugando auitar**



**Fuente:** Resultados de la sesión 15 - 2019

**Interpretación:** En la tabla 17 y gráfico 16 se observa que de los resultados obtenidos de la sesión 15, un 5,3% de estudiantes se encuentran en una escala no y el 94,7% se encuentran en una escala si. En esta última sesión los niños muestran un logro en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

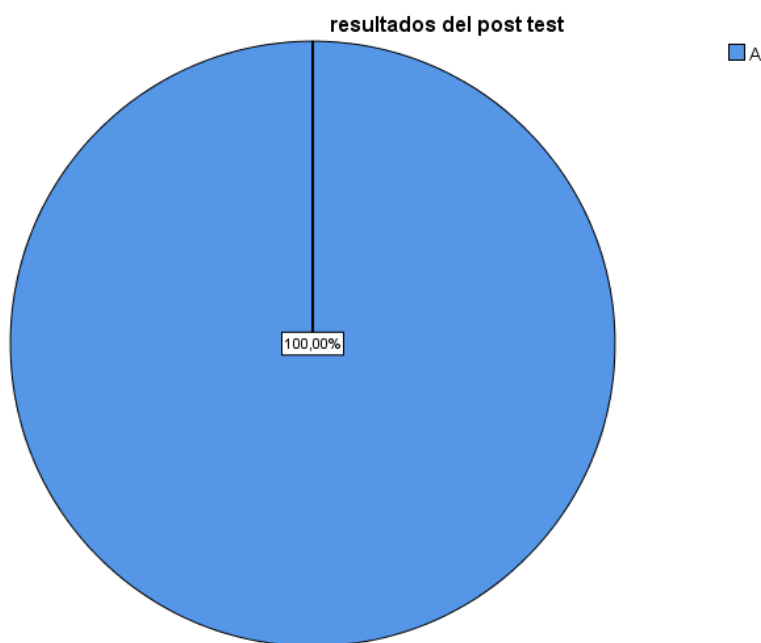
**5.1.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test.**

*Tabla 18. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Post Test*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A	19	100,0	100,0	100,0
B	0	00,0	00,0	00,0
C	0	00,0	00,0	00,0

**Fuente:** Instrumento de evaluación Post Test - 2019

*Gráfico 17. Nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, a través de un Post Test*



**Fuente:** Instrumento de evaluación Post Test - 2019

**Interpretación:** En la tabla 18 y gráfico 17 se observa que, de los resultados obtenidos de la aplicación del post test, que 100% de estudiantes alcanzaron su logro previsto. Estos resultados muestran que los 19 niños alcanzaron un logro previsto en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

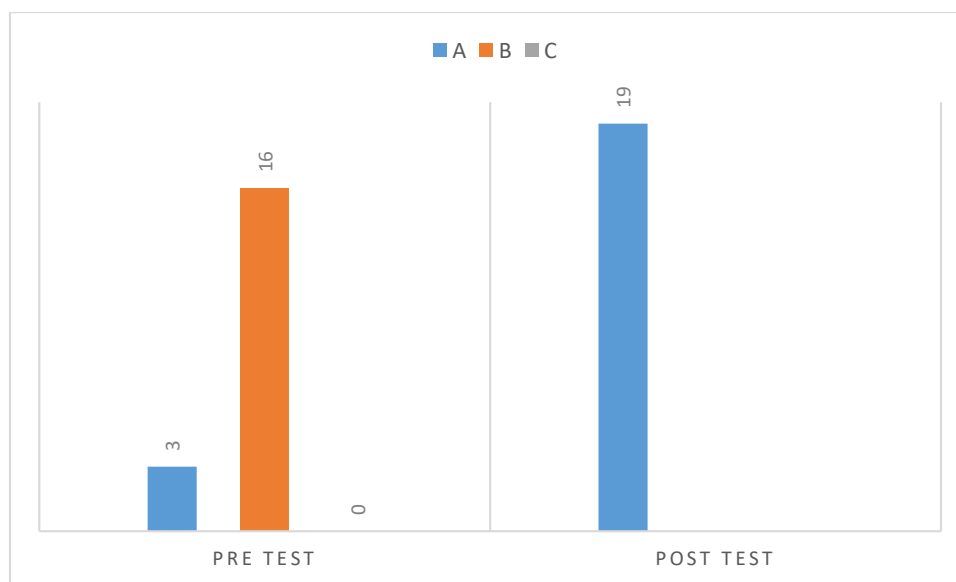
**5.1.4. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.**

**Tabla 19. Nivel de aprendizaje obtenido en la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años, en el Pre Test y Post Test**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Pre Test	B	16	84,2	84,2	84,2
	A	3	15,8	15,8	100,0
Post Test	A	19	100,0	100,0	100,00
	Total	19	100,0	100,0	

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

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



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

**Interpretación:** En la tabla 19 y gráfico 18, se observa la comparación de los resultados del pre test y post test, de los cuales en el post test el 100% de estudiantes lograron su aprendizaje.

**5.1.5. Determinar si los juegos tradicionales influye el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019**

$H_0$  = Los juegos tradicionales no influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids.

$H_a$  = Los juegos tradicionales influyen el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids.

**Tabla 20. Prueba estadística de Normalidad**

<b>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra</b>			
		Pre Test	Post Test
N		19	19
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	1,84	1,00
	Desv. Desviación	,375	,000 <sup>d</sup>
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,505	
	Positivo	,337	
	Negativo	-,505	
Estadístico de prueba		,505	
Sig. asintótica(bilateral)		,000 <sup>e</sup>	

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

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

**Tabla 21. Prueba de rangos con signos de wilcoxon**

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Test - Pre Test	Rangos negativos	16 <sup>a</sup>	8,50	136,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	3 <sup>c</sup>		
	Total	19		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

**Tabla 22. Estadísticos de prueba wilcoxon**

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Post Test - Pre Test	
Test	
Z	-4,000 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

**Interpretación:** según la tabla 21 y 22, muestran que  $p < 0,05$  decimos que existen diferencias entre el pre test y el post test, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y es con la que se ha trabajado esta investigación.



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

### **5.2.1. Evaluar los logros de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un Pre test**

En la aplicación del pre test, de los 19 niños se observa que un 84,2% de estudiantes se encuentran en proceso, es decir 16 niños presentan dificultades considerables en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados en vista que en sus resultados obtuvo que el 60% de estudiantes se encuentran en inicio.

Por consecuente, cuando sus producciones o actuaciones muestran un progreso mínimo en el desarrollo de la competencia, respecto del nivel esperado. Es decir, las producciones o actuaciones del estudiante evidencian un logro inicial, con una calificación “C” y se dice que el estudiante está en inicio. (MINEDU, 2018)

De igual forma se obtuvo en los resultados se obtuvo que el 15,8% se encuentra en logro previsto y ningún estudiante se encuentra en inicio.

### **5.2.2. Aplicar los juegos tradicionales en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años**

Se aplicó los juegos tradicionales en las 15 actividades de aprendizaje, de las cuales en la primera sesión se observa de los resultados obtenidos de, de 19 estudiantes, un 84,2% de niños respondieron correctamente con una valoración Si y el 15,8% no

contestaron correctamente con una valoración no. Es decir que la mayoría de niños si logro responder correctamente, lo que muestra un avance en su aprendizaje.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados en vista que en la aplicación de su programa “Matemática con la naturaleza” en la última sesión también obtuvo un 90% de estudiantes que alcanzaron un logro previsto y un 10% que se quedó en proceso.

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

### **5.2.3. Evaluar el nivel de aprendizaje en la competencia resuelve problemas de cantidad a través de un post test.**

En la aplicación del post test, de los 19 niños se observa que un 100% de estudiantes alcanzaron lograr su aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados en vista que en los resultados de la prueba de salida obtuvo que el 90% de estudiantes lograron una calificación A que quiere decir logro previsto.

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

#### **5.2.4. Comparar los resultados del pre y post test de los juegos tradicionales y el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años.**

Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y post test, podemos evidenciar el grado de significancia en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, porque en el post test se obtuvo que el 100% de estudiantes puedan alcanzar su logro previsto.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados porque al comparar los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida, hay una gran diferencia y se puede ver que los estudiantes a un 90% lograron aprender con una calificación A.

**5.2.5. Determinar si los juegos tradicionales influye en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids, del distrito Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2019.**

De acuerdo a los resultados obtenidos y a la prueba de wilcoxon donde se obtuvo que  $p < 0,05$ , donde  $P = 000$ , se anula la hipótesis nula y se trabajará con la hipótesis alternativa. Donde la hipótesis alternativa es: los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de la institución educativa Brilliant Kids. Aceptando la relación que existe entre las dos variables.

Quispe, (2018), en su trabajo de investigación titulado: Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018; corrobora a nuestros resultados porque en su prueba de rangos de wilcoxon también anula la hipótesis nula y toma la hipótesis alternativa.

## **VI. Conclusiones**

En virtud de los resultados obtenidos, se concluye que:

De los resultados analizados nos permite aceptar la hipótesis de la investigación porque muestran un crecimiento del aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, al evaluar los logros de aprendizaje a través de un pre test se obtuvo que el 84,2% se encontraba en proceso, se evidencio la problemática que presentaban los estudiantes con muy bajas calificaciones en esta competencia y las dificultades que tenían para comprenderla.

Al ver estas dificultades, hemos aplicado los juegos tradicionales, en el cual se desarrolló 15 actividades de aprendizaje para lo cual, se pudo ver que en comparación de la sesión 1 a la sesión 15 hay un progreso significativo, donde las calificaciones fueron mejorando progresivamente.

Al emplear estrategias novedosas y partir desde el interés de los estudiantes nos han permitido lograr que los niños aprendan de manera divertida, y buscando sus intereses.

En la evaluación del post test, podemos ver cuánto han sido influenciados los estudiantes en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad. Es por ello que para que los niños aprendan de manera significativa tenemos que buscar primero suplir las necesidades de los mismos, y tomando sus intereses como punto de partida para lograr mejores resultados.

Finalmente se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad, es por ello que los

niños deben de ser motivados con estrategias novedosas que contribuyan a un aprendizaje significativo. Esta investigación es de mucha utilidad para las maestras de aula porque podrán mejorar y emplear nuevas estrategias que ayuden a construir el aprendizaje de los niños.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia fines perseguidos por la educación, la sociedad, que deben promover este derecho.

## Referencias Bibliográficas

- Alcalde, C., Navarro, J. I., Marchena, E., Ruiz, G., & Aguilar, M. (2017). El aprendizaje de conceptos de comparación, seriación y clasificación en personas con retraso mental. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 7(3), 303–319.
- Bautista, L. (2015). *El desarrollo de la noción de número en los niños*. Recuperado de <https://www.google.com/search?q=concepto+de+clasificacion+en+inicial+pdf&oeq=con&aqs=chrome.0.69i59j69i57j0j69i59j0j69i60j69i6112.8401j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Benites Aurora, S. Y., & Solano Solano, T. M. (2016). Programa “Reciclaeduca” para el desarrollo de operaciones matemática de clasificación y seriación en niños y niñas de 4 años de la I.E. 215, urbanización Miraflores de la ciudad de Trujillo - 2014 (Universidad de Trujillo; Vol. 4). Recuperado de [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5559/BENITES\\_AURORA-SOLANO SOLANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5559/BENITES_AURORA-SOLANO SOLANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bustamante, S. (2015). *Desarrollo Lógico Matemático*. Recuperado de <http://www.runayupay.org/publicaciones/desarrollologicomatematico.pdf>
- Campos García, K. M., & Velásquez Jara, K. J. (2016). Programa Pukllay Mozat para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2016. *Lexus*, 4(None), 37. Recuperado de [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5578/CAMPOS\\_GARCIA-VELÁSQUEZ JARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5578/CAMPOS_GARCIA-VELÁSQUEZ JARA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Coraima Yuley, A. B. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen Maria - Huacho*. 1–75. Recuperado de [http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo\\_bernal\\_coraima.pdf?sequence=1](http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo_bernal_coraima.pdf?sequence=1)

- Díaz Blas, J. M. (2017). Programa Jugamate para mejorar la capacidad matemática de número y operaciones en niños de 5 años de la I.E. 209, 2016 (Universidad Nacional de Trujillo; Vol. 4). Recuperado de [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9334/DÍAZ BLAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9334/DÍAZ%20BLAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Durán Santis, M. (2018). *Uso de listas de cotejo*. Recuperado de [https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista\\_Cotejo-1.pdf](https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf)
- Faros, S. (2018). *El Juego*. Recuperado de [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)
- Fernández Bravo, J. A. (2017). Desarrollo del pensamiento matemático infantil. En *Desarrollo del pensamiento matemático infantil* (Lluvia edi). Recuperado de <http://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- Fernández Collado, C., Hernández Sampieri, R., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Mexico.
- Giganti, P. (2014). Matemática en casa. *Ayudando a sus niños a aprender y disfrutar de las matemáticas*, 130–132. <https://doi.org/10.2307/j.ctvkwnpdk.85>
- Gómez Garrido, L. M. (2016). *Juegos tradicionales y sus finalidades*.
- Gómez, M. (2015). *Didáctica de la Matemática basada en el diseño curricular de educación inicial - Nivel preescolar* (Universidad de León). Recuperado de [https://buleria.unileon.es/handle/10612/2017%0Ahttps://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2017/tesis\\_2a8a7c.PDF?sequence=1](https://buleria.unileon.es/handle/10612/2017%0Ahttps://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/2017/tesis_2a8a7c.PDF?sequence=1)
- Gonzales Santos, A. (2016). *La autoestima y el aprendizaje en niños de 5 años del area de matemática de la I.E. Inicial "Sangarara" del distrito de Comas - Ugel N° 04, 2016*. Recuperado de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/9715/Gonzales\\_SA.pdf?seq](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/9715/Gonzales_SA.pdf?seq)



uence=1&isAllowed=y

Isabel, M., & Mendoza, P. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E. N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba - 2015*. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS\\_LUDICOS\\_HUAMAN\\_RISCO\\_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS_LUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

León, T. (2016). *Influencia del programa de matemáticas "metas" en la mejora de la noción de cantidad y numeral en los niños de la I.E.N°1564 "Radiantes capullitos urb.Chimú" Trujillo 2015*. Recuperado de [http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/7986/LEÓN SÁNCHEZ.pdf?sequence=1](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/7986/LEÓN_SÁNCHEZ.pdf?sequence=1)

López, C. (2018). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Ccap*, 10(4), 5–9. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>

Lorente Rodríguez, M. (2019). Problemas y limitaciones de la educación en América Latina. Un estudio comparado. *Foro de Educación*, 17(27), 229–251. <https://doi.org/10.14516/fde.645>

Maeremans, J., Verhaert, D., Pereira, B., Frambach, P., Van Mieghem, C., Barbato, E., ... Dens, J. (2018). Enseñanza y Aprendizaje. *Catheterization and Cardiovascular Interventions*, 92(3), 488–496. <https://doi.org/10.1002/ccd.27390>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (2015). El juego en los niños enfoque teórico. *Revista Educación*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- MINEDU. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Segundo Año de Educación General Básica*. 2345(Actualización y fortalecimiento curricular de la Educación Básica), 19. Recuperado de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/AC\\_2.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/AC_2.pdf)
- MINEDU. (2015a). *Evaluación PISA 2015 Primeros resultados*. I, 55. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1108/MRR-09-2015-0216>
- MINEDU. (2015b). Rutas de aprendizaje. En *Ministerio de Educación*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- MINEDU. (2017). *Curriculo Nacional*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- MINEDU. (2018a). *Evaluación de logros de aprendizaje*. 24. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/10/Informe-Nacional-ECE-2018.pdf>
- MINEDU. (2018b). *Norma técnica que orienta el proceso de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes de las instituciones y programas educativos de la educación básica*.
- Paredes, J. E., Asesora, V., Graciela, D., & Morán, P. (2018). *Aplicación Del Programa De Actividades Lúdicas Para Mejorar El Aprendizaje De Los Niños De 5 Años, En El Área De Matemáticas, Del Pronoei “Luceritos Del Amanecer” De La Provincia De Casma – 2016*. Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES\\_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAREDES\\_VENTURO\\_JULIANA\\_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4387/ACTIVIDADES_LUDICAS ESTRATEGIAS APRENDIZAJE MATEMATICA PAREDES_VENTURO_JULIANA_ELISA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Perez Pumacahua, M. B. (2018). *Desarrollo de las habilidades matemáticas en niños*

- de cuatro años de educación inicial en el área de matemática de una institución educativa privada del distrito de Chorrillos – Lima* (Universidad Champagnat). Recuperado de [http://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/UMCH/503/2/125.Trabajo de suficiencia %28Perez Pumacahua y Ocampo Valencia%29.pdf](http://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/UMCH/503/2/125.Trabajo%20de%20suficiencia%20Perez%20Pumacahua%20y%20Ocampo%20Valencia%29.pdf)
- Pérez, Y., & Ramírez, R. (2015). Estrategias de enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. Fundamentos teóricos y metodológicos. *Revista de Investigación*, 35(73), 169–193. Recuperado de <file:///C:/Users/hp Core/Downloads/Dialnet-EstrategiasDeEnsenanzaDeLaResolucionDeProblemasMat-3897810.pdf>
- Quispe Torres, J. (2018). Programa “Matemática con la naturaleza” para desarrollar las nociones matemáticas en estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E N° 659 “María Montessori” Pisquicocha, Cotaruse, Aymaraes, Apurímac, 2018 (Universidad Peruana Union). Recuperado de [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1400/Judith\\_Tesis\\_Licenciatura\\_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1400/Judith_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Rivas, F., & Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logros de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017* (Universidad Tecnológica de los Andes). Recuperado de [http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.utea.edu.pe/bitstream/handle/utea/71/Influencia%20de%20los%20juegos%20tradicionales%20en%20el%20logro%20de%20los%20aprendizajes.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Rodríguez, F. (2010). *Estrategias De Enseñanza Investigaciones Sobre Didáctica En Instituciones Educativas De La Ciudad De Pasto*. 298. Recuperado de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117011106/Estrategias.pdf>
- Secadas Marcos, F. (2014). *Las definiciones del juego*. Recuperado de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>

- Tito Diaz, N., & Venegas Chura, M. (2016). *La tiendita como estrategia para el desarrollo de la competencia actua y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad en niños y niñas de 5 años de las Instituciones educativas iniciales del distrito de Amantanien el 2016* (Universidad Nacional del Altiplano). Recuperado de [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas\\_Chura\\_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4481/Venegas_Chura_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. A. (2009). *Didáctica General* (Vol. 1). Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002481.pdf>
- Universia. (2015). Por qué la matemática es tan importante en la educación ? *OEI*, 0–2. Recuperado de <https://noticias.universia.cr/educacion/noticia/2015/06/01/1126085/matematica-tan-importante-educacion.html>
- Vargas Esquivel, R. L. (2019). *Educación matemática realista en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de I ciclo de la carrera profesional de Educación Inicial, Trujillo 2017* (Universidad César Vallejo; Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Vásquez, R. E. (2015). *Aplicación de un problema de actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del Área de Matemática en los Niños Y Niñas de 4 Años de La I.E.I. N° 253 Isabel Honorio de Lazarte de la Urbanización La Noria del Distrito De Trujillo* (p. 107). p. 107. Recuperado de <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/608/BC-TES-4723.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2012). Teorías del aprendizaje. En *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan* (Vol. 7). <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

Vivas, M. (2018). *Las matemáticas, su importancia y algunas aplicaciones*. 16(July), 12. Recuperado de [file:///C:/Users/hp Core/Downloads/lasmatemticasalgunasaplicacionesysuimportancia.pdf](file:///C:/Users/hp/Core/Downloads/lasmatemticasalgunasaplicacionesysuimportancia.pdf)

Zamorano, A. (2015). *La practica de la enseñanza de las matemáticas a través de las situaciones de contingencia*. Recuperado de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/288225/azv1de1.pdf?sequence=1>

# ANEXOS

## Anexo 1: Carta de presentación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**COD. 186**

Juliaca, 05 de noviembre del 2019

**CARTA DE PRESENTACIÓN**

**SEÑOR(A):**

Lic. Haydee Isabel Mendez Ortiz  
**DIRECTORA DE LA I.E. PARTICULAR BRILLIANT KIDS**

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y a la vez presentarle al estudiante QUISPE MAMANI MARTHA con código de matrícula **6907141027** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, quien aplicará el instrumento (encuesta) de recojo de información para su informe de tesis en la Institución que dignamente usted dirige y representa, por lo mismo solicito a su representada acoger al estudiante para el desarrollo de la misma.

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

**Atentamente,**

  
Lic. Haydee Isabel Mendez Ortiz  
DIRECTORA

  
Lic. José Orestes Vite Ibarra  
COORDINADOR

## Anexo 2: Informe de la aplicación del instrumento

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA  
"BRILLIANT KIDS" DE JULIACA

**HACE CONSTAR:**

Que la Srta. **QUISPE MAMANI, MARTHA**, con código de matrícula Nro. 6907141027, estudiante de la carrera profesional de Educación Inicial, ha realizado satisfactoriamente la aplicación del instrumento de investigación denominado: "Test de evaluación Matemática Temprana" con los niños de 4 años del nivel Inicial.

Desempeñándose con respeto, responsabilidad, puntualidad y eficiencia en sus actividades de investigación.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Juliaca, 14 de noviembre del 2019



  
Lic. Haydee Isabel Mendez Ortiz  
DIRECTORA



### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

#### PRE TEST

Apellidos y nombres	Aplicación de las sesiones de aprendizaje																				Baremo de Evaluación						
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	A	B	C				
Alumno 1	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 2	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		

Alumno 3		x		x		x		x	x		x			x	x			x	x		x		x		x			B
Alumno 4		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 5	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x	x	A			
Alumno 6		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 7		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 8		x		x		x		x	x			x		x	x			x	x		x		x		x		B	
Alumno 9		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 10		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 11		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 12		x		x		x		x	x			x		x	x			x	x		x		x		x		B	
Alumno 13		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 14		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 15		x		x		x		x	x			x		x	x			x	x		x		x		x		B	
Alumno 16		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B
Alumno 17		x		x		x		x	x			x		x		x		x		x		x		x		x		B

Alumno 18		x		x		x		x	x		x			x		x	x			x		x		x				B	
Alumno 19		x		x		x		x	x		x			x		x	x			x		x		x				B	

**POST TEST**

<b>Apellidos y nombres</b>	<b>Aplicación de las sesiones de aprendizaje</b>																								<b>Baremo de Evaluación</b>				
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A</b>	<b>B</b>				<b>C</b>	
Alumno 1	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 2	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		

Alumno 3	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A				
Alumno 4	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 5	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 6	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 7	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 8	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 9	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 10	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 11	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 12	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 13	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 14	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 15	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 16	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 17	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		

Alumno 18	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		
Alumno 19	x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		x		A		



## Validez y Confiabilidad del instrumento

### Ficha de validación del instrumento sobre el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

	DETERMINANTES DE LA VARIABLE (DEPENDIENTE)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
		¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
		Esen- cial	Útil pero no esencial	No neces- aria	1	2	3	4	5
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones.	X					X		
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	X						X	
3	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: "muchos", "pocos", en situaciones cotidianas.	X						X	
4	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	X						X	
5	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	X						X	
6	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma)	X						X	
7	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color)	X						X	
8	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente)	X					X		
9	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente)	X						X	
10	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	X						X	
11	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (anterior - posterior)	X						X	
12	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (secuencia numérica)	X						X	
13	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (agregar)	X						X	
14	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (quitar)	X						X	
<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b>									
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					1	2	3	4	5
Comentario:								X	

85%

(Firma y sello)

Mgrt. SONIA ONOFRE TITO

Experto 01

Ficha de validación del instrumento sobre el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

	DETERMINANTES DE LA VARIABLE (DEPENDIENTE)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
		¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
		Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones.	X						X	
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	X						X	
3	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: "muchos", "pocos", en situaciones cotidianas.	X						X	
4	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	X						X	
5	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	X						X	
6	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma)	X						X	
7	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color)			X				X	
8	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente)	X						X	
9	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente)	X						X	
10	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	X						X	
11	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (anterior - posterior)	X						X	
12	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (secuencia numérica)	X						X	
13	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (agregar)	X						X	
14	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (quitar)	X						X	
VALORACIÓN GLOBAL:									
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					1	2	3	4	5
								X	
Comentario:					80%				

UNIVERSIDAD LOS ANGELES DE CHIMBOTE  
 FILIAL - JIJÁCA  
 Mgr. Juliana M. Calderón Achata  
 DOCENTE DE PRÁCTICA

(Firma y sello)

Mgr. JULIANA CALDERÓN ACHATA

Experto 02



Ficha de validación del instrumento sobre el aprendizaje de la competencia resuelve problemas de cantidad

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

	DETERMINANTES DE LA VARIABLE (DEPENDIENTE)	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
		¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
		Esen- cial	Útil pero no esencial	No neces- aria	1	2	3	4	5
1	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones.	X						X	
2	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	X						X	
3	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: "muchos", "pocos", en situaciones cotidianas.	X						X	
4	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	X					X		
5	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	X						X	
6	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma)	X						X	
7	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color)	X						X	
8	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente)	X						X	
9	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente)	X						X	
10	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	X						X	
11	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (anterior - posterior)	X						X	
12	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (secuencia numérica)	X						X	
13	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (agregar)	X						X	
14	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto. (quitar)	X						X	
VALORACIÓN GLOBAL:									
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?					1	2	3	4	5
								X	
Comentario:									
80%									

*Bertha Flores Aroni*  
 FLORES ARONI BERTHA J.  
 MAGISTER EN EDUCACIÓN T.110  
 ESP. LENGUA LITERATURA  
 PSICOLOGIA Y FILOSOFIA

(Firma y sello)

Mgt. BERTHA FLORES ARONI

Experto 03

#### Anexos 4: Evidencias Fotográficas

Jugando con los niños al juego del tejo y reconociendo los números.



jugando y reconociendo grande – mediano – pequeño.

## Anexo 5: Actividades de Aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE 01


#### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Comparamos objetos” (Alto – Bajo)  
 1.7. Fecha : 21/10/2019

#### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones	Lista de cotejo

#### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos con los niños y niñas a escuchar la Música y realizar movimientos.</li> <li>- Explicamos que, al sonar la música, se moverán libremente por el espacio y se detendrán al escuchar la indicación que la docente</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b>                      Preguntamos a los niños: ¿Quién de nuestros compañeros es alto? ¿Quién es más bajo?</p> <p><b>Propósito y organización:</b>                      Los niños y niñas, identifican y verbalizan las dimensiones: Alto- bajo</p> <p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentamos a los niños y niñas las imágenes de Blanca Nieves y los siete enanitos.</li> </ul> 	Patio de la institución Cd radio	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b> Hacemos un recorrido por los alrededores de la Institución Educativa y comparamos la altura de diversos objetos: postes, escaleras, casas, carteles, etc.</p> <p><b>Busca estrategia</b> - Pedimos a los niños y niñas que comparen su altura con la de su profesora, sus compañeros, las columnas, los postes, etc. Motivamos a saltar para que alcancen la altura de otro niño o la profesora.</p> <p><b>Representación:</b> - Solicitamos a los niños y niñas que construyan en grupo un edificio con bloques de madera, cajas, etc. Al finalizar pedimos que observen y comparen sus construcciones y finalmente señalen el edificio más alto y más bajo, los orientamos para que midan las alturas de los edificios con partes de su cuerpo, listones de madera u otros objetos propuestos por los mismos niños y niñas.</p> <p>- Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado en el patio.</p> <p><b>Formalización</b> Elaboramos un tallimetro, para medir la altura de los niños. Pedimos a cada uno, que pinte la barra que le corresponde de acuerdo con su altura, usando un color diferente cada vez que se tallen. Luego promovemos el dialogo y la comparación</p> <p><b>Reflexión:</b> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: - ¿Cómo sabes cuales objetos son altos y cuales son bajos?</p> <p><b>Transferencia:</b> Entregamos una ficha para que identifiquen dimensiones: alto y bajo. - Preguntamos: ¿Cuál es más alto? - Un edificio o una casa - Una jirafa o una cabra</p>	<p>Papelote</p> <p>siluetas</p> <p>papelotes</p> <p>Bloques</p> <p>tallimetro</p> <p>fichas</p> <p>colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO 01

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar sus dimensiones	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

---

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Comparamos objetos: (grande – mediano – pequeño)”  
 1.7. Fecha : 22/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características. - Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematización</b>                      Pedimos a los niños que observen todos los objetos del salón.</p> <p><b>Saberes previos:</b>                      Preguntamos: ¿Qué objetos son grandes? ¿Qué objetos son pequeños? ¿Qué objetos son medianos y porque será?</p> <p><b>Propósito y organización:</b>                      Los niños y niñas, comparan dimensiones, con las nociones: grande, mediano y pequeño.</p> <p><b>Motivación:</b>                      Salimos al patio y jugamos a ubicar objetos: grandes, medianos y pequeños que están escondidos, luego preguntamos: ¿Qué objetos encontraron? ¿Cómo son? ¿Todos tienen el mismo tamaño? ¿Cuáles son pequeños? ¿Cuáles son medianos? ¿Cuáles son grandes?</p>	<p>Objetos diversos</p> <p>Patio</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solicitamos a los niños y niñas, que observen sus sillas y la de la profesora. Preguntamos: ¿Todas las sillas son del mismo tamaño?, ¿Cuál es la silla grande?, ¿Cuál es la silla pequeña? ¿Hay una silla mediana?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, que coloquen encima de la mesa sus cartucheras y formen tres grupos, uno de cartucheras, grandes, otro de cartucheras medianas y otro de cartucheras pequeñas. Finalmente preguntamos: ¿Qué hicieron para diferenciar los tamaños?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizamos una salida al parque para que los niños y niñas recojan hojas de diferentes tamaños. Luego clasificamos y pegamos de acuerdo con su dimensión: grandes, medianas y pequeñas.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos a los niños y niñas, siluetas de animales, objetos, prendas de vestir, útiles, de diferentes tamaños (grandes, medianos y pequeños). Pedimos que las agrupen de acuerdo a su tamaño.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué objetos has observado? ¿Cómo los agrupaste?, ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <p>Entregamos una ficha para que identifiquen las dimensiones: grande, mediano y pequeño Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendiste? ¿Qué te gusto más?</p>	<p>Cartucheras</p> <p>Hojas secas</p> <p>Goma</p> <p>Hojas bond</p> <p>Siluetas</p> <p>Fichas</p> <p>colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 02**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características. - Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

MARTHA QUISPE MAMANI



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Utilizamos las nociones muchos - pocos”  
 1.7. Fecha : 23/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematicación:</b>                      La docente ingresa al salón con globos en la mano, indicando a los niños que festejará la fiesta de su hijo. Pero necesita saber qué cantidad de globos rosados, celestes y amarillos hay.</p> <p><b>Saberes previos:</b>                      - presentando muchos globos de un color, pocos de otro color, uno o ninguno de otros colores.)                      - Planificamos la sesión con los niños, escribiendo lo que opinan en un papelote.</p> <p><b>Propósito y organización:</b>                      Los niños, utilizan los cuantificadores: muchos-pocos</p> <p><b>Motivación:</b>                      - Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción acompañada de movimientos corporales:</p> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><i>Muchos son...                          Muchos, son los animalitos del bosque                          Muchas son las estrellas del cielo                          Muchos, son los arboles del mudo                          Muchas son las flores del jardín</i></p> </div>	Globos  papelote	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b> 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><b>Busca estrategia:</b> - 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><b>Representación:</b> - Proporcionamos a cada grupo, lentejitas de colores (muchas lentejas de unos colores y pocas lentejas de otros colores) - Pedimos que las agrupen en bolsitas transparentes y que verbalicen la cantidad que hay de cada color “muchos-pocos)</p> <p><b>Formalización:</b> - 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. comparación</p> <p><b>Reflexión:</b> - Dialogamos con los niños y niñas sobre lo trabajado. Preguntamos: - ¿Qué hicieron?, ¿Qué materiales utilizaron?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cuántas lentejitas rojas agruparon? ¿Cuántas amarillas?</p> <p><b>Transferencia:</b> - Entregamos una ficha para que identifique la noción: “muchos-pocos” - Realizan la evaluación.</p>	<p>Cartucheras</p> <p>cuentos</p> <p>Lentejas bolsitas</p> <p>fichas</p> <p>colores</p>	30’
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5’

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 03**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad: “muchos”, “pocos”, en situaciones cotidianas	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Jugamos con distintas formas”  
 1.7. Fecha : 24/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b> Presentamos a los niños diferentes imágenes pedimos que relacionen las que son iguales</p> <p><b>Saberes previos:</b> - provocamos el aprendizaje presentando diferentes imágenes y preguntando: ¿Qué forma tienen? ¿Qué color son? ¿son iguales o diferentes?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas de 4 años de edad, identifican y describen distintas formas, asociándolo con objetos y representaciones graficas de su entorno.</p> <p><b>Motivación:</b> - Presentamos a los niños y niñas, la siguiente adivinanza:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 40%;"> <p style="text-align: center;">En el cielo de verano, brillan y brillan; se encienden y se apagan</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 40%;"> <p style="text-align: center;">Soy de rojo color  Y en su pecho me lleva</p> </div> </div>	siluetas	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos a los niños y niñas una lámina con todas las figuras geométricas y distintas formas (estrella y corazón). Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué figuras observas? ¿Todas son figuras geométricas? ¿Conoces las otras formas?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo es una estrella?, ¿Cómo es el corazón?, ¿Podrás dibujarlos?</p> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, que salgan al patio y les proporcionamos una caja con distintas formas (triángulo, cuadrado, rombo, óvalo, rectángulo, estrella, trapecio y corazón). Indicamos que solo deben coger las siluetas que tienen forma de estrella o corazón y pasando por distintos obstáculos deberán pegarlas dentro de una estrella o corazón gigante, que estarán pegados en el otro extremo del patio.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y dibujan imaginariamente una estrella y un corazón.</li> <li>- Entregamos a los niños una hoja con siluetas de corazón y de estrellas, dentro de una mica, pedimos a los niños que las repasen con plumón de pizarra.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué objetos tienen forma de estrella? ¿Dónde podemos ver las estrellas? ¿Cuándo podemos ver las estrellas? ¿Qué objetos tienen forma de corazón? Con ayuda de las respuestas de los niños, vamos elaborando un mapa conceptual.</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos una ficha para que identifique corazones y estrellas.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué te gusto más? ¿Cómo lo aprendiste?</li> </ul>	<p>papelote</p> <p>siluetas con distintas formas</p> <p>Tijera Goma Hojas de colores</p> <p>fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 04**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8		X
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. . Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Seriación por tamaño”  
 1.7. Fecha : 25/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematicación:</b> prepara máscaras de gatos de dos tamaños diferentes: grandes y pequeños.</p> <p><b>Saberes previos:</b> Mostramos las máscaras y preguntamos: ¿de qué tamaño era la máscara del primer compañero? ¿de qué tamaño es del segundo compañero? - ¿Existirá un patrón de repetición? ¿Cuál será?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (tamaño)</p> <p><b>Motivación:</b> Realizamos una canción:</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>LOS GATTOS                      (Tonada: todos los patitos)                      Todos los gatitos,                      Salieron a pasear                      Salieron a pasear                      Salió el más grande y dijo miau (sale adulto)                      Salió el más pequeño y dijo miau (sale el niño)                      Nuevamente Salió el más grande y dijo miau                      Salió el más pequeño y dijo miau (sale el niño)</i></p> </div>	<p>maskaras</p> <p>papelote</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente, pregunta a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción? ¿De qué tamaño, era el animalito que salió primero?, ¿Y de qué tamaño, era el animalito que salió después? ¿Existirá un patrón de repetición? ¿Cuál será?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <p>Indicamos a los niños y niñas que saquen los conos de papel higiénico que trajeron de casa y que los comparen. Preguntamos: ¿Cuáles son grandes? ¿Cuáles son pequeños? ¿Cómo podemos formar una secuencia? ¿Qué patrón de repetición podemos seguir?</p> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos a los niños y niñas que crearemos un animalito con los conitos de papel. Luego pedimos que creen una secuencia, siguiendo el patrón de repetición(tamaño)</li> <li>- Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animamos a los niños y niñas a tallarse entre ellos y crear una secuencia, de acuerdo a sus tamaños.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo he formado una secuencia?, ¿Qué otro patrón de repetición puedo seguir?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos a formar torres altas y bajas, y crean una secuencia, siguiendo un patrón de repetición.</li> <li>- Entregamos una ficha para que creen secuencias, siguiendo un patrón de repetición.</li> </ul>	<p>Conos de papel higiénico</p> <p>Temperas pinceles Plumones</p> <p>Niños</p> <p>latas</p> <p>Hojas de colores fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO 05

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos por su tamaño que están en su entorno.	
		SI	NO
1	Alumno 1		X
2	Alumno 2		X
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15		X
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2 Grado/edad : 4 años  
 1.3 Sección : A  
 1.4 Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5 Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6 Nombre de la sesión : “Seriación por forma”  
 1.7 Fecha : 28/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma)	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños que salgan al patio y que observen el todo el centro educativo.</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b></p> <p>Preguntamos a los niños: ¿Qué observaron? ¿Qué formas tenían y si eran iguales o diferentes?</p> <p><b>Propósito y organización:</b></p> <p>Los niños y niñas, continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (forma)</p> <p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos a los niños una caja con telas de diferentes formas.</li> <li>- Escogen una tela y corren libremente por el patio</li> <li>- Indicamos que cuando escuchen la señal, observarán una secuencia hecha en cartulina y ellos tendrán que organizarse en fila, según la forma de su tela y siguiendo la secuencia y hasta completarla.</li> </ul>	Caja de telas	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos: ¿Cómo eran las telas?, ¿Qué forma tenían?, ¿eran iguales?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, que formen grupos de cuatro y a cada integrante debe sacar el taper de fruta que trajo de casa y preguntamos: ¿Pueden hacer brochetas de frutas?, ¿Cuál sería el patrón de repetición?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas a elaborar brochetas de frutas, creando su propio patrón de repetición:</li> </ul> <div data-bbox="683 622 871 730" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que verbalicen el patrón que ha creado y que compare con sus compañeros, si lo hicieron igual o diferente.</li> <li>- Pedimos que representen mediante el dibujo, las brochetas de frutas.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos a cada niño una tira de papel largo y siluetas de distintas formas: corazón, estrella, hexágono, etc.), pedimos que creen su patrón de repetición, pegando las siluetas en las tiras de papel.</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué figuras tenías?, ¿Cómo era el patrón de repetición que creaste?</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué otras secuencias puedes formar? ¿Qué formas emplearías?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que jueguen a continuar secuencias propuestas por un compañero, usando botones de diferentes formas.</li> <li>- Entregamos una ficha para que identifiquen patrones de repetición y continúen secuencias.</li> </ul>	<p>taper</p> <p>frutas</p> <p>palitos de brochetas</p> <p>Papel afiches</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 06**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (forma).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4		X
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6		X
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10		X
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13		X
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17		X
18	Alumno 18		X
19	Alumno 19		X

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

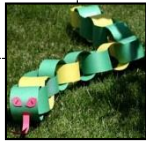
### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.2. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.8 Grado/edad : 4 años  
 1.9 Sección : A  
 1.10 Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.11 Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.12 Nombre de la sesión : “seriación por colores”  
 1.13 Fecha : 29/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color)	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente ingresa al salón, con un collar de fideos de colores.</li> </ul> <p><b>Saberes previos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos a los niños: Preguntamos ¿Cómo creen que elaboré este collar? ¿Cómo están ordenados los fideos? ¿Por qué se deben repetir algunos colores?</li> </ul> <p><b>Propósito y organización:</b></p> <p>Los niños y niñas, continúan y mencionan la secuencia con patrón de repetición (color)</p> <p><b>Motivación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantamos con los niños la siguiente canción:</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><i>LA SERPIENTE DE COLORES DE COLORES</i>  <i>De colores, de colores</i>  <i>De colores es la serpiente</i>  <i>Que viene de afuera,</i>  <i>De colores, de colores</i>  <i>Escucho ssss ssssss</i>  <i>Creo que es mi serpiente</i></p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Fideos</p> <p>música</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente presenta a los niños y niñas una serpiente de colores y pide que la describan. Pregunta ¿es larga o corta? ¿Cuántos colores tiene? ¿sus colores esta ordenados? ¿cómo?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con anterioridad, la docente elabora serpientes de colores de distintos materiales y los distribuye en el salón.</li> <li>- Pedimos a los niños y niñas que busquen otras serpientes de colores en el salón o en el patio.</li> <li>- Indicamos que las describan, verbalizando su patrón de repetición.</li> </ul> <div data-bbox="780 618 925 779" style="text-align: center;"> </div> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños, que formen grupos y proporcionamos distintos materiales, para que elaboren sus serpientes o gusanos de colores.</li> <li>- Indicamos que representen mediante el dibujo la actividad realizada.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos a cada niño(a), un círculo rojo o azul, explicamos que con los círculos entregados formarán entre todos un gusano. Pegamos un círculo rojo en la pizarra, que será la cabeza del gusano y tres círculos más, rojo, azul, rojo. Luego preguntamos: ¿Qué color creen que sigue?, para que puedan identificar la secuencia y peguen uno por uno los círculos hasta completar el gusano. Al final verbalizan con ellos la secuencia que siguieron rojo, azul, rojo, azul.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Cómo puedes crear series con patrones de repetición?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos que jueguen a continuar secuencias propuestas por un compañero, usando botones de diferentes colores.</li> <li>- Entregamos una ficha para que creen secuencias, siguiendo un patrón de repetición.</li> </ul>	<p>Afiches Papel bond</p> <p>Goma</p> <p>Conos de papel</p> <p>temperas</p> <p>Papel afiches</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 07**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece relaciones entre los objetos que están en su entorno, siguiendo un patrón de repetición. (color).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7		X
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19		X

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

### I DATOS INFORMATIVOS:

1.3. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”

1.14 Grado/edad : 4 años

1.15 Sección : A

1.16 Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico

1.17 Tesista : Martha Quispe Mamani

1.18 Nombre de la sesión : “Conociendo la seriación creciente”

1.19 Fecha : 30/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente)	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b> Mostramos a los niños tres frutas: una manzana pequeña, un maracuyá mediano y una naranja grande.</p> <p><b>Saberes previos:</b> - Preguntamos a los niños: Preguntamos ¿Qué fruta les gusta más? ¿Qué fruta comen con más frecuencia?, ¿Cómo podemos ordenar las frutas? ¿Por qué? ¿De qué otra manera podemos hacerlo?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas, realizan series en forma creciente.</p> <p><b>Motivación:</b> - Cantamos la canción marcha soldado</p> <div style="border: 1px solid green; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Marcha soldado cabeza de papel, si no marchas de frente te iras</p> </div>	<p>frutas</p> <p>Canción</p>	10'



<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b> Los niños y niñas observan una lámina ampliada del universo y comentan. Organizamos grupos de 9 niños para jugar a los interplanetarios. Ocho de ellos representarán cada uno a un planeta y un niño será el sol.</p> <p><b>Busca estrategia:</b> - Ayudamos a los niños y niñas a ordenarse según la posición que ocupan en relación con el sol. Luego, sugerir que se ordenen por tamaños u otros criterios validos que ellos propongan. Utilizamos la lámina del universo como apoyo.</p> <p><b>Representación:</b> - Cada niño coge tres cajas de tres tamaños, forradas de color negro y diseñan sus cohetes espaciales. Los ordenan en forma creciente y los presentan en clase explicando los criterios de orden que han utilizado. - Los niños y niñas, representan mediante el dibujo sus diseños.</p> <p><b>Formalización:</b> - Pegamos en la pizarra siluetas de 5 astronautas de distinto tamaño. Preguntamos: ¿Quiénes son? ¿Son iguales? Están ordenados ¿Ustedes les podrían ayudar a ordenarse? ¿Cómo?</p> <p><b>Reflexión:</b> - Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo pueden ordenar los objetos?</p> <p><b>Transferencia:</b> - Llamamos adelante a 7 niños de diferente tamaño y les decimos: - Se van a ordenar según la canción “los pequeños adelante y los grandes atrás” - Explicamos que cuando nos formamos de pequeños a grande lo denominaremos CRECIENTE: - Se entrega una ficha para que recorten y peguen armando una serie por tamaño.</p>	<p>Lamina plástico negro</p> <p>siluetas</p> <p>cajas forradas</p> <p>tallimetro</p> <p>goma</p> <p>fichas</p> <p>colores</p> <p>botones</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 08**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma creciente).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19		X

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

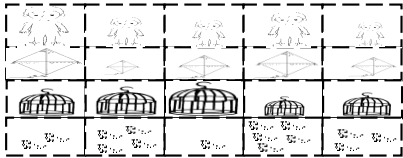
### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “Conociendo la seriación decreciente”  
 1.7. Fecha : 31/10/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente)	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematicación</b>                      Se les muestra botellas a los niños y se les dice que deberán derribar las botellas de distinto tamaño, luego de derribarlas, deben ordenarlas</p> <p><b>Saberes previos:</b>                      - Preguntamos a los niños: ¿Qué forma ordenaste las botellas? ¿Por qué ordenaste así?, ¿de qué otra manera podemos ordenarlo? ¿Por qué?</p> <p>- <b>Propósito y organización:</b>                      Los niños y niñas, ordenan series en forma decreciente.</p> <p><b>Motivación:</b>                      - Pedimos a los niños y niñas que ordenen las siluetas libremente.</p> 	<p>botellas</p> <p>siluetas</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indicamos que se organicen en tres grupos y pedimos que busquen debajo de las mesas o sillas sobres, dentro de los cuales hay tres siluetas de distinta altura (escaleras, postes, etc.). Pedimos a los niños y niñas que ordenen las siluetas libremente.</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b> Preguntamos: ¿Qué objetos encontraste? ¿Cómo los ordenaste? . ¿Qué otros objetos ordenaste?</p> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionamos a los niños y niñas, conos de papel toalla, cortados de diferentes tamaños, indicamos a los niños y niñas que los pinten y decoren libremente. Posteriormente los ordenan en forma decreciente. Preguntamos: ¿Cuál es el más alto? ¿Cuál es el más bajo ¿Cómo los ordenaste?</li> <li>- Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos sorbetes de diferentes tamaños y cuerdas, indicamos que armarán pulseras, pero tendrán que armarlos manteniendo un orden de tamaño (forma decreciente).</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Cómo seriaste los objetos?, ¿Qué disfrutaron más de esta clase?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b> Proporcionamos una ficha para que realicen seriaciones decrecientes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño(a), coge tarjetas de clasificación, animamos a seriar tres tarjetas de la más grande a la más pequeña, teniendo en cuenta un punto de referencia.</li> </ul>	<p>papel</p> <p>sorbetes</p> <p>cartillas</p> <p>goma</p> <p>Fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### LISTA DE COTEJO 09

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Realiza seriaciones por tamaño de hasta tres objetos. (En forma decreciente).	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9		X
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

---

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

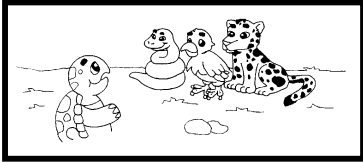
### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “A quién le corresponde”  
 1.7. Fecha : 04/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematicación:</b>                      Invitamos al niño a salir al patio para que observen diferentes objetos.</p> <p><b>Saberes previos:</b>                      - Preguntamos a los niños: ¿Qué observaste? ¿Dónde corresponden dichos objetos? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito y organización:</b>                      Los niños y niñas, aplican el atributo de correspondencia.</p> <p><b>Motivación:</b>                      - Pedimos a los niños y niñas que pongan mucha atención para contarles una historia de la tortuga tranquila:</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>cuento</p> <p>siluetas</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente, pregunta a los niños y niñas: ¿De qué trató la historia? ¿A quiénes invito a su fiesta la tortuga tranquila?, ¿Qué elaboró la mamá de la tortuga tranquila? ¿Cuántos gorros de fiesta le dio a cada invitado? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <p>Colocamos en la mesa una panera con panes y platos, cada niño se coge un plato y ponen un pan en cada plato, Hace notar la correspondencia entre los niños, los platos y los panes.</p> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repartimos en cada mesa de trabajo botellas de plástico de tapas rosca. Pedimos que coloquen las tapas a cada una de las botellas. Hacemos notar que no sobran ni faltan tapas. Preguntamos: ¿Cuántas botellas hay?, ¿Y cuantas tapas? ¿Cada botella tiene su tapa? ¿Por qué no sobran tapas o botellas?</li> <li>- Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animamos a los niños y niñas a formar una hilera de caramelos y luego formar una hilera de alumnos, de manera que, a la indicación, cada uno deberá acercarse a tomar su caramelo (no indicar que es uno para cada uno). Luego preguntamos si alguno se quedó sin caramelos.</li> <li>- Comentamos a los niños y niñas que hoy hemos aprendido correspondencia que significa que a cada miembro del conjunto de niños les va a corresponder un elemento del grupo que tenga al frente.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Cómo se llama el tema que aprendieron?, ¿Qué actividades realizaron?, ¿Qué elementos emplearon?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporcionamos a los niños y niñas palitos de chupete y ganchos de colores, para que por mesas formen dos grupos donde puedan corresponderse., luego unirlos. Entregamos una ficha para que establezcan correspondencia.</li> </ul>	<p>paneras</p> <p>panes</p> <p>tapas</p> <p>botellas</p> <p>Niños</p> <p>Ganchos de colores</p> <p>lana</p> <p>Fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 10**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11		X
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16		X
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI



## SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando con los números del 6 al 10”  
 1.7. Fecha : 05/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo										
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b> Preguntamos a los niños si es importante saber contar y si podríamos hacerlo.</p> <p><b>Saberes previos:</b> - Preguntamos a los niños: ¿sabes contar los números? ¿de qué número se empieza a contar? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas, establecen en colecciones de objetos la relación entre número y cantidad del 6 al 10.</p> <p><b>Motivación:</b> - Realizamos un juego en el patio. - Dibujamos grandes barquitos con tiza en el patio. A la señal los niños y las niñas deben ingresar a una embarcación, formando un grupo de siete, ocho, nueve o diez integrantes.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td></tr> </table>	1		2		3		4		5		tiza       siluetas	10'
1													
2													
3													
4													
5													

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas a formar grupos de 8 y luego, preguntamos. Si yo quiero grupos de 10, ¿Qué puedo hacer?, ¿Cómo obtengo el número 10? ¿Cuántos debo aumentar?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <p>Proporcionamos a los niños y niñas tarjetas de asociación numeral cantidad, para que jueguen en parejas.</p> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Invitamos a los niños y niñas al patio y entregamos bloques de construcción y latas de colores. Luego les pedimos que jueguen libremente y después formen torres de 6,7,8,9 y 10 elementos. Preguntamos: ¿Cuántos bloques de madera tiene la torre que has armado?</li> <li>- Les entregamos una hoja en blanco e indicamos que representen mediante el dibujo lo trabajado.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animamos a los niños y niñas a preparar un jugo de frutas, utilizando 6,7,8,9 o 10 ingredientes (por ejemplo: papaya, piña, manzana, fresa, plátano, betarraga, zanahoria, naranja, espinaca y azúcar). Luego preguntamos: ¿Cuántos ingredientes utilizaron?</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo que aprendieron el día de hoy, ¿qué hicieron en el patio?, ¿cómo formaron los grupos?, ¿Qué materiales utilizaron? ¿Cómo te sentiste al realizar el trabajo?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizan palos de chupetes pintados de diferentes colores. Les proporcionamos botellas con distintos numerales, pedimos a los niños y niñas que introduzcan en la botella, tantos palitos, según el numeral de la botella. Entregamos una ficha para que construyan la noción de cantidad..</li> </ul>	<p>bloques</p> <p>latas</p> <p>palitos de chupete</p> <p>Niños</p> <p>Frutas</p> <p>fichas colores</p> <p>Palitos pintados</p> <p>Fichas colores</p>	<p>30'</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		<p>5'</p>

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 11**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5		X
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14		X
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

---

MARTHA QUISPE MAMANI


### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando con los números (anterior – posterior)”  
 1.7. Fecha : 06/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b> Realizamos el conteo de los números con los niños mostrándoles siluetas.</p> <p><b>Saberes previos:</b> - Preguntamos a los niños: ¿sabes contar los números? ¿de qué número se empieza a contar? ¿Qué número sigue después del 1? ¿Por qué?</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas, Identifican el número anterior y posterior del 1 al 10.</p> <p><b>Motivación:</b> - Realizamos un juego en el patio. Emplean el juego interactivo: Anterior y posterior. Comentamos acerca de lo que realizaron en el juego.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>siluetas</p> <p>juegos</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan una fila de números del 1 al 10 escrito sobre el piso. Reciben flechas para señalar el número anterior y posterior según sea el caso. Se sientan frente a los números y por turnos, ubican la flecha señalando el número indicado. Levantan la tarjeta del número anterior y posterior, según corresponda.</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos a buscar el número que está en el centro de los dos números que tienen en los pies. Preparamos tarjetas de números consecutivos del 1 al 10.</li> <li>- Colocamos a uno y al otro lado de los pies de los niños(as), los números extremos y el número del centro lo pegamos en el patio.</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas, embocan aros en conos con los números del 1 al 10, de acuerdo con la indicación de la docente, por ejemplo: “Emboca un aro en el número anterior al número tres”.</li> </ul> <p>Representan mediante el dibujo el trabajo realizado.</p> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas ensartan 10 cuentas con números del 1 al 10. Luego, escoge un número y señala el número anterior y el posterior al número que eligió.</li> <li>- Pedimos que representen mediante el dibujo, el trabajo realizado</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué diferencia hay entre número anterior y posterior? ¿Fue fácil ubicar los números anterior y posterior?, ¿Qué deben hacer para estar seguros de que sean los números correctos?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forman grupos de tres integrantes. El del medio abraza al que esta antes de él o ella y le dice un halago al que esta después de él o ella. Entregamos una ficha para que identifiquen los números anterior y posterior.</li> </ul>	<p>Juegos interactivos</p> <p>tarjetas flechas</p> <p>Aros conos</p> <p>cuentas cuerdas</p> <p>Fichas colores</p>	30’
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b> Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5’

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 12**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando con la secuencia de números”  
 1.7. Fecha : 07/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas. 1.2 Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematicación:</b> Presentamos a los niños y niñas una lámina de sapitos. Pedimos que describan la ilustración</p> <p><b>Saberes previos:</b> - Preguntamos a los niños: ¿Qué animales son? ¿Qué hacen?, ¿Dónde viven? ¿Cuántos hay en la laguna? ¿Cuántos llegan saltando? - ¿Por qué?</p> <p>- <b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas, Identifican el número y continúan secuencias numéricas</p> <p><b>Motivación:</b> - Contamos la historia de un sapito.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>1 sapito en la laguna, Se puso a jugar (Señalamos y contamos el sapito) Y luego llegó uno más Saltando sin parar (Señalan y cuentan un sapo más) Aumentan los sapitos hasta llegar a 10.</p> </div>	siluetas          Canción	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diez niños voluntarios, reciben carteles para sujetar los números del 1 al 10. Ellos se colocarán en desorden preguntamos: ¿Los números estarán ordenados? ¿En qué orden pueden colgarlos? ¿Con que número empezarán? ¿Siempre se debe empezar por el número 1?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, que se agrupen en grupos de 10. Cada niño coge un polo de cartulina y los colocan en un cordel, siguiendo la secuencia numérica Finalmente preguntamos: ¿Cómo ordenaron los polos? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Representación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizamos una salida al patio, cada niño sale con su silla, la cual tiene un número determinado. Ordenan las sillas del 1 al 10, teniendo en cuenta la secuencia numérica.</li> <li>- Representan lo trabajado, mediante el dibujo.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, que se formen en grupos de diez, inflarán 10 globos medianos, pegarán un número en cada globo e indicamos que posteriormente se ordenen, siguiendo una secuencia numérica.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</li> <li>- ¿Qué números escribieron? ¿Cómo ordenaste los números?, ¿Por qué?, ¿Qué significa secuencia numérica?, ¿Se podría ordenar los números de otra manera?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ubican sobre papelografos tarjetas de números, ordenándolos siguiendo una secuencia numérica. Entregamos una ficha para que ordenen los números correctamente.</li> </ul>	<p>carteles</p> <p>Siluetas Ganchos de ropa sillas</p> <p>Globos Tarjetas de números</p> <p>Fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

---

DOCENTE DEL AULA

---

MARTHA QUISPE MAMANI



**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 13**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 14


### I DATOS INFORMATIVOS:

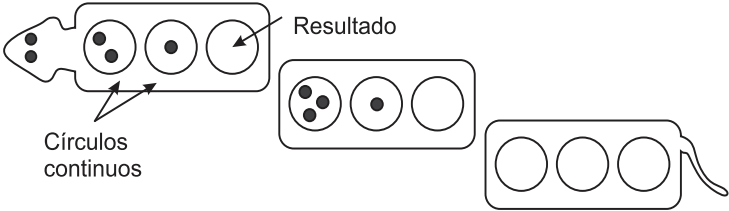
- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando a agregar”  
 1.7. Fecha : 08/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>MATEMÁTICA</b>	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p><b>Problematización:</b> Preguntamos a los niños si en ocasiones realizan compras en la tienda de su comunidad</p> <p><b>Saberes previos:</b> - Preguntamos a los niños: ¿qué se vende en una tienda?; ¿cómo están organizados los productos?, ¿se encuentran expuestos?, ¿todos tienen precio</p> <p><b>Propósito y organización:</b> Los niños y niñas, Identifican y resuelve problemas en donde tienen que agregar.</p> <p><b>Motivación:</b> - Contamos la historia de Pablito el vendedor.</p> <div style="text-align: center;">  </div>	siluetas          cuento	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dramatizamos con los niños y niñas pequeñas historias en las que tengan que sumar cantidades. Por ejemplo: En mi cumpleaños recibí dos regalos en mi casa y uno en mi colegio: Preguntamos: ¿Cuántos recibí en total?, ¿Cómo puedo saberlo?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <p>Pedimos a los niños y niñas que se organicen en parejas y les proporcionamos juguetes de cotillón y objetos del salón. Animamos a que creen y resuelvan problemas en los que hay que agregar, reunir o sumar</p> <p><b>Representación:</b></p> <p>Una vez que están en el aula, los niños y niñas comentan su experiencia y conversan: Los niños y niñas, representan mediante el dibujo su experiencia:</p> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizamos cartulinas de colores para elaborar fichas con formas de animales, medios de transporte, etc. para formar tableros de adición y hacer sumas divertidas. Por ejemplo, pedimos a los niños y niñas que lean las cantidades de dos círculos continuos, las sumen y dibujen el resultado en el círculo siguiente.</li> <li>- Animamos a que realicen dos operaciones en las primeras fichas de la culebra y que creen su propio ejercicio en la tercera ficha.</li> </ul>  <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Qué aprendieron el día de hoy? ¿Qué significa hacer una suma?, ¿Cómo puedo sumar cantidades?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Amasa plastilina o arcilla y realizan sumas libremente. Entregamos una ficha para que realicen sumas, trabajando con material concreto.</li> </ul>	<p>afiches</p> <p>cartulina</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Plastilina</p> <p>Fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 14**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3	X	
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12		X
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

---

MARTHA QUISPE MAMANI

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 15

### I DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Privada : “Brilliant Kids”  
 1.2. Grado/edad : 4 años  
 1.3. Sección : A  
 1.4. Docente de aula : Lic. Yaquelin Magda Cutipa Espillico  
 1.5. Tesista : Martha Quispe Mamani  
 1.6. Nombre de la sesión : “jugando a quitar”  
 1.7. Fecha : 11/11/2019

### II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Lista de cotejo

### II SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	tiempo
INICIO	<p><b>Problematicación:</b>                      Preguntamos a los niños si en ocasiones realizan compras en la tienda o si la familia de alguno de ellos tiene una tienda.</p> <p><b>Saberes previos:</b>                      - Preguntamos a los niños: ¿qué se vende en una tienda?; ¿cómo están organizados los productos?, ¿se encuentran expuestos?, ¿todos tienen precio?, ¿es el mismo para todos? ¿Por qué?</p> <p>- <b>Propósito y organización:</b>                      Los niños y niñas, Identifican y resuelven problemas en los que tiene que quitar</p> <p><b>Motivación:</b>                      - Presentamos a los niños la siguiente canción:</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>TRES, DOS, UNO, CERO</b></p> <p style="text-align: center;">Tres florecitas tenía, Una se la he dado al sol                      ¿Cuántas me quedan?, Dos florecitas tenía                      Una la lance a la luna ¿Cuántas me quedan?                      Y una flor me quedaba Te la doy a ti porque te quiero                      ¿Cuántas me quedan?</p> </div>	<p>siluetas</p> <p>Canción</p>	10'

<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Comprende el problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas que realicen burbujas de jabón e intentamos contar rápidamente y preguntamos: ¿Cuántas burbujas tenía? ¿Qué pasó luego?, ¿Cuántas burbujas me quedan? ¿Por qué?</li> </ul> <p><b>Busca estrategia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coge algunos juguetes de los niños y dice si tengo 8 juguetes y le regalo 3 a Pepe ¿Cuántos me quedan?</li> <li>- Muestra un paquete de galletas ¿Cuántas galletas hay aquí? Si Ana se come 2, ¿Cuántas galletas queda?</li> <li>- Se entrega a los niños cuentas y un alambre delgado y realizan lo que indica la docente.</li> <li>- Coloca 9 cuentas, quita 3 ¿Cuántas te quedan?</li> <li>- Coloca 8 cuentas, saca 5 ¿Cuántas te quedan?</li> </ul> <p>En la pizarra con ayuda de siluetas se resuelven, problemas de quitar. En este momento se presenta el signo (-) menos, que significa quitar, perder, etc. Se realizan varios ejemplos de resta.</p> <p><b>Representación:</b></p> <p>Una vez que están en el aula, los niños y niñas comentan su experiencia y conversan: Los niños y niñas, representan mediante el dibujo su experiencia:</p> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dramatizamos con los niños y niñas pequeñas historias en las que tengamos que quitar cantidades. Por ejemplo: tenía 6 galletas y me comí 2 ¿Cuántas me quedan?</li> <li>- Utilizamos de preferencia objetos concretos en situaciones reales, como comerse las galletas de verdad.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos: ¿Cómo se llama el tema que aprendieron?, ¿Qué actividades realizaron?, ¿Qué elementos emplearon?</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos a cada niño(a) una bolsa de plástico pequeña y 5 palitos de chupete, pedimos que cuenten y guarden 5 palitos en la bolsa. Luego mostramos el número 2 y pedimos que saquen dos palitos de la bolsa. Preguntamos: ¿Cuántos palitos quedan en la bolsa?</li> <li>- Entregamos una ficha para que realicen restas utilizando material concreto.</li> </ul>	<p>papelote</p> <p>Juguetes cuentas Pizarra Plumón</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Palitos de chupete</p> <p>Fichas colores</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>Exponen sus trabajos y verbalizan</p>		5'

DOCENTE DEL AULA

MARTHA QUISPE MAMANI

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE COTEJO 15**

**GRADO: 4 años**

N°	Alumnos	Desempeños	
		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	
		SI	NO
1	Alumno 1	X	
2	Alumno 2	X	
3	Alumno 3		X
4	Alumno 4	X	
5	Alumno 5	X	
6	Alumno 6	X	
7	Alumno 7	X	
8	Alumno 8	X	
9	Alumno 9	X	
10	Alumno 10	X	
11	Alumno 11	X	
12	Alumno 12	X	
13	Alumno 13	X	
14	Alumno 14	X	
15	Alumno 15	X	
16	Alumno 16	X	
17	Alumno 17	X	
18	Alumno 18	X	
19	Alumno 19	X	

\_\_\_\_\_  
MARTHA QUISPE MAMANI