



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

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

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA  
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL ÁREA DE  
MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1162 SAUSAL -  
CHULUCANAS, AÑO 2018.**

**TESIS PARA OPTAR LA LICENCIATURA EN  
EDUCACION INICIAL**

**AUTOR:**

**CORDOVA PATIÑO, MARÍA MAXIMINA**

**ORCID: 0000-0002-9693-374X**

**ASESOR:**

**UCEDA BAYONA, YANIRA LISSET**

**ORCID: 0000-0001-9667-420X**

**PIURA – PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Córdova Patiño María Maximina

ORCID: 0000-0002-9693-374X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Piura, Perú

### **ASESOR**

Uceda Bayona, Yanira Lisset

ORCID: 0000-0001-9667-420X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

### **JURADO**

Domínguez Martos Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén Cecilia

ORCID: N° 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: N°0000-0003-4762-6919

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos

ORCID: 0000-0002-8255-3009

**Presidenta**

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

ORCID: 0000-0002-0167-7481

**Miembro**

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

**Miembro**

Mgtr, Uceda Bayona, Yanira Lisset

ORCID: 0000-0001-9667-420X

**Asesora**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a Dios por darme siempre las fuerzas, para continuar en lo adverso; y  
por darme sabiduría en las situaciones difíciles.

A mis padres Amalio Córdova y Seferina Patiño ya que son mis cimientos en mi  
formación académica, y mis hermanos Hernando y Amalio ya que con ustedes inicie  
este reto

Con amor y cariño a mi amado esposo Luis Tijero quien ha estado a mi lado todo este  
tiempo con su comprensión y cariño.

A mi hija Lucciana Aniref por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder  
superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos deparé un futuro mejor.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a la universidad los Ángeles de Chimbote por haberme aceptado ser parte de ella y abrir la puerta de su centro para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos pedagógicos y sus consejos y apoyo moral para seguir día a día

Agradezco también a mi asesor de tesis Mgtr Yanira Lisset Uceda Bayona, por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad de conocimientos científicos para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Mi agradecimiento también va dirigido a la plana docente y sobre todo a los alumnos de 04 años de la I.E.I N°1162 Sausal, Chulucanas por haber aceptado que ser realice mi tesis en su centro de estudios.

Y al finalizar también agradezco a todos los que fueron mis compañeros de clases durante todos los niveles de universidad ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir a mi lado.

## RESUMEN

Resulta alarmante en la actualidad las cifras de la prueba PISA, (2018) en relación a las matemáticas, porque ubica al Perú en uno de los últimos países con indicadores bajo en esta área, debido a lo mencionado antes es que se pretende realizar la reciente investigación en relación a la Estrategias Lúdicas para el Fortalecimiento de la Competencia Resuelve Problemas de Cantidad del área de Matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población fue de 58 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de cuatro años del nivel inicial. El instrumento que se utilizó para estimar la Competencia resuelve problemas de cantidad, fue una lista de cotejo. Los resultados obtenidos por los estudiantes en el pretest y postest, evidencia que existen diferencias significativas del nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de la Competencia resuelve problemas de cantidad de entrada y de salida, pudiéndose concluir que la aplicación de la estrategia lúdica orientado al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cuatro años sus habilidades de traducir cantidades a expresiones numéricas; comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y el uso adecuado de estrategias y procedimientos de estimación y calculo.

**Palabras clave:** estrategias, competencia, lúdica, matemáticas, niños.

## **ABSTRACT**

Currently, the figures of the PISA test (2018) in relation to mathematics are alarming, because it places Peru in one of the last countries with low indicators in this area, due to the aforementioned, it is intended to carry out the recent research in relation to the Playful Strategies for the Strengthening of the Competition It solves Problems of Quantity of the area of Mathematics in children of 04 years of the Initial Educational Institution N° 1162 Sausal - Chulucanas, year 2018. The study was framed within the quantitative methodology in the pre - experimental level. The population was 58 children and the sample consisted of 28 four-year-old students from the initial level. The instrument that was used to estimate the Competition solves quantity problems, was a checklist. The results obtained by the students in the pretest and posttest show that there are significant differences in the level of the frequencies reached in the Competition test, solve problems of input and output quantity, being able to conclude that the application of the recreational strategy oriented to development of the competence solves problems of quantity in the area of mathematics, allowed to develop a significant experience empowering four-year-old children their abilities to translate quantities into numerical expressions; communicate your understanding of numbers and operations and the proper use of estimation and calculation strategies and procedures.

Key words: strategies, competition, playful, mathematics, children.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE GRAFICOS, TABLAS Y CUADROS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1 ANTECEDENTES	4
2.2 BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	10
2.2.1. Estrategias Lúdicas	11
2.2.1.1. Juegos didácticos	12
2.2.1.2. Clasificación de juegos	13
2.2.1.3. Fichas Lúdicas	14
2.2.1.4. La actividad lúdica	15
2.2.1.5. Estrategias lúdicas como actividades para docentes	16
2.2.1.6. Estrategias lúdicas y el aprendizaje	17
2.2.2. Competencia Resuelve Problemas de Cantidad	18
2.2.2.1. Enfoque del área de Matemática según el Ministerio de Educación	19

2.2.2.2. Traduce cantidades a expresiones numéricas	20
2.2.2.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	21
2.2.2.4. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	22
2.2.2.5. Las matemáticas en los primeros años de vida	23
2.2.2.6. Desarrollo de las áreas del pensamiento matemático en preescolar	24
2.2.2.7. Características de las matemáticas preescolares	25
2.2.2.8. Importancia del juego en la enseñanza de las matemáticas	28
2.2.2.9. Competencias del área de matemática según Diseño Curricular Nacional	28
III. HIPOTESIS	29
IV. METODOLOGÍA	30
4.1. Diseño de la Investigación	30
4.2. Población y Muestra	31
4.3. Definición y operacionalización de variables	32
4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	34
4.4. Plan de análisis	35
4.5. Matriz de Consistencia	36
4.6. Principios Éticos	39
V. RESULTADOS	40
5.1 Resultados	40
5.2 Análisis de resultados	56

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	57
6.1. Conclusiones	58
6.2. Recomendaciones	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
ANEXOS	61
Anexo 01. Instrumento de evaluación de la Competencia Resuelve problemas de cantidad en el área de las matemáticas	62
Anexo 02. Programa de Estrategia Lúdica para fortalecerla Competencia Resuelve problemas de cantidad en el área de las matemáticas	65

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 años a través de un pre test_____	40
Tabla 2.- Nivel de Competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 04 años a través de un Post test_____	42
Tabla 3.- Comparación del nivel de Resuelve problema de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia_____	43
Tabla 4.- Prueba de Hipótesis General _____	44
Tabla 5.- Resumen estadístico de la Hipótesis especifica 1 – Pre test_____	46
Tabla 6.- Resumen estadístico de la Hipótesis Especifica 2 – Post test _____	48
Tabla 7.- Resumen estadístico de la Hipótesis especifica 3 - Diferencias del pre y post test _____	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 años a través de un pre test	40
Figura 2.- Nivel de Competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 04 años a través de un Post test	42
Figura 3.- Comparación del nivel de Resuelve problema de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia	43

## I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día se escucha hablar mucho acerca del bajo nivel de educación que se imparte en las instituciones debido al ineficiente sistema educativo, al bajo rendimiento académico de los alumnos, a la ausencia de políticas educativas integrales y duraderas, entre otras. Estos son algunos de los motivos por los que se tiene una baja calidad en la enseñanza tomando como referencia los indicadores de la PISA (Evaluación Internacional de Estudiantes), dónde se refleja el bajo rendimiento en el área de Matemática con un 30% siendo el más bajo en relación a los demás cursos.

Por lo antes mencionado a nivel internacional la PISA, realizada en el año 2018, referente a los países latinoamericanos específicamente en el área de matemática encontramos que Uruguay se encuentra en el puesto 58 con 418 puntos, Chile en el puesto 59 con 417 puntos, México en el puesto 61 con 409 puntos, Costa Rica en el puesto 63 con 402 puntos y Perú se encuentra en el puesto 64 con 400 puntos.

A nivel nacional, Perú, según la Evaluación Censal de Estudiantes realizada en el año 2018, a nivel nacional para medir los conocimientos matemáticos de los alumnos en el nivel primario arrojó que el 50.9 % se encuentra debajo del nivel inicio que el 32.3 % se encuentra en nivel proceso y solo el 17 % en nivel satisfactorio, en gran parte esto se debe a que en los años básicos de educación, al niño no se le despierta el interés por el curso trayendo como consecuencia que cuando entren a grados mayores no estén debidamente preparados, es por esta razón que los docentes deberían cambiar la técnica de enseñanza por una más didáctica.

Por otro lado según los informes del Ministerio de Educación, la región Piura registra una población infantil de 3 a 5 años, en un 81,5% de niños, que tienen acceso a la educación, siendo necesario cobertura a la totalidad de esa población y llegar en un 100%, ya que es de vital importancia que estos infantes accedan a la educación

inicial para que se desarrollen plenamente. En esta misma línea existen aún maestra del nivel inicial que siguen practicando y utilizando estrategias antiguas, centradas en el conductismo y memorismo tradicional, llenando planas y planas, evitando la creatividad y desarrollo natural de estos estudiantes.

Así mismo a nivel institucional, en la institución educativa inicial N° 1162 Sausal, se puede observar que las profesoras si tienen incluida las estrategias lúdicas, en su programación, sin embargo, a la hora de ponerlas en práctica solo tienen como finalidad que los niños jueguen de la manera que ellos desean sin darles instrucciones a seguir, es decir no se está usando las estrategias lúdicas como vía para lograr el aprendizaje de manera correcta en los niños, trayendo como consecuencia como consecuencia que el niño no sepa contar, desconozca el valor numérico, carece de pensamiento algebraicos, desconoce operaciones sobre la base 10 y mediciones y datos, haciendo de esta manera que los niños no desarrollen sus capacidades en el curso de matemática.

Planteándonos el siguiente enunciado: ¿De qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018?

Del cual nace el siguiente objetivo general:

Determinar de qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018. Desprendiéndose los siguientes objetivos específicos:

Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 obtenidos antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Justificándose esta investigación a nivel:

Teórica

Es de aporte teórico porque permitió ampliar conocimientos relacionados a las variables de estudio y servirá como antecedente a futuras investigaciones, ya que en nuestra realidad observamos dificultades en el proceso de desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, esto se debe probablemente a la falta de estímulo por parte de los docentes.

La investigación es de justificación teórica puesto que se basó en las teorías de Vigotsky (2006) quién dice que el juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto del término, el desarrollo de juegos con reglas comienza al final del periodo preescolar y se extiende a lo largo de la edad escolar.

Y según el Ministerio de Educación (2019), el enfoque está orientada a la enseñanza – aprendizaje de la Resolución de Problemas, el cual sostiene tres fuentes: La primera es la teoría de situaciones didácticas, la segunda es la educación matemática realista, y, por último, el tercer es el enfoque de resolución de problemas.

### Metodológica

Es de aporte metodológico porque se utilizó la guía de observación elaborada por el mismo investigador para medir las variables de estudio en los niños de 04 años la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas

### Social

De aporte social porque ayudó dentro del campo educativo los docentes se preparen pedagógicamente mejor, ya que se trabajaron estrategias motivadoras de enseñanza como es la de incluir las actividades lúdicas en el área de matemática contribuyendo de esta manera a mejorar el aprendizaje a través de clases vivenciales, divertidas y participativas despertando en los estudiantes interés por las matemáticas, teniendo como resultado una mejor comprensión y recuerdo de lo visto en clase.

### Practica

Practico porque la investigación buscó la integración entre el estudiante y la realidad, para que de esta manera pueda palpar la importancia que tienen las matemáticas, y de esta manera estén interesados en construir conocimientos.

### Conveniencia

Ya que la aplicación de las estrategias lúdicas ayudó a fortalecer y consolidar las operaciones básicas beneficiando tanto a los estudiantes como a los docentes ya que será una eficaz herramienta para que la enseñanza sea de una manera gratificante y agradable, haciendo que los alumnos se sientan cómodos y desarrollen de esta manera todas sus habilidades, conocimientos y actividades .

Los resultados del pre test, encontrándose con un grupo de estudiantes 57% en un nivel inicio y un 39% en nivel proceso; además de 4% que se encuentra en el nivel de logro en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad. Luego

de aplicar la estrategia pedagógica obtuvimos los resultados del post test, encontrándose con un grupo de estudiantes 89% en un nivel logro, en un nivel en proceso con 11%; además de 0% que se encuentra en el nivel inicio en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad.

Esto nos permite concluir que el uso las estrategias lúdicas y sus diferentes actividades, en el programa experimental mejoró de manera muy significativa el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en todas sus dimensiones, en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018 , del post test respecto al pre test, alcanzando niveles de confianza del 95%. Por lo tanto, se puede determinar la influencia de las Estrategias Lúdicas Para El Fortalecimiento De La Competencia Resuelve Problemas De Cantidad Del Área De Matemáticas En Niños De 04 Años De La Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018 .

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes de la Investigación

#### Internacional

Rodríguez (2018) en su Tesis denominada: *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2016 – 2017*, tesis de post grado de la Universidad Central del Ecuador-Quito, tuvo como objetivo general determinar la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje pre matemático de los niños. Esta investigación fue de tipo Cualitativa pre experimental, con diseño emergente fue realizada a 37 integrantes del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti. Aquí se concluyó que el personal docente si incluyen las actividades lúdicas en su programación, pero no tienen el fin que se busca puesto que solo causan recreación y diversión en los niños, por esta razón sería conveniente que las docentes revisen las actividades que incluyen encaminándolas específicamente a obtener aprendizajes significativos .

Montero (2017) en su tesis *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*, Tesis de post grado presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola, su objetivo fue proponer una estrategia didáctica dirigida a los niños (as) de 5 años para que mejoren sus competencias matemáticas. El estudio fue cualitativo educacional, de diseño aplicado proyectiva con sistemas teóricos empíricos y estadísticos. Aplicando la fórmula de muestreo se obtuvo 16 estudiantes y 03 docentes. La recolección de la información se hizo a través de test de evaluación y cuestionarios, teniendo como conclusión que dichos niños muestran problemas en el desarrollo de competencias

matemáticas, puesto que no saben ordenar, clasificar y comparar para la resolución de problemas a acuerdo a su edad .

## **Nacionales**

Rodríguez (2018) en su Tesis titulada: Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima. Tesis de pre grado de la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima. Teniendo como objetivo determinar la eficacia del programa jugando en los sectores para mejorar el logro de competencias matemáticas en los niños de 4 años de una institución educativa del Callao. Esta investigación fue de tipo Cuantitativa, con diseño pre experimental con pre y post test, realizada a 48 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 80 del Callao-Lima. Se concluyó que existen grandes diferencias en sus competencias matemáticas después de aplicar el programa jugando en sectores como es en las competencias cantidad-clasificación, conteo y orden .

Fica. (2018) en su tesis *Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018*, Tesis de pregrado en la Universidad Nacional de la Libertad. El principal objetivo de este trabajo consiste en identificar y describir algunos indicadores del dominio de materiales manipulativos y el grado de utilidad que los docentes tienen en la enseñanza y aprendizaje matemáticas para estudiantes de cuarto grado en la escuela. Este trabajo es experimental y la prueba se usó como una herramienta de muestreo de 38 estudiantes y llegó a la siguiente conclusión: si se alcanza el objetivo, el juego

educativo se puede usar de manera óptima y la manipulación de materiales en el campo de las matemáticas se puede usar para mejorar Aprendizaje .

### **Locales**

Dentro de los antecedentes locales, se considera a Ortiz (2019) en la investigación titulada: *El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer -A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019*; Tesis de pre grado de la Universidad de César Vallejo- Filial Piura. Cuyo objetivo es determinar el juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico – matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer. Este trabajo fue de tipo Cualitativa, con diseño emergente, se realizó 23 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular. Se concluyó que las actividades de aprendizaje lúdicas (jugamos con los anteojos, con la masa, con agua, con papeles, pescando números, jugando con los dados y carreras de autos) implementadas en la fase acción permitieron mejorar significativamente el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años .

Córdova (2018) con su tesis denominada: *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 Sullana*. Tesis de pre grado de la Universidad de Piura-Piura. Cuyo objetivo es aplicar un programa de actividades lúdicas de los niños de 5 años. Esta investigación fue de tipo Cuantitativa, con diseño cuasi experimental con pre y post test, realizada a 40 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa distribuidos en Grupo experimental y grupo control. Se concluyó que el aprendizaje del número necesita una estructurada

gestión en donde prioricen los temas que promuevan nociones numéricas a los niños. Es por ello que deben desarrollar estrategias que estén vinculadas con su realidad y necesidades de acuerdo a su edad .

## **2.2.Bases teóricas**

### **2.2.1. Estrategias Lúdicas**

Según Calero (2018) son herramientas didácticas donde el docente sabe el valor importante que tiene el juego como un medio de la educación psicomotriz y para utilizarlo dentro de la clase. Es una herramienta para favorecer la enseñanza significativa que promueve el desarrollo de estrategias intelectuales y la socialización

Para Motta (2018) la estrategia lúdica, es una actividad pedagógica en sí mismo, una metodología que genera espacios y acciones que suelen realizar interacciones, compartir. Según Jiménez (2017) el juego es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.

A través del término Lúdico se refiere a todos aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas .

#### **2.2.1.1.Juegos didácticos**

Calero (2017) define que los juegos didácticos son una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

El juego con fines de enseñanza curricular está debidamente basado en reglas siendo una de ellas que el participante desarrolle su creatividad apropiándose de esta manera de los temas que se quieren tocar.

Según Calderón (2018) comenta que las características del juego didáctico son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación a la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del estudiante, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades imaginación para resolver problemas que se le puedan presentar .

### **Juego**

Motta (2017) confirman que el juego es una actividad flexible, en el que el niño puede imponer y aceptar libremente pautas y propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego, el resultado no es tan importante como el juego en sí.

Gross (2018) afirma que el juego es una manera de ejercitarse y poner en practica la intuición, antes de ser desarrollados completamente, el juego cumple el papel de ejercicio anticipatorio para desarrollar las funciones y de esta manera desarrollar las funciones necesarias para la edad adulta .

### 2.2.1.2. Teoría de Vigotsky:

Vigotsky dice que existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma; la sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. El niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquéllos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego. La imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño y es el transtocamiento a la realidad de los deseos por medio del juego

En primer lugar, si se considera que el juego es simbólico, existe el peligro de que sea equiparado como una actividad semejante al álgebra podrían ser considerados como un sistema de signos que generalizan la realidad, sin otorgarle alguna de las características que Vigotsky cree que son específicas del juego: el juego no es exactamente una acción simbólica en el sentido estricto del término, el desarrollo de juegos con reglas comienza al final del periodo preescolar y se extiende a lo largo de la edad escolar .

### 2.2.1.3. Clasificación de juegos

Piaget, J. (2000) muestra el desarrollo del juego al niño en su vida, identificando esto en tres maneras:

**a. Juegos prácticos:** Estos juegos tienen lugar en la etapa sensorio motora. Cubre un período de seis meses a dieciocho meses e implica la repetición de la secuencia.

**b. Juegos simbólicos:** En correspondencia con el período preoperatorio, que es de aproximadamente dos años, en estos juegos, los niños pueden imitar comportamientos de vida diaria que observan, como comer, llamar, ducharse, etc. Los niños desarrollan asociación, socialización, apariencia, lenguaje y ayudan a guiar sus emociones. Pero alrededor de los cuatro años, estos juegos simbólicos comenzaron a ser menos comunes, porque los niños entraron en un entorno real.

**c. Juegos de reglas:** Esto varía entre seis y once años. En esta etapa, el juego es más colectivo, establecido por reglas o desarrollado conjuntamente por dos o más personas. Por ejemplo, las reglas en estos juegos marcan a los niños porque estas actividades divertidas pueden ayudarlos a socializar con los demás, mientras que los juegos simbólicos son reglas donde los niños juegan solos sin preocuparse por los demás.

#### **2.2.1.4.Fichas Lúdicas**

Se denomina fichas lúdicas a aquellas piezas usadas en los juegos para representar a un jugador, instrumentos para realizar jugadas e incluso como monedas. Usualmente a los jugadores se le suele dar a posesión alguna de las fichas, las cuales pueden ser de diverso material y tamaño (Calero, 2015)

Jiménez (2002) Suponiendo que el juego se trata de pedagogía, significa que en algunos casos se utilizará para manipular y controlar a los estudiantes para que puedan aprender jugando en el entorno escolar; por lo tanto, las características y la esencia del juego se ven obligados a convertirse en una experiencia cultural, También se ha convertido en una experiencia relacionada con la vida .

### **2.2.1.5. La actividad lúdica**

Las actividades lúdicas crean climas que permiten escoger roles, resolver problemas, tomar decisiones, puesto que mientras se juega inocentemente se mezcla lo personal con lo colectivo permitiendo las relaciones y el dialogo entre los jugadores.

El formato de interacción lúdica es un modelo de actuación, al mismo tiempo que estimula a hacer las cosas con el mismo interés y espontaneidad. No hay juego sin el acompañamiento de una actitud interesada, curiosa, atractiva y estimulante (Huizinga, 2018).

### **2.2.1.6. Estrategias lúdicas como actividades para docentes**

Un componente decisivo para las actividades lúdicas es la actitud del docente puesto que de este dependerá éxito o fracaso de la misma, por lo que es importante que este conecte el saber con el saber qué hacer, esto quiere decir que se debe tener patente los temas que se van a llevar a cabo, así como también las estrategias y metodologías que se implementarán, con el objetivo de equilibrar los procesos enseñanza-aprendizaje, por esta razón se puede decir que la disposición e interacción de los alumnos dentro del aula dependerá la predisposición del profesor para poder construir conocimientos y facilitar el aprendizaje

### **2.2.1.7. Estrategias lúdicas y el aprendizaje**

Por mucho tiempo se ha considerado a la enseñanza como un método para cambiar la conducta de los alumnos, porque primaba una expectativa conductista en el trabajo educativo, en cambio, hoy se puede afirmar que no es así ya que el aprendizaje es mucha más que un cambio conductual, que no busca ampliar el tiempo en las aulas si no incrementar el trabajo escolar, en el que el estudiante

lleve a cabo un protagonismo integral y activo en clases, usando como estrategia las actividades lúdicas las cuáles permiten crear en el estudiantes un aprendizaje duradero, agradable y profundo .

### **2.2.2. Competencia Resuelve Problemas de Cantidad**

En esta investigación se trabajará con la competencia resuelve problemas de cantidad, según Ministerio de Educación (2019), define:

Busca que el alumno resuelva el problema, o propone un nuevo problema para establecer y comprender los principios de los números, también incluye comprender las soluciones, saber elegir diversas estrategias, ejecutar procedimientos correctamente y utilizar diferentes recursos.

#### **2.2.2.1.Enfoque del área de Matemática según el Ministerio de Educación**

Ministerio de Educación (2019), el enfoque está orientada a la enseñanza – aprendizaje de la Resolución de Problemas, el cual sostiene tres fuentes: La primera es la teoría de situaciones didácticas, la segunda es la educación matemática realista, y, por último, el tercer es el enfoque de resolución de problemas.

Es importante entender la situación, donde los problemas que surgen pueden desarrollar ideas matemáticas, convirtiéndose así en cosas matemáticas y no matemáticas, para que puedan resolver desafíos, dificultades u obstáculos.

En esta competencia implica tres competencias, pero en esta investigación se trabajará con dos y éstas Ministerio de Educación (2019) define cada una de ellas :

#### **2.2.2.2. Traduce cantidades a expresiones numéricas:**

En esta competencia, convertirá el enlace entre los datos y la situación problemática. Aquí, los estudiantes hacen varias preguntas basadas en expresiones numéricas o situaciones dadas. Además, también incluye evaluar si la expresión numérica propuesta o la solución realmente obtenida satisface las condiciones de la expresión o problema inicial dado.

#### **2.2.2.3. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo:**

Se trata de seleccionar, ajustar, mezclar o crear diferentes estrategias y diferentes procesos, como el pensamiento y los cálculos escritos, la aproximación y la medición, la estimación, etc.

#### **2.2.2.4. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones:**

Es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establecen entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como lee sus representaciones e información con contenido numérico

#### **2.2.2.5. Las matemáticas en los primeros años de vida**

El pensamiento lógico matemático aparece en los niños desde edades muy tempranas, el cuál va desarrollándose a la par con la edad cronológica del mismo, especialmente cuando este empieza a tener contacto con el exterior mediante la manipulación, interacción, exploración y observación de los objetos .

Lacal (2009), afirma que desde niños se obtiene el pensamiento matemático haciendo que este pueda relacionar y clasificar los objetos de su entorno ayudándolo a desarrollar capacidades espaciales y eventuales, incentivándolo a que

examine, intérprete e investigue situaciones y poner en práctica sus conocimientos a nuevas experiencias que se presenten y así vaya obteniendo el gusto por el pensamiento que lo largo de tiempo lo llamara matemáticas.

#### **2.2.2.6. Desarrollo de las áreas del pensamiento matemático en preescolar**

Una competencia matemática se conecta con la capacidad que tiene el ser humano de hacer. Según Chamorro (2003), esta competencia tiene 5 dimensiones: la comprensión conceptual de fundamentos, propiedades y vínculos matemáticos; mejora de habilidades, pensamiento estratégico: proponer simbolizar y solucionar problemas; Las habilidades de comunicación y argumentación matemáticas, y la conducta positiva frente a situaciones matemáticas y a sus competencias matemáticas.

El pensamiento lógico matemático y sus cuatro dimensiones: el razonamiento lógico, la intuición, la imaginación y la observación que se asocian con la medición y relación de material con los objetos y sus conjuntos y la representación del número a través de un nombre con el que se identifica. Fernández (2009)

Es así como en los primeros años escolares, el aprendizaje matemático comprende una serie de aspectos metodológicos, que permiten el desarrollo del pensamiento matemático durante los primeros años de vida .

### **2.2.2.7. Características de las matemáticas preescolares**

Por su parte, Villanueva (2009) afirma que:

- ❖ **Formativa:** esta característica ayuda al desarrollo matemático y numérico que será fundamental para la vida de los infantes ya que esto los ayudará a desarrollarse con autonomía.
- ❖ **Interdisciplinaria:** esta característica abarca diferentes aspectos del saber, los cuales crean vínculos direccionados a lograr un apoyo mutuo de los aprendizajes y así tener una enseñanza significativa.
- ❖ **Atención al desarrollo evolutivo:** el curso de matemática incluye una variedad de aspectos que se van impartiendo en los diferentes grados, se comienza usualmente con operaciones sencillas y progresivamente se va subiendo el nivel.
- ❖ **Permanente:** No olvidarnos los algoritmos, pero sin embargo no recordamos las raíces cuadradas debido a que no hacemos uso de estas una saliendo del colegio. Por esta razón la enseñanza debe ser práctica y sencilla, con temas que les servirán a los estudiantes en su vida cotidiana.
- ❖ **Organizadora de pensamiento:** esta característica tiene como objetivo que con el razonamiento matemático el niño aprenda a solucionar diferentes problemas en su vida, que van apareciendo a medida que empieza a tener contacto con el mundo exterior.

### **2.2.2.8. Importancia del juego en la enseñanza de las matemáticas**

Los juegos son la base fundamental para el crecimiento integral de un infante ya que recuerda las relaciones sistemáticas no en relación al juego en sí, si no a lo que se quiso transmitir, aprendiendo esta manera a desarrollar la

creatividad, a resolver de problemas y su rol en la sociedad (Domenech, 2008, p.12)

Por esta razón en los años preescolares se debe tener como objetivo que el niño descubra a través del juego el conocimiento usando como vía diferentes estrategias en donde utilice sus emociones, pensamientos, sensaciones y destrezas.

#### **2.2.2.9. Competencias del área de matemática según Diseño Curricular Nacional**

En el currículo nacional de educación básica es donde se fijan los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deben tener poniendo como prioridad la educación ciudadana y los valores, así como también sus deberes y derechos, que les permita también desarrollar competencias relacionadas a la cultura y arte, con una visión ambiental e intercultural apuntando siempre al desarrollo sostenible .

### **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Hipótesis General**

H<sub>0</sub>: Las estrategias lúdicas influye significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.

H<sub>1</sub>: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.

#### **Hipótesis Especificas**

H<sub>1</sub>: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad antes de la aplicación de las estrategias lúdicas se encuentra en inicio, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.

H<sub>2</sub>: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad después de la aplicación de las estrategias lúdicas se encuentra en logro esperado, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.

H<sub>3</sub>: Existen diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de cantidad8 M,antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 .

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la Investigación

Según (Chávez, 2017, p. 134) El tipo de investigación aplicada tuvo como fin principal resolver un problema en un periodo de tiempo corto. Dirigida a la aplicación inmediata mediante acciones concretas para enfrentar el problema. Por tanto, se dirige a la acción inminente y no al desarrollo de la teoría y sus resultados, mediante actividades precisas para enfrentar el problema.

El presente trabajo de tipo aplicado, ya que utilizó conocimientos de las ciencias pedagógicas con el objetivo de usarlo en la preparación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.

El enfoque de este estudio es cuantitativo, ya que se recopiló los datos haciendo uso del pre y post test aplicando la variable dependiente. La parte estadística se organizará según los objetivos, luego se comprobará la hipótesis y así se llegará a una conclusión según los efectos de la propuesta.

Según Hernández (1998) el diseño pre-experimental consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición en una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. Este diseño no cumple con los requisitos de un verdadero experimento. No hay manipulación de la variable independiente, tampoco hay una referencia previa de cuál era, antes del estímulo, el nivel que tenía el grupo en la variable dependiente, ni grupo de comparación.

Diseño de preprueba – postprueba con un solo grupo: 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 tratamiento. Este diseño ofrece una ventaja sobre el anterior, hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo, es decir, hay un seguimiento del grupo. El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 18 niños de cuatro años de educación inicial (G) se aplicará una guía de observación de competencia resuelve problemas de cantidad (O1) para identificar la problemática, luego se aplicará un programa centrado en la ejecución de estrategias lúdicas (X), finalmente se administró una guía de observación de la competencia resuelve problemas de cantidad (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa .

## 4.2. Población y muestra

### Población

Tamayo y Tamayo, (1997), El universo se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114). La población de esta investigación son los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial n° 1162 Sausal – Chulucanas.

## Muestra

Según Cuesta, (2009) El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados. Resultando como muestra 18 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n° 1162 Sausal – Chulucanas.

**Tabla 2: Muestra de los estudiantes**

<b>Grupo</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>Estudiantes de 04 años</b>	10	8	18 niños

*Fuente: Nómina de matrícula 2018 de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal – Chulucanas.*

### 4.3. Operacionalización de las variables

#### **Variable Estrategia Lúdica**

La estrategia lúdica es un ducto para tener un aprendizaje participativo promovido por la creatividad, métodos y juegos didácticos, que tienen como objetivo a desarrollar habilidades, conocimientos y competencias.

#### **Variable Competencia Resuelve problemas de cantidad**

Se define como la manera en que la persona fábrica mentalmente y comprende las nociones pre numéricas, creando una relación basado en el lugar vivido percibido y concebido .

## Matriz de Operacionalización

Título: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial n° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA
1. Estrategias Lúdicas	Calero (2018) son herramientas didácticas donde el docente sabe el valor importante que tiene el juego como un medio de la educación psicomotriz y para utilizarlo dentro de la clase. Es una herramienta para favorecer la enseñanza significativa que promueve el desarrollo de estrategias intelectuales y la socialización	La estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos,	Juegos didácticos	Calero (2017) define que los juegos didácticos son una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.	Manipulación de materiales	Utiliza y explora el material concreto Ordena y clasifica el material Construye objetos Selecciona juguetes del entorno	ESCALA DE LIKERT INICO PROCESO LOGRO ESPERADO
			Fichas lúdicas	Se denomina fichas lúdicas a aquellas piezas usadas en los juegos para representar a un jugador, instrumentos para realizar jugadas e incluso como monedas. Normalmente, las fichas suelen ser posesión de alguno de los jugadores. Suelen ser de diversos tamaños, siendo las más comunes de	Agrupación significativa	Observa las fichas Escucha indicaciones y ejecuta Manipula apropiadamente Desarrolla las fichas lúdicas	

				tamaño redondo y de plástico. (Calero, 2015)		
2. Competencia  Resuelve Problemas de cantidad	Ministerio de Educación (2016), afirma que se trata que el escolar llegue a solucionar problemas o que plantee nuevos problemas para construir y entender los principios de los números, también Implica comprender bien la solución buscada y para saber se debe seleccionar diversas estrategias, ejecutar apropiadamente los procedimientos y diferentes recursos.	Es la forma como el individuo construye mentalmente y se acerca a la comprensión de las nociones de forma pre numérica, estableciendo una conexión entre ellas desde un espacio vivido, percibido y concebido.	Traduce cantidades expresiones numéricas.	Ministerio de Educación (2019) dice que el estudiante plantea diversos problemas según a una expresión numérica o una situación entregado.	Establece relaciones entre los objetos	Establecen relaciones entre los objetos  Compara y agrupa los objetos según sus características  Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas  Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas
			Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Ministerio de Educación (2019) dice que es expresar la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establecen entre ellos.	Comunica de manera verbal los números a través de material concreto y objetos de su entorno.	Reconoce y clasifica según el tamaño de los objetos.  Verbaliza cantidades que observa.  Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concretos.

						Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas.
			Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Ministerio de Educación (2019) afirma que es escoger, adecuar, mezclar o crear diversas estrategias y distintos procedimientos tanto como el cálculo mental como escrito, la aproximación y medición, la estimación, etc.	Emplea estrategias y procedimientos al resolver el problema.	Reparte de objetos según corresponde Calcula según la cantidad requerida Establece las posiciones de objetos y personas Utiliza los números ordinales

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

##### **Técnica de Observación**

En el presente trabajo de investigación se empleó la observación directa ya que esta técnica es la idónea para recoger información acerca de la variable independiente estrategias lúdicas y la variable dependiente competencia resuelve problemas de cantidad.

Según el autor Palacios (2015). Manifiesta que la observación es: Un desarrollo de acumulación de un testimonio de forma sistematizadas, solicitando intereses espontáneos, conducido en torno a un elemento del entendimiento para que así se pueda tener un reportaje del elemento

##### **Guía de observación**

La guía de observación permitió recoger información específica de la variable independiente estrategias lúdicas y la variable dependiente competencia resuelve problemas de cantidad y verificar el desarrollo de cada ítem planteado en el instrumento. Con respecto a este instrumento el autor Rojas (2019) fundamenta que: una guía de observación es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación.

**Tabla 3: Estructura del instrumento**

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Inicio	Proceso	Logro Previsto
Juegos didácticos	3	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Fichas lúdicas	3	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Traduce cantidades a expresiones numéricas	3	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Comunica su comprensión sobre los números y operaciones	3	0 – 4	5 – 8	9 – 12
Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo	3	0 – 4	5 – 8	9 – 12
<b>Suma</b>	<b>15</b>	<b>0 - 15</b>	<b>16 - 30</b>	<b>31– 45</b>

*Fuente: Elaboración Propia*

**Tabla 3.** Escala de calificación

<b>Escala de Calificación</b>	
<b>Calificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>A – Logro previsto</b>	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
<b>B - Proceso</b>	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
<b>C – En Inicio</b>	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

*Fuente: Escala de educación básica regular*

#### **4.5. Plan de análisis**

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera:

Se coordinó el permiso con la dirección de la, Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal – Chulucanas región de Piura, para la aplicación de instrumentos como la ficha de observación a los estudiantes de 4 años del nivel inicial.

Una vez que se obtuvo el consentimiento de las personas responsables de la Institución Educativa N° 1162 Sausal – Chulucanas, nos proporcionaron un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.

En un inicio se aplicó un Pre – test para observar la competencia resuelve problemas en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1162 Sausal – Chulucanas . Luego se aplicó un Pos test para observar la mejora de la competencia resuelve problemas de cantidad, a raíz de la aplicación de la estrategia.

Luego de haber aplicado consecutivamente: el pre test, el plan de intervención de las estrategias cooperativas y el post test correspondiente, se analizaron comparativamente los datos obtenidos, para lo cual se utilizó la Estadística Descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, al no ser los datos paramétricos, se utilizará la prueba de T de Student para la contratación de la hipótesis .

#### 4.6. Matriz de consistencia

Título: Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial n° 1162 Sausal - Chulucanas, año 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018?</p>	<p>General</p> <p>Determinar de qué manera las estrategias lúdicas fortalecen la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018</p>	<p>General</p> <p>H<sub>0</sub>: Las estrategias lúdicas influye significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.</p> <p>H<sub>1</sub>: Las estrategias lúdicas no influyen significativamente en la competencia resuelve problemas de cantidad del área de matemáticas en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.</p>	<p><b>Variable Independiente:</b> Estrategias Lúdicas</p> <p><b>Dimensiones:</b> Juegos didácticos Fichas lúdicas</p> <p><b>Variable Dependiente:</b> Competencia resuelve problemas de cantidad</p> <p><b>Dimensiones:</b> Traduce cantidades a expresiones numéricas Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.</p>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental con pre test y pos test, con un solo grupo.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación directa</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de Observación</p>
<p>¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la</p>	<p>Determinar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la</p>	<p>H<sub>1</sub>: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad antes de la aplicación de las</p>		

<p>Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 antes de la aplicación de las estrategias lúdicas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 después de la aplicación de las estrategias lúdicas?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 obtenidos antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas?</p>	<p>Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 antes de la aplicación de las estrategias lúdicas.</p> <p>Evaluar el nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 después de la aplicación de las estrategias lúdicas.</p> <p>Comparar las diferencias que existen en la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018 obtenidos antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas</p>	<p>estrategias lúdicas se encuentra en inicio, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.</p> <p>H2: El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad después de la aplicación de las estrategias lúdicas se encuentra en logro esperado, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.</p> <p>H3: Existen diferencias significativas en la competencia resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas, en niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N°1162 Sausal – Chulucanas, año 2018.</p>		<p><b>Muestra</b> 18 niños de cuatro años. <b>Tipo de muestreo:</b> Muestreo no probabilístico intencional.</p>
--	---	---	--	---

#### **4.7. Principios éticos**

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio, mediante un consentimiento informado y protección de los datos de los niños.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan. Por eso se diseñó y aplico un consentimiento donde se le informó a los padres de la libre participación.

Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar 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. Donde se le explico a los padres que la evaluación no es con fin de lucro, sino de investigación científica.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

Integridad científica. - 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. Se aplicó la investigación con mucha ética profesional, manejando temas de la especialidad inicial .

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### Resultados Pre test

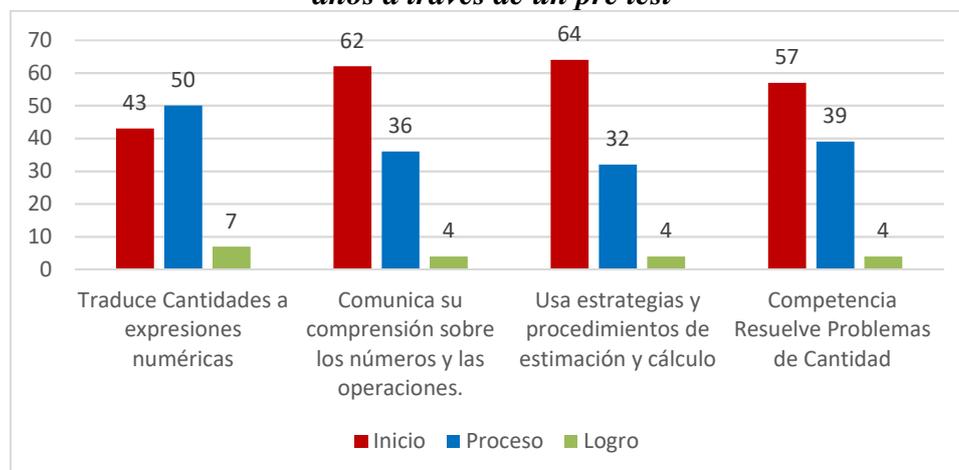
En esta sección, se realiza la descripción de los resultados para observar el impacto de la aplicación de la variable dependiente: competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018.

**Tabla 1.- Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 años a través de un pre test**

Dimensiones	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Traduce Cantidades a expresiones numéricas	12	43%	14	50%	2	7%	28	100%
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	17	61%	10	36%	1	4%	28	100%
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	18	64%	9	32%	1	4%	28	100%
Competencia Resuelve problemas de cantidad	16	57%	11	39%	1	4%	28	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicada

**Figura 01: Nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad en los niños de 04 años a través de un pre test**



Fuente: Tabla 1

Interpretación: En la tabla 1 y figura 1, se presentan los resultados del pre test, encontrándose con un grupo de estudiantes 57% en un nivel inicio y un 39% en nivel proceso; además de 4% que se encuentra en el nivel de logro en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad.

En los resultados por niveles en la dimensión Traduce Cantidades a expresiones numéricas, la mayor parte de estudiantes se encuentra en nivel inicio con 50% en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones., la mayoría se ubicó en el nivel inicio 62 % y en dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo la mayoría 64% se encuentra en el nivel inicio.

En consecuencia, se observa que un considerable porcentaje de niños que presentan dificultades en la competencia resuelve problemas de cantidad antes de aplicar la propuesta pre-experimental, con mayor énfasis en la dimensión de usa estrategia y procedimientos de estimación y cálculo, lo que implica que les cuesta resolver problemas de cálculo ..

## Resultados Post test

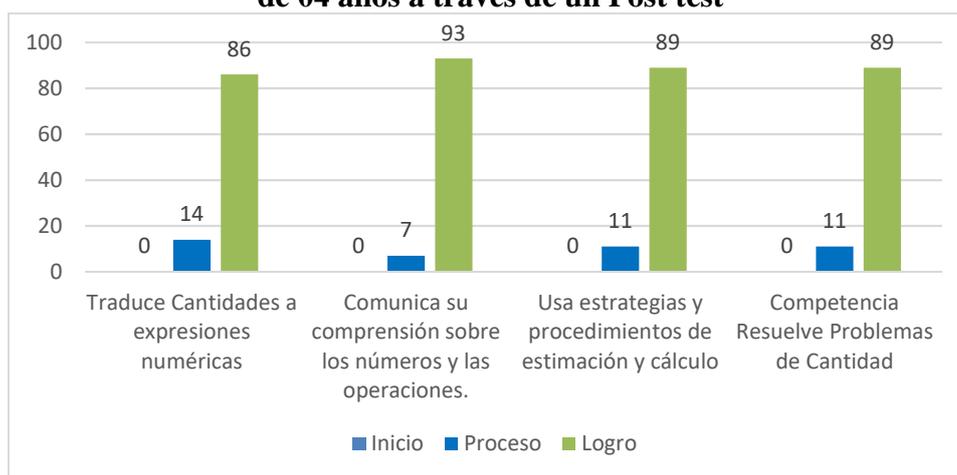
En este punto se realizó la descripción de resultados, para poder observar el impacto de la aplicación de la variable dependiente: competencia resuelve problemas de cantidad de los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018.

**Tabla 2.- Nivel de Competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 04 años a través de un Post test**

Dimensiones	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Traduce Cantidades a expresiones numéricas	0	0%	4	14%	24	86%	28	100%
Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	0	0%	2	7%	26	93%	28	100%
Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	0	0%	3	11%	25	89%	28	100%
Competencia Resuelve Problemas de Cantidad	0	0%	3	11%	25	89%	28	100%

*Fuente: Lista de cotejo – Aplicada*

**Figura 02: Nivel de Competencia resuelve problemas de cantidad de los niños y niñas de 04 años a través de un Post test**



*Fuente: Tabla 2.*

Interpretación: En la tabla 2 y figura 2 previas, se presentan los resultados del post test, encontrándose con un grupo de estudiantes 89% en un nivel logro, en un nivel en proceso con 11%; además de 0% que se encuentra en el nivel inicio en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad

En los resultados por niveles, en la dimensión de Traduce Cantidades a expresiones numéricas, la mayor parte de estudiantes 86% se encuentra en el nivel logro; en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones, la mayoría se ubicó en el nivel logro 93 % y en dimensión usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo la mayoría 89% se encuentra en el nivel logro.

En consecuencia, se observa que un considerable porcentaje de niños y niñas presentan buenos resultados de logro en la competencia resuelve problemas de cantidad después de aplicar la propuesta pre-experimental, con mayor énfasis en la dimensión comunica su comprensión sobre los números y las operaciones .

## Resultados de comparación del Pre y Post test

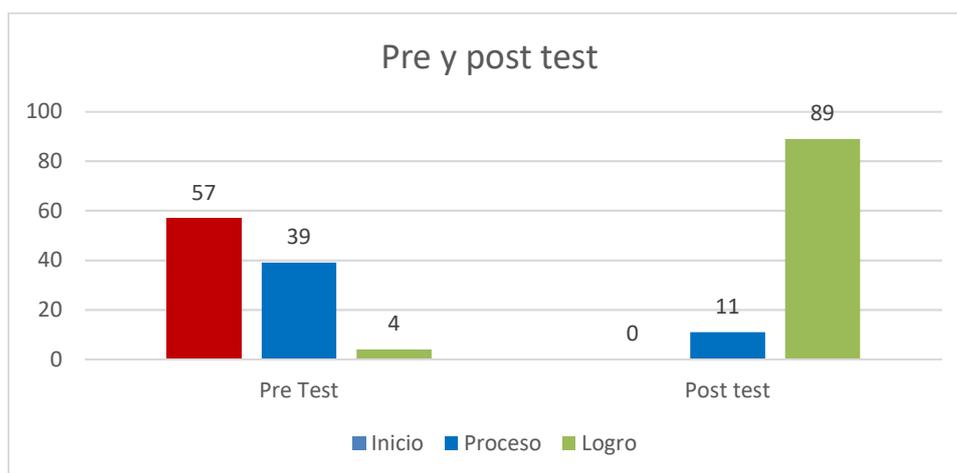
En ese punto se busca describir los resultados, con el objetivo de observar el efecto de la aplicación de la variable dependiente: resuelve problemas de cantidad los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018.

**Tabla 3.- Comparación del nivel de Resuelve problema de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia**

Dimensiones	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Pre test	16	57%	11	39%	1	4%	28	100%
Post test	0	0%	3	11%	25	89%	28	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicada

**Figura 03: Comparación del nivel de Resuelve problema de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia**



Fuente: Tabla 3

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3, se presentan los resultados de comparación del pre y post test, encontrándose que al inicio se ubicaban en un nivel inicio con un 57%, luego de aplicar la estrategia los estudiantes lograron un (89%) en un nivel logro en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad. Evidenciándose un logro significativo y diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia .

## Prueba de Hipótesis

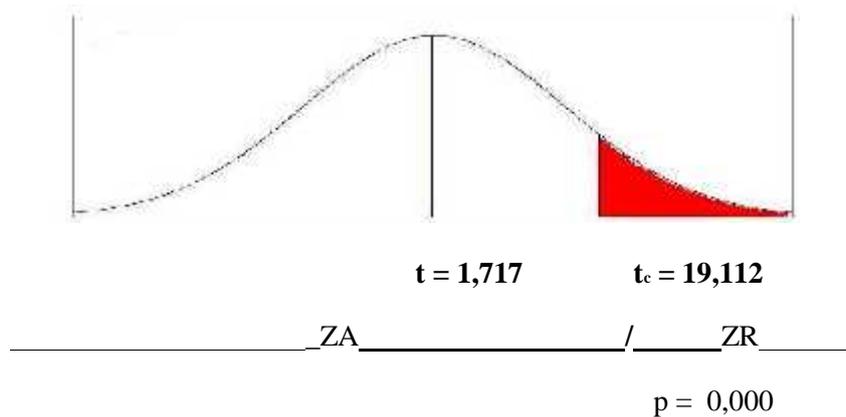
**Tabla 4.- Prueba de Hipótesis General**

Resultado de la Prueba T Student para demostrar la influencia de la Estrategias Lúdicas Para El Fortalecimiento De La Competencia Resuelve Problemas De Cantidad Del Área De Matemáticas En Niños De 04 Años De La Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018.

Formulación de hipótesis	Valor observado	Prueba T Student para una muestra			Decisión
		Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	
					$p < 0,05$
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_0 = 19,154$	gl.= 22	0,05	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{Pos} \neq \mu_{Pre}$					

Fuente: Tabla N° 04

**Gráfico: T – Student**



Fuente: T de Student

En el cuadro del T de Student se observa la prueba de hipótesis destacando los diferentes resultados que arrojaron el pre test y el post test, aplicados a la población. Es por eso que esta diferencia fue verificada por la prueba T-student basada en datos de desarrollo de la competencia resuelve problemas produciendo un nivel de significancia experimental ( $p = 0.000$ ) más bajo que el nivel de significancia establecido por el investigador (0.05), rechazando así la hipótesis nula  $H_0$  y aceptando la hipótesis alternativa  $H_a$ .

El resultado obtenido permite concluir que el uso las estrategias lúdicas y sus diferentes actividades, en el programa experimental mejoró de manera muy significativa el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en todas sus dimensiones, en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018 , del post test respecto al pre test, alcanzando niveles de confianza del 95%.

Por lo tanto, se puede determinar la influencia de las Estrategias Lúdicas Para El Fortalecimiento De La Competencia Resuelve Problemas De Cantidad Del Área De Matemáticas En Niños De 04 Años De La Institución Educativa Inicial N° 1162 Sausal - Chulucanas, Año 2018.

### Hipótesis Específica 1

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

H<sub>i</sub> El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños antes de la aplicación de la estrategia lúdica es deficiente.

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

**Tabla 5 : Resumen estadístico de la Hipotesis especifica 1**

Pre test	N	%Def	$\bar{X}$	Me	S
j Estadísticos	28	60,7	21,24	23	4,4840

Fuente: Comprobación de Hipótesis Aplicada

#### **Interpretación**

En la tabla 5 anterior se lee que más de la mitad de estudiantes (60,7%) obtuvo puntaje correspondientes a que nunca realizaron actividades en cuanto a la capacidad de resuelve problemas de cantidad, con un promedio de 21 de aplicar estrategia lúdica, lo que significa que tiene dificultad para traducir cantidades a expresiones numéricas, comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y usar estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

#### **Toma de decisión**

En consecuencia, se acepta la hipótesis dado que el porcentaje corresponde a la mayoría y el promedio corresponde al desaprobado (de 15 a 28) .

## Hipótesis Específica 2

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

H<sub>2</sub> El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad de los niños después de la aplicación de la estrategia lúdica se elevó a logro.

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

**Tabla 6 : Resumen estadístico de la Hipótesis Especifica 2**

Post test	N	%Sob	$\bar{X}$	Me	S
J Estadísticos	28	62,3	33,84	34	6,9742

Fuente: Comprobación de Hipótesis Aplicada

## Interpretación

En la tabla 6, anterior se lee que más de la mitad de estudiantes (62,3%) se encontraban en puntuaciones correspondientes a que siempre realizaron actividades en cuanto a la capacidad de resuelve problemas de cantidad, con un promedio de 34 después de aplicar los juegos motrices, lo que significa que adquirieron la facilidad para realizar traducir cantidades a expresiones numéricas; comunicar su comprensión sobre los números y las operaciones y Usar estrategia y procedimientos de estimación y calculo. .

## Toma de decisión

En consecuencia, se acepta la hipótesis dado que el porcentaje corresponde a la mayoría y el promedio corresponde al nivel sobresaliente (de 28 a 48).

### Hipótesis Específica 3

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (Hi) con su respectiva hipótesis nula.

Hi Hay diferencias entre el nivel de capacidad de resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica.

Ho No hay diferencias entre el nivel de capacidad de resuelve problemas de cantidad antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica.

Se calcularon los estadísticos descriptivos y la medida de T de Student para la prueba de hipótesis. Los resultados son los que se muestran en la tabla:

**Tabla 7 : Diferencias del pre y post test**

Dimensiones	Test	N	$\bar{X}$	S	Z	Sig. asintótica
) Capacidad lectora	Pre test	28	24,28	4,4840	4,222 <sup>b</sup>	0.000
	Post test	28	34,88	6,9742		

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Comprobación de Hipótesis Aplicada

### Interpretación

En la tabla 7 se constata que existe una diferencia significativa entre la media del pre test (24,28) y la media del post test (34,88), existiendo una ganancia de 14,6 puntos. Asimismo, el valor Z es de 4,222y la sig asintótica de 0,000 (menor al 5%).

### **Toma de decisión**

---

Si el valor sig a 5%	Si el valor sig a 5%
Se acepta H1	Se rechaza H1 (Se acepta la nula)

---

En vista, los promedios establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test y que la sig asintótica es menor a 5% (0,05) se acepta la hipótesis de investigación, lo que demuestra que existen diferencias entre el nivel de Capacidad Resuelve problemas de cantidad, antes y después de aplicar la propuesta experimental .

## 5.2. Análisis de los Resultados

En el primer objetivo específico 1, se presentan los resultados del pre test, encontrándose con un grupo de estudiantes 57% en un nivel inicio y un 39% en nivel proceso; además de 4% que se encuentra en el nivel de logro en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad. Esto nos manifiesta que los niños manifiestan falencias en esta área de la competencia resuelve problemas de cantidad, según Ministerio de Educación (2019), define: que el alumno resuelva el problema, o propone un nuevo problema para establecer y comprender los principios de los números, también incluye comprender las soluciones, saber elegir diversas estrategias, ejecutar procedimientos correctamente y utilizar diferentes recursos, el cual no se evidencia en nuestros hallazgos debido a que manifiesta problemas en la dimensión traduce cantidades a expresiones numéricas; En esta competencia, convertirá el enlace entre los datos y la situación problemática. Aquí, los estudiantes hacen varias preguntas basadas en expresiones numéricas o situaciones dadas; en la dimensión Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo; Se trata de seleccionar, ajustar, mezclar o crear diferentes estrategias y diferentes procesos, como el pensamiento y los cálculos escritos, la aproximación y la medición, la estimación, etc; y por último en la dimensión Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones; expresa la comprensión de los conceptos numéricos, las operaciones y propiedades, las unidades de medida, las relaciones que establecen entre ellos; usando lenguaje numérico y diversas representaciones; así como lee sus representaciones e información con contenido numérico. Quedando demostrado que en todas dimensiones de la competencia resuelve problemas de cantidad, tiene que ser fortalecida para mejorar los aprendizajes. Además, estos resultados se respaldan con la investigación de Rodríguez (2018) en su Tesis titulada: Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias

matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima. Quien encontró dificultades en esta capacidad, antes de aplicar la estrategia metodológica.

En el objetivo específico 2, se presentan los resultados del post test, encontrándose con un grupo de estudiantes 89% en un nivel logro, en un nivel en proceso con 11%; además de 0% que se encuentra en el nivel inicio en relación a la competencia resuelve problemas de cantidad. Quedando registrado que la estrategia lúdica fortalece la competencia de resuelve problemas de cantidad en el área de las matemáticas. Así Motta (2018) propone que la estrategia lúdica, es una actividad pedagógica en sí mismo, una metodología que genera espacios y acciones que suelen realizar interacciones, compartir. Según Jiménez (2017) el juego es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. Así mismo Lacal (2009), afirma que desde niños se obtiene el pensamiento matemático haciendo que este pueda relacionar y clasificar los objetos de su entorno ayudándolo a desarrollar capacidades espaciales y eventuales, incentivándolo a que examine, intérprete e investigue situaciones y poner en práctica sus conocimientos a nuevas experiencias que se presenten y así vaya obteniendo el gusto por el pensamiento que lo largo de tiempo lo llamara matemáticas. Quedando registrado que los juegos son la base fundamental para el crecimiento integral de un infante ya que recuerda las relaciones sistemáticas no en relación al juego en sí, si no a lo que se quiso transmitir, aprendiendo esta manera a desarrollar la creatividad, a resolver de problemas y su rol en la sociedad (Domenech, 2008, p.12). Por esta razón en los años preescolares se debe tener como objetivo que el niño descubra a través del juego el conocimiento usando como vía diferentes estrategias en donde utilice sus emociones, pensamientos, sensaciones y destrezas. Estos resultados se respaldan con la investigación

de Fica. (2018) en su tesis Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas del colegio particular de Huanchaco, 2018, quien registra que gracias a las estrategias lúdicas se pueden mejorar el aprendizaje de las matemáticas.

En el objetivo específico 3, se presentan los resultados de comparación del pre y post test, encontrándose que al inicio se ubicaban en un nivel inicio con un 57%, luego de aplicar la estrategia los estudiantes lograron un (89%) en un nivel logro en cuanto a la competencia resuelve problemas de cantidad. Evidenciándose un logro significativo y diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia. Según Calero (2018) no deja demostrado que la parte lúdica, son herramientas didácticas donde el docente sabe el valor importante que tiene el juego como un medio de la educación psicomotriz y para utilizarlo dentro de la clase. Es una herramienta para favorecer la enseñanza significativa que promueve el desarrollo de estrategias intelectuales y la socialización. Además Vygotsky dice que existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, hay juegos en los que la actividad no es placentera en si misma; la sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. Por ende, queda observado que la estrategia lúdica, fortalece la competencia resuelve problemas de cantidad en el área de las matemáticas. Dentro de los antecedentes, se considera a Ortiz (2019), con su investigación *El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer-A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019*; donde encontró que, si existen diferencias significativas en el aprendizaje matemático, antes y después de la aplicación de la estrategia lúdica .

## VI. CONCLUSIONES

Las estrategias lúdicas ayudaron significativamente a la competencia resuelve problemas de cantidad; teniendo relevancia estadística en vista a los promedios que establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test, que la sig asintótica es menor a 5% (0,05), aceptándose la hipótesis de investigación, del efecto de la propuesta para la variable dependiente.

El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad, antes de la aplicación de las estrategias lúdicas, se observó en inicio, lo que quiere decir que presentaron dificultades en los indicadores traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y no usan estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

El nivel de la competencia resuelve problemas de cantidad, después de la aplicación de la propuesta experimental, se observó en logro. Por lo tanto, se determina que los estudiantes mejoraron significativamente en los indicadores traduce cantidades a expresiones numéricas, comunica su comprensión sobre los números y las operaciones y usa estrategias, procedimientos de estimación y cálculo después de aplicar las estrategias lúdicas.

Al comparar resultados encontrados en el pretest y posttest, evidencian que hay diferencias significativas en el nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de entrada y salida para medir la competencia resuelve problemas de cantidad. De tal forman que hay diferencias entre los resultados del pretest y del post test. De esta manera se afirma que las estrategias lúdicas les ayudaron significativamente a mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad.

## **Aspectos Complementarios**

Continuar aplicando la estrategia lúdica, puesto que tuvo relevancia estadística, ya que es la base de la comprensión para la resolución de soluciones problemáticas; planteando situaciones de la vida diaria, de acuerdo al grado o nivel. Planteándosele preguntas y repreguntas de acuerdo al grado de comprensión de los estudiantes: haciendo uso de dibujos, gráficos, material estructurado y no estructurado, que le ayuden a tener una mayor comprensión de lo pedido en clases.

Presentar los resultados, en una reunión colegiada, con el fin de informar la relevancia de la estrategia lúdica, para la competencia resuelve problemas de cantidad. De esta manera poder agregar a sus sesiones de aprendizaje esta actividad lúdica, con el fin de ser un efecto multiplicador para otros grados e instituciones educativas.

Además, se sugiere a futuras investigaciones, utilizar esta estrategia, no solo al nivel inicial, sino también al nivel primario, con el fin de seguir mejorando, reforzando, la competencia resuelve problemas de cantidad.

## Referencias bibliográficas.

- Calderón. (2018). Estrategias Lúdicas para mejorar el proceso de Enseñanza Aprendizaje  
Cali : Trillas .
- Calero. (2018). *Educación jugando*. En M. Calero (pág. 345). México: Alfaomega.
- Calero (2017) *Constructivismo pedagógico teorías y aplicaciones básicas*. Lima, Perú:  
San Marcos
- Calero. (2015). Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática Bogotá: SIL.
- Calero, (2018) Estrategias Lúdicas para el fomento de la Cultura Educativa Inclusiva:  
Sociología, Cultura e Inclusión en educación Quito Ecuador: Quinta Edición  
Omega.
- Córdova (2018) con su tesis denominada: *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 Sullana*. Tesis de pre grado  
de la Universidad de Piura-Piura .
- Chamorro. (2003). Fortalecimiento de la Competencia Matemática: Resolución de  
Problemas Matemáticos a partir de las Operaciones entre Números Naturales  
Caracas: UPEL.
- Chávez. (2017). Resolución de problemas matemáticas en edad preescolar ed Madrid:  
Síntesis.
- Cuesta. (2009). Una propuesta para la enseñanza del número en la Educación Infantil.  
Revista Números, 80. Argentina
- Díaz. (2016). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación  
constructivista. Mc. Graw Hill. Santa Fe de Bogotá.
- Domenech. (2028).. Cali: Editorial Trillas.
- Fernandez. (2009). Resolución de problemas matemáticos: Un cambio en educación.  
Reice. Revista sobre calidad, eficiencia y cambio en educación, 4 (3). 36-58.

- Fica. (2018) en su tesis *Implementación de juegos educativos y materiales manipulativos para mejorar la disposición al aprendizaje de las matemáticas de los alumnos del cuarto grado de primaria del colegio particular de Huanchaco, 2018*, Tesis de pregrado en la Universidad Nacional de la Libertad.
- Jimenez (2020) Las matemáticas en edad infantil. Ecuador
- Hernandez (1998) Fundamentos de la metodología de la investigación. Ecuador
- Huizanga (2018) *Homo Ludens*. Editorial Alianza. Madrid.
- Lacal, P. (2019). Aplicación práctica de las Matemáticas en la educación infantil. Innovación y experiencias educativas [Revista en línea] 22, 01 – 10. Disponible: [http://www.csi-csif.es/andalucia/mod\\_ense-csifrevistad](http://www.csi-csif.es/andalucia/mod_ense-csifrevistad) Consultado (Agosto 11, 2010).
- Montero (2017) en su tesis *El juego como estrategia didáctica para desarrollar competencias matemáticas en niños de 5 años del nivel inicial*, Tesis de post grado presentada en la Universidad San Ignacio de Loyola
- Motta (2018) Las estrategias lúdicas como herramienta para enseñar matemática. Uruguay
- Motta (2017) Como enseñarle a un niño en etapa preescolar a desarrollar su capacidad matemática. España
- Ortiz (2019) en la investigación titulada: *El juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje lógico-matemático de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular Nuevo Amanecer-A.H. Consuelo de Velasco-Piura 2019*; Tesis de pre grado de la Universidad de César Vallejo- Filial Piura.
- Toro (2017) *Planificación de los juegos didácticos materiales manipulativos en niños*.
- Tomayo y Tomayo (1997) Introducción a la metodología de la investigación científica. Amaru Editores. España
- Palacios (2015) Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales. Perú. Austral

Rojas (2019) Epistemología y Metodología de la Investigación. Editorial Planeta. Mexico

Piaget Jean. (2000). Teoría pedagógica de Piaget. Neuchâtel Suiza Ginebra: Editorial Omega.

Rodríguez (2018) en su Tesis denominada: *Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje del pre – matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del centro de desarrollo infantil Mario Benedetti, Cotacollao - Quito, período 2016 – 2017*, tesis de post grado de la Universidad Central del Ecuador-Quito,

Rodríguez (2018) en su Tesis titulada: Programa jugando en los sectores para desarrollar competencias matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao-Lima. Tesis de pre grado de la Universidad Enrique Guzmán y Valle La Cantuta-Lima.

Villanueva (2009) Jugar y Aprender. Sevilla: Diada.

Vygotsky, L. (2000) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.

# **ANEXOS**

**Anexo 3: Instrumento de recolección de datos**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA  
COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL ÁREA  
DE MATEMÁTICAS EN NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 1162 SAUSAL - CHULUCANAS, AÑO 2018.**

<b>N°</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO ESPERADO</b>
9	TRADUCE CANTIDADES A EXPRESIONES NUMÉRICAS	Entable relaciones entre los objetos.			
10		Compara y agrupa los objetos según sus características.			
11		Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas.			
12		Utiliza expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas.			
13	COMUNICA SU COMPRENSIÓN SOBRE LOS NÚMEROS Y LAS OPERACIONES.	Reconoce y clasifica según el tamaño de los objetos			
14		Verbaliza cantidades que observa.			
15		Cuenta las partes de su cuerpo o materiales concreto.			

16		Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas.			
17	USA ESTRATEGIAS Y PROCEDIMIENTOS DE ESTIMACIÓN Y CÁLCULO	Reparte de objetos según corresponde.			
18		Calcula según la cantidad requerida.			
19		Establece las posiciones de objetos y personas.			
20		Utiliza los números ordinales.			

*Fuente: Elaboración Propia*

**SESION DE APRENDIZAJE N° 1**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
I.E.:	N° 1162 – sausal
Fecha:	17/04/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>"OBSERVO, RECOLECTO Y ARMO"</b>

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1**

<b>NOMBRE</b>	<b>"OBSERVO, RECOLECTO Y ARMO"</b>		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b> .
	<b>EVIDENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estables relaciones entre los objetos</li> <li>✓ Compara y agrupa los objetos según sus características</li> <li>✓ Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Materiales de los sectores</li> <li>✓ Tarjetas</li> <li>✓ Carteles</li> </ul>		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, es momento para dar la bienvenida y manifestarle que van a realizar una actividad muy divertida que les permitirá trabajar en equipo, tomar acuerdo y construir objetos o cosas muy creativas con materiales del aula.</li> <li>✓ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente invita a los niños a formar 3 equipos de trabajo, invita a un representante a sacar una tarjeta en ella se indica un color y una imagen manifestándoles que el reto de esta actividad está en esas tarjetas.</li> <li>✓ La docente invita a cada grupo a observar y comentar lo que observan en las tarjetas y que creen que significa, escucha sus comentarios.</li> <li>✓ Posteriormente explica el reto de cada una de ellas: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Tarjeta 1: materiales de color rojo imagen de objeto que deberán construir: carro</li> <li>➢ Tarjeta 2: materiales de color azul imagen de objeto que deberán construir: robot</li> <li>➢ Tarjeta 3: materiales de color anaranjado imagen de objeto que deberán construir:</li> </ul> </li> </ul>		



	<p style="text-align: center;">una casa</p> <p>✓ Enseguida la docente saca 3 carteles:</p> <p>OBSERVO </p> <p>RECOLECTO </p> <p>ARMO </p> <p>✓ La docente pregunta ¿qué creen que dice cada cartel, escucha los comentarios de los niños, luego procede a explicar cada uno de los carteles y les dice ¿les gustaría jugar este juego?, escucha las opiniones de los niños.</p> <p>✓ La docente explica que cuando ella levante el cartel “observo” todos en sus grupos deberán observar, mirar y ubicar todas las cosas que hay en el aula que sean del color (rojo, azul, naranja) que les toco en su tarjeta y enseguida dice: cuando levante el cartel “recolecto” todos irán en busca de esos materiales y los van recolectando en sus grupos, y muy atentos porque enseguida levantare el cartel “armo” y deberán empezar a construir lo que indica la tarjeta (un carro, un robot, una casita) con este material.</p> <p>✓ La maestra levanta el cartel “OBSERVO” y luego “RECOLECTO” posteriormente “ARMO”</p> <p>✓ La maestra se acercará a los grupos a fin de seguir problematizando situaciones como, por ejemplo: ¿qué debe tener su carro?, que objetos pueden utilizar para armar...</p> <p>✓ Los niños concluida su actividad son invitados por la maestra a visitar a manera de museo cada una de las producciones de los equipos, los invitará a los niños a contar como armaron el robot, la casita, y el carro con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Cual fue el procedimiento para armar su carro, robot o casita</li> <li>➢ El material recolectado les sirvió para su fin</li> <li>➢ Cuales fueron los materiales que mejor les sirvió en la construcción</li> <li>➢ Que material les hubiera gustado tener por qué</li> </ul> <p>✓ De regreso a la asamblea la maestra pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿Creen que el material utilizado fue suficiente?, ¿Qué les faltó?, ¿Qué más les hubiera gustado hacer?, ¿cómo lo hubieran hecho?</li> </ul> <p>✓ Los invita a realizar un dibujo grupal de su producto realizado en un papelote</p>
Cierre	<p>✓ Realizamos algunas preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➢ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➢ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> <p>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</p>



*V. Cardoza*  
 Lic. Vanesa Maryuri Cardoza Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



### LISTA DE COTEJO

N°	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	
		DESEMPEÑO		
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar y agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, <b>y dejar algunos elementos sueltos</b>	Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas	
		Establece relaciones entre los objetos	Compara y agrupa los objetos según sus características	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHÉ, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHÉ CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHÉ JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL.			
10	MARQUEZ LITANO,			



	ANGELA.				
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.				
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.				
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.				
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.				
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.				
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.				
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.				
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.				



SESION DE APRENDIZAJE N°2

DATOS INFORMATIVOS:

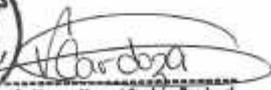
Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
I.E:	N° 1162 – sausal
Fecha:	20/04/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>RECOLECTORES EN EL AULA</b>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

NOMBRE		RECOLECTORES EN EL AULA	
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b>
	EVIDENCIA	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el <b>conteo hasta 5</b> , en situaciones cotidianas en las que requiere contar, <b>empleando material concreto o su propio cuerpo</b>
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Materiales del entorno</li> <li>✓ Fichas</li> <li>✓ Plastilina</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estables relaciones entre los objetos</li> <li>✓ Compara y agrupa los objetos según sus características</li> <li>✓ Verbaliza cantidades que observa.</li> <li>✓ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas.</li> </ul>	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, y les manifiesta que hoy se volverán recolectores de objetos y por lo tanto deberán estar muy seguros de lo que quieren recoger.</li> <li>✓ Así que vamos a salir al patio y nos volveremos recolectores; pero, ¿no creen que estará faltando algo, ustedes conocen a algunos recolectores?, escuchamos sus comentarios y ¿cuáles son sus herramientas de trabajo?, ah muy bien, entonces llevan sacos verdad, oh y ahora ustedes que podrían llevar escuchamos sugerencias y entre todos deciden que llevar para recolectar sus materiales.</li> <li>✓ Antes de salir los niños construyen los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el</li> </ul>		



	desarrollo de la actividad
<b>DESARROLLO</b>	<p>✓ De regreso la maestra pide que cada niño busque un lugar tranquilo en el aula y se ubique puede llevar un cojín u alfombrita a fin de estar más cómodo y los invita a sacar lo recolectado, ahora les dice:</p> <p>Alguien nos comenta qué recolecto; cómo son esos materiales, son iguales, cuales se parecen por qué crees que se parecen entre otras preguntas propias del dialogo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Les pide que vayan poniendo juntos los que se parecen</li> <li>➢ Que cuenten libremente cuantos hay en cada grupo formado</li> </ul> <p>✓ La docente les dice: ahora van a seleccionar solo 5 de los objetos que trajeron y el resto serán guardados.</p> <p>✓ Enseguida les dice se animan a contarlos, quien se anima, la docente se acerca a los niños a fin de escuchar su conteo.</p> <p>✓ La docente les dice que ahora trabajaran con otro material pidiéndoles que guarden el que venían usando</p> <p>✓ La maestra les muestra unas fichas donde hay una columna de colores y una fila de números</p> <p>✓ Para trabajar esta ficha los niños deberán seguir las indicaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tomaran plastilina del color de la primera columna y modelaran el número 1 para luego ubicarlo donde corresponda, hará lo mismo con los demás números.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Luego completará la ficha totalmente con los números y tomando en cuenta el color que corresponda a las filas</li> </ol>  <p>✓ Llenada su cartilla la docente pide a los niños quién desea contar sobre su trabajo</p>
<b>Cierre</b>	<p>✓ Realizamos algunas preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➢ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➢ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> <p>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos propuestos para el desarrollo de la actividad.</p>

  
  
 Lic. Vanesa Maryuri Caroleta Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



**LISTA DE COTEJO**

Nº	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad				observaciones
		COMPETENCIA		CAPACIDAD		
		Resuelve problemas de cantidad		Traduce cantidades a expresiones numéricas. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo		
		DESEMPEÑO				
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar y agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b>				
		Utiliza el <b>conteo hasta 5</b> , en situaciones cotidianas en las que requiere contar, <b>empleando material concreto o su propio cuerpo</b>				
		Establece relaciones entre los objetos.	Compara y agrupa los objetos según sus características	Verbaliza los cantidades que observa.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.					
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.					
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.					
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.					
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.					
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.					
7	LESCANO					



	MORALES, ORLANDO JOSUE.				
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.				
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL.				
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.				
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.				
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.				
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.				
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.				
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.				
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.				
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.				
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.				



### SESION DE APRENDIZAJE N° 3

#### DATOS INFORMATIVOS:

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
I.E.:	N° 1162 – sausal
Fecha:	23/04/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>PISTA DE COLORES</b>

#### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

<b>NOMBRE</b>	<b>PISTA DE COLORES</b>		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
	<b>EVIDENCIA</b>	✓ Avanza en la pista de colores según el numero que salió en el dado	
<b>MATERIALES</b>	✓ Pista de colores en el patio ✓ Un dado para cada equipo		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, es momento para dar la bienvenida y manifestarle que van a realizar una actividad fuera del aula, es una actividad para saltar y contar. ✓ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad		
<b>DESARROLLO</b>	✓ La maestra brinda las orientaciones para realizar el juego:		
			
	➤ Se colocan los cinco cubos de un color diferente cada uno en una caja super grande los niños en posición de salida a la orden salen los cinco niños se dirigen a la caja y cogen un cubo luego deben ubicarse en la pista de colores según el color del cubo que les corresponde, a la voz de		



	<p>tres lanzan el cubo y avanzaran en la pista tanto cuadrados como indique el número arrojado en el cubo quedándose el niño en el último recuadro indicado por la cantidad que salió en el cubo. Enseguida sale el compañerito del mismo equipo lanza el dado y avanza a partir de donde se quedó su amiguito, hasta que todo el equipo haya salido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente les pide a los niños sentarse en el recuadro de la pista que se encuentran, luego preguntará a los niños, ¿qué equipo creen que avanzo más en la pista de colores? ¿por qué creen que ellos avanzaron tanto? ¿y qué creen que paso con el equipo de color...? ¿Por qué creen que no avanzo tanto? ¿habrá equipos que hayan logrado la misma cantidad de recuadros? ¿Cuántos cuadrados avanzo el primer niño de cada equipo, cuanto el segundo...?, ¿cómo podemos averiguarlo? La maestra escucha las opiniones de los niños y luego les dice que ella ha traído un cuadro de doble entrada donde se ha coloca en la primera columna los cinco colores de la pista y otra columna para que cada niño vaya colocando palotes, bolitas o lo que decían según la cantidad de recuadros que avanzo al lanzar el cubo.</li> <li>✓ Una vez terminado la docente pregunta y ahora que hacemos para saber cuántos recuadros avanzaron los equipos, la docente escucha las respuesta de los niños, luego deciden contar los palotes por equipo y colocar el número correspondiente, la docente les dice ¿Cómo podemos estar seguros que esta es la cantidad correcta que ha alcanzado cada equipo?, la maestra escucha los aportes de los niños, luego les dice que les parece si contamos en la pista de colores; los niños cuentan y corroboran con su cuadro de doble entrada.</li> <li>✓ La maestra invita a los niños a dibujar su experiencia de juego.</li> <li>✓ Invita a los niños a la asamblea y pide a algunos niños a compartir sus dibujos con sus amiguitos.</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizamos algunas preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➢ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➢ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> </li> <li>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</li> </ul>

  
  
**Lic. Vanesa Maryuri Cardeña Sandoval**  
**DIRECTORA**  
**I.E.I. N° 1162 - SAUSAL**



**LISTA DE COTEJO**

Nº	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	
DESEMPEÑO				
		Avanza en la pista de colores según el número que salió en el dado	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.			
11	MARRIAS LITANO.			



	ROCIO MILETH.			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.			
15	MENDOZA MENDEZ HEMELINDA JAHAIRA.			
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.			
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.			
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.			



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

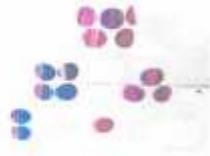
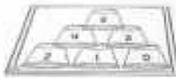
DATOS INFORMATIVOS:

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
I.E.:	N° 1162 – sausal
Fecha:	26/04/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>JUGANDO CON FICHAS: ARMANDO TORRES CON PATRONES</b>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

NOMBRE	JUGANDO CON FICHAS: ARMANDO TORRES CON PATRONES		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, material concreto
	EVIDENCIA	✔ Utiliza los números ordinales, al contar como armo sus patrones	
MATERIALES	✔ Fichas de patrones ✔ Vasos plásticos		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
INICIO	<p>✔ La maestra invita a los niños a la asamblea, es momento para dar la bienvenida y manifestarle que van a realizar una actividad muy divertida que les permitirá estar muy atentos.</p> <p>✔ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad</p>		
DESARROLLO	<p>✔ La docente invita a los niños a la asamblea y les muestra el material con el que trabajaran el día de hoy:</p> <p>➤ Hoy jugaremos con patrones, mostrando las tarjetas de patrones:</p>		
	 <p>➤ ¿Con cuántos</p>		



	<p>vasitos vamos a trabajar? pregunta la maestra y además cada vasito tiene un número determinado de puntos, así que armaremos las torres de acuerdo a lo que nos dicen los patrones</p> <p>➤ Se invita a los niños a coger sus materiales y a ubicarse en sus mesitas a fin de iniciar la actividad</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea y pide compartir su experiencia de juego, que fue lo más complicado, ¿Por qué?, ¿tuvieron alguna dificultad al armar sus patrones? ¿con cuál? ¿por qué lo creen?</p> <p>✓ Luego lanza preguntas como:</p> <p style="padding-left: 20px;">➤ Que decía tu patrón que pusieras primero y luego..., y por último</p> <p>✓ Invita a algunos niños a demostrarnos como trabajaron armando sus patrones</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>✓ Realizamos algunas preguntas como:</p> <p style="padding-left: 20px;">➤ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</p> <p style="padding-left: 20px;">➤ ¿cómo se sintieron hoy?</p> <p style="padding-left: 20px;">➤ Y otras que surjan del propio dialogo.</p> <p>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</p>



*V. Cardosa*  
 Lic. Vanesa Maryuri Carleza Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



**LISTA DE COTEJO**

N°	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		DESEMPEÑO		
		Resuelve problemas de cantidad	Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	
		<b>Utiliza los números ordinales "primero", "segundo" y "tercero" para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, material concreto</b> Utiliza los números ordinales, al contar como armo sus patrones		
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL.			
10	MARQUEZ			



	LITANO, ANGELA.		
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.		
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.		
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.		
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.		
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.		
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.		
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.		
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.		



**SESION DE APRENDIZAJE N° 5**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Area:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
I.E.:	N° 1162 – sausal
Fecha:	29/04/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>LANZANDO LA ALMOHADITA</b>

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5**

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5</b>			
<b>NOMBRE</b>	<b>LANZANDO LA ALMOHADITA</b>		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas
	<b>EVIDENCIA</b>	✔ Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas	
<b>MATERIALES</b>	✔ Almohaditas con peso ✔ Cinta maskintape ✔ Dados ✔ Tablero guía		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	✔ La maestra invita a los niños a la asamblea, es momento para dar la bienvenida y manifestarle que van a realizar una actividad muy divertida en el patio, esta vez van a lanzar objetos, pero no lanzar por lanzar, lo harán de acuerdo a como indique el dado.  ✔ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad		
<b>DESARROLLO</b>	✔ La maestra previa a la actividad marca 3 cuadrados de 16 partes cada uno en el piso con cinta maskintape; en cada una de las partes coloca círculos de manera que cada una de ellas quede como la cara de un dado debiendo alternar el orden de los números en cada fila, de manera que no coincidan ni con el de arriba ni con el de		



abajo



La docente prepara las almohaditas rellenándolas (puede ser arena fina) con peso de manera gradual considerando el tablero de color y valor de las almohaditas:

- 1 – rojo – 50 gr
- 2 – verde – 80 gr
- 3 – amarillo – 100 gr
- 4 – azul – 130 gr
- 5 – anaranjado – 160 gr
- 6 – morado - 200 gr

✓ La maestra invita a los niños a salir al patio y pide que se organicen en 3 equipos, les dice que ha preparado una actividad muy divertida que se llama "LANZANDO LA ALMOHADITA", la maestra pregunta a los niños ¿cómo creen que se jugará?, escucha los comentarios y añade, para este juego se necesitan estas almohaditas y un dado para cada equipo, y ahora como se imaginan que se jugará, escucha sus alcances.

Enseguida abre un sobre grande y dice este juego ha traído estas indicaciones:

1. Los jugadores por turnos irán tirando sus dados
2. Lanzarán, según el número que saquen
3. Solo tendrán dos intentos de lanzamiento de las almohaditas para colocarlas en su número correcto
4. Seguirán hasta que completen el "dado" con todas las piezas de colores.

La maestra invita a los niños a la asamblea y pide a compartir su experiencia de



	<p>juego, que fue lo más complicado, ¿Por qué?, ¿tuvieron alguna dificultad al lanzar las almohaditas? ¿con cuál? ¿por qué lo creen? ¿cuál era la almohadita que tenía más peso? Esta almohadita a ¿qué número representaba? Y esta otra...</p> <p>✓ La maestra invita a los niños a dibujar su experiencia en un dibujo grupal.</p>
Cierre	<p>✓ Realizamos algunas preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➤ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➤ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> <p>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</p>



*V. Cardoza*  
 Lic. Vanesa Maryuri Cardoza Sandoval  
 DIRECTORA  
 LEI N° 1162 - SAUSAL



**LISTA DE COTEJO**

Resuelve problemas de cantidad				
Nº	Nombres y apellidos de los niños	COMPETENCIA	CAPACIDAD	observaciones
		Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	
		DESEMPEÑO		
		Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas	Emplea expresiones en relación al peso en situaciones cotidianas	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETHL.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO			



	LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAI.			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.			
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.			
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.			
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.			
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.			
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.			



**SESION DE APRENDIZAJE N° 6**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
LE:	N° 1162 – sausal
Fecha:	02/05/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	"UNA LLUVIA JUGUETONA"

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6**

<b>NOMBRE</b>	"UNA LLUVIA JUGUETONA"		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	Usa algunas expresiones que muestran su comprensión acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –"muchos", "pocos", "pesa mucho", "pesa poco", "antes" o "después"– en situaciones cotidianas.
<b>MATERIALES</b>	<b>EVIDENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✔ Utiliza expresiones en relación al tiempo en situaciones cotidianas por ejemplo antes llovía, ayer llovió, en la noche llueve, en la tarde llueve...</li> <li>✔ Reconoce antes: como estuvo su ficha y ahora como está.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✔ Fichas</li> <li>✔ Dados con puntos</li> <li>✔ Dados con números</li> <li>✔ Semillas y potes</li> </ul>		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	<p>✔ La maestra invita a los niños a la asamblea, es momento para dar la bienvenida y manifestarles que ha preparado una canción muy linda y que le gustaría compartirla con ellos, la canción se llama: "SI LAS GOTAS DE LLUVIA", alguien la escucho, les gustaría cantarla, pero que les parece si nos ponemos de pie porque esta canción nos pide atrapar a las gotas:</p> <p align="center">Si las gotas de lluvia fueran de caramelo me encantaría estar ahí abriendo la boca para saborear ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah</p> <p align="center">Si las gotas de lluvia fueran de caramelo me encantaría estar ahí</p>		



abriendo la boca para saborear  
 ah  
 Si los copos de nieve fueran leche maltada  
 me encantaría estar ahí  
 abriendo la boca para saborear  
 ah  
 Si los copos de nieve fueran leche maltada  
 me encantaría estar ahí  
 abriendo la boca para saborear  
 ah  
 Si los rayos de sol fueran helados de chocolates  
 me encantaría estar ahí  
 abriendo la boca para saborear  
 ah ah ah ah ah ah ah ah ah ah

- ✓ Qué les pareció la canción, se divertieron; les gustaría jugar con gotas de lluvia, esperamos y escuchamos las expectativas de los niños.
- ✓ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad

**DESARROLLO**

- ✓ La docente invita a los niños a la asamblea y les muestra el material con el que trabajaran el día de hoy:
  - Hoy jugaremos con fichas muy juguetona, les pregunta ¿les gusta jugar con la lluvia? ¿cuándo jugaron con la lluvia?, ¿recuerdan en qué momento del día llovía más? ¿Pues hoy nos vamos a divertir jugando con la lluvia:
  - La maestra mostrará las fichas



- Y los demás materiales para esta actividad:



- Para poder jugar a la lluvia juguetona deberán seguir estas indicaciones:

1. Lanzar el dado de puntos y luego buscar en el dado de números el número que corresponde.
2. Luego deberán seleccionar las semillas de acuerdo al número que salió y ponerlas en las gotas de lluvia.
3. Se hará la misma acción hasta llenar todas las gotas de lluvia.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra antes de realizar el juego realiza preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Cuantas veces creen que deben tirar los dados para llenar las gotas, escucha las alternativas que dan los niños.</li> </ul> </li> <li>✓ Luego los invita a coger sus materiales y dirigirse a sus lugares de trabajo para iniciar la actividad</li> <li>✓ La maestra acompaña el juego de los niños acercándose y preguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Cuantas veces vas tirando los dados</li> <li>➢ Cuantas más crees que debes tirar el dado para llenar las gotas</li> <li>➢ Fue la misma cantidad de tiradas del dado que pensaste antes de jugar</li> </ul> </li> <li>✓ Invita nuevamente a los niños a la asamblea y les pregunta como estaban antes sus fichas, y cómo están ahora, que paso, todas las fichas lograron atrapar las gotas de lluvia, hubo alguien que logro atrapar todas las gotas, cuántas gotas faltaron atrapar...</li> </ul>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizamos algunas preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➢ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➢ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> </li> <li>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</li> </ul>

  
 Lic. Vanesa Maryuri Cardona Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



**LISTA DE COTEJO**

N°	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		DESEMPEÑO		
		Resuelve problemas de cantidad	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	
		Usa algunas expresiones acerca de la cantidad, el tiempo y el peso –“muchos”, “pocos”, “pesa mucho”, “pesa poco”, “antes” o “después”– en situaciones cotidianas	Reconoce antes: al tiempo en situaciones cotidianas por ejemplo antes llovía, ayer llovió, en la noche llueve, en la tarde llueve...	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES,			



	ORLANDO JOSUE.		
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.		
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAI.		
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.		
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.		
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.		
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.		
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.		
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.		
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.		
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.		
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.		



SESION DE APRENDIZAJE N°7

DATOS INFORMATIVOS:

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
LE:	N° 1162 – sausal
Fecha:	05/05/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>ATRAPADORES DE JUEGOS</b>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

NOMBRE	ATRAPADORES DE JUEGOS		
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b>
	EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones entre los objetos</li> <li>✓ Establece las posiciones de objetos y personas</li> </ul>	
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Frascos con tapas de colores</li> <li>✓ Imágenes de abejas de colores</li> </ul>		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES			
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, y les diré que hoy traje una canción para ellos y les pide ponerse de pie:</li> </ul> <p style="text-align: center;">Las abejas zum zum zum zum zum</p> <p style="text-align: center;">Oye las abejas zumbando en el jardín cogeremos una que zumbe para mí zum zum zum zum zum déjame salir zum zum zum zum zum ya te puedes ir.</p>		



- ✓ Luego les pregunta, que decía la canción, de quien hablaba, donde les gusta estar a las abejas, ustedes conocen a las abejas, donde las vieron, como son, les gustaría jugar a atrapar abejas, pues hoy les traje un juego para que atrapen abejas.
- ✓ Para ello pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad

#### DESARROLLO

- ✓ La maestra invita a los niños a formar 4 equipos de trabajo
- ✓ Los grupos se sientan en el piso en círculo, la maestra coloca al centro una caja en cada grupo al interior habrá: 4 imágenes de frascos co tapitas de colores diferentes y un sobre con muchas abejas de los colores de los frascos, además encontraran también un dado.
- ✓ La maestra les pregunta ¿con estos materiales cómo se imaginan qué será su juego?, escucha las expectativas de los niños, la maestra agrega ¡uhmmm! Que interesante tomaremos cuenta para realizar otros juegos como ustedes han sugerido.
- ✓ Miren me llegó este sobre, lo abriré para ver que dice: ¡Ah! Dice como se hará este juego:
  1. Cada niño debe escoger un frasco
  2. Deben sacar del sobre todas las abejitas y colocarlas boca abajo
  3. El número máximo de abejas a atrapar será de 10
  4. Cada niño tendrá su turno para lanzar el dado
  5. El dado nos indica cuantas abejitas debemos voltear al azar
  6. Por ejemplo: El niño que tiene el frasco rojo tira el dado si sale 5 deberá voltear 5 abejas y solo atrapara las que corresponde a su color de frasco es decir atrapara solo las abejas de color rojo y las coloca en su frasco y procede a voltear las demás abejas, para que continúen jugando el resto de participantes
  7. El juego terminará cuando uno de los jugadores logre atrapar a 10 abejitas.



- ✓ La maestra invita a los niños a jugar siguiendo las indicaciones dadas, acompaña a cada grupo a fin que todos realicen el juego siguiendo las indicaciones
- ✓ Invita nuevamente a los niños a la asamblea y les pregunta cómo llenaron su frasco, quién lo lleno primero, por qué creen que no todos los frascos se llenaron de abejas.



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Quién me cuenta como se realizó este juego</li> </ul>
<b>Cierre:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizamos algunas preguntas como:             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿Les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➤ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➤ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> </li> <li>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</li> </ul>



*[Handwritten Signature]*  
 Lic. Vanesa Maryuri Cardona Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



**LISTA DE COTEJO**

Nº	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Resuelve problemas de Traduce cantidades a cantidad expresiones numéricas.		
		DESEMPEÑO		
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar y agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b>	Establece las posiciones de objetos y personas	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO			



	LESCANO, MOISES SINAI.			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.			
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.			
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.			
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.			
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.			
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.			



**SESION DE APRENDIZAJE N° 8**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
LE:	N° 1162 -- sausal
Fecha:	07/05/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	<b>MIRÁNDONOS EN EL ESPEJO</b>

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8**

<b>NOMBRE</b>	<b>MIRÁNDONOS EN EL ESPEJO</b>		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales <b>al comparar y agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, <b>y dejar algunos elementos sueltos.</b> Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.
	<b>EVIDENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones entre los objetos</li> <li>✓ Reparte objetos según corresponde</li> <li>✓ Calcula según la cantidad requerida</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Piezas de playgo</li> <li>✓ Patrones</li> </ul>		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>	<b>INICIO</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, les dice que ha traído una caja mágica y nos permitirá sacar un objeto, se les pregunta qué creen que será</li> <li>✓ Se pasa la caja y los niños introducen sus manos sin sacar el objeto y van describiendo lo que creen que será</li> <li>✓ Finalmente, el último niño que se quedó con la caja sacará el objeto, preguntamos qué era, luego diré y para que sirve un espejo, escuchamos las respuestas de los niños</li> <li>✓ Ajá, es verdad un espejo nos permite reflejarnos ahora jugaremos al espejo que les parece.</li> <li>✓ Pero para iniciar el juego se pide a los niños construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad</li> </ul>		



## DESARROLLO

- ✓ La maestra les pide a los niños buscar a una pareja y que se coloquen frete a frente, deberán elegir entre los dos quien será el espejo, luego les dirá el niño que no es espejo realizará todos los movimientos que deseen y el espejo deberá hacer lo mismo
- ✓ Se darán otras consignas como hacer muecas, reír, llorar, bailar.
- ✓ La maestra les pide sentarse en círculo y pregunta qué les pareció el juego, de que trataba el juego que pasaba con el espejo cuando realizaban un movimiento
- ✓ Ahora seguiremos jugando con el espejo, pero esta vez construirán un objeto igual al patrón de tal manera que ambos sean iguales
- ✓ Invita a los niños a coger un patrón.



- ✓ Una vez que tiene su patrón deberán dirigirse a la caja de playgo y elegir sus piezas para proceder a armar sus piezas.



- ✓ La maestra les dice este juego consiste en armar la figura tal cual nos dice el patrón, cada hoja tiene 4 patrones así que deberán armar cuatro figuras los que armen las cuatro figuras podrán cambiar entre ustedes las hojas de patrones y armar otras figuras.
- ✓ La maestra invita a los niños a elegir una hoja de patrones y el material correspondiente y les indica dirigirse a sus lugares de trabajo a realizar la actividad

La docente invita a los niños a la asamblea y pregunta:

- > ¿Qué les pareció la actividad?
- > ¿Qué figuras armaron?
- > ¿Qué colores utilizaron más esta figura?
- > Ubicamos al niño que realizó más figuras y le preguntamos ¿cómo pudo armar tantas figuras?



**Cierre**

- ✓ Realizamos algunas preguntas como:
  - ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?
  - ¿cómo se sintieron hoy?
  - Y otras que surjan del propio dialogo.
- ✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.



*Harboza*  
Lic. Yvonne Mayron Cardona Sandoval  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 1182 - SAUNAL



LISTA DE COTEJO

Nº	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	
		DESEMPEÑO		
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar y agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b>	Establece correspondencia uno a uno en situaciones cotidianas.	
		Establece relaciones entre los objetos	Reparte objetos según corresponde	Calcula según la cantidad requerida
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO,			



	GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA,			
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH,			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI			
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET,			
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.			
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA,			
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.			
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.			

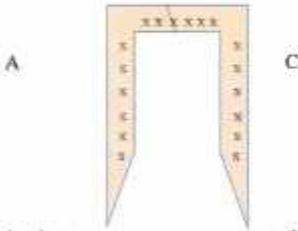


**SESION DE APRENDIZAJE N° 9**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Área:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
LE:	N° 1162 – sausal
Fecha:	08/05/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	UN DOMINO DIVERTIDO

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9**

<b>NOMBRE</b>	UN DOMINO DIVERTIDO		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b> Resuelve problemas de cantidad	<b>CAPACIDAD</b> Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<b>DESEMPEÑO</b> Utiliza el <b>conteo hasta 5</b> , en situaciones cotidianas en las que requiere contar, <b>empleando material concreto o su propio cuerpo.</b>
	<b>EVIDENCIA</b>	✔ Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas.	
<b>MATERIALES</b>	✔ Piezas de domino		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	✔ La maestra invita a los niños a la asamblea, y les manifiesta que van a realizar un juego que se llama domino, les pregunta ustedes lo conocen, lo han jugado cómo será... ✔ Antes de iniciar les pide construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad		
<b>DESARROLLO</b>	✔ La maestra invita a los niños a formar 3 equipos y a ubicarse de la siguiente manera: <div style="text-align: center;">                     B   </div> ✔ Les comunica que el domino dará: tiene tres partes, por ello se les		



	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Al grupo "A" la parte del domino que contiene los números del 1 al 5</li> <li>➤ Al grupo "B" la parte del domino que contiene cantidades en puntos</li> <li>➤ Al grupo "C" la parte del domino que contiene cantidades en imágenes</li> <li>➤ Cada niño cogerá una pieza y cuando la maestra da la orden todos los niños caminan por el espacio al ritmo de la pandereta, cuando esta deja de tocar los niños buscan las piezas que corresponden a su domino armándolo en el piso, se les pide que lo dejen ahí para verificar si el domino ha sido armado correctamente.</li> <li>➤ Se les pide que caminen libremente por el espacio sin pisar el domino y al ritmo de la pandereta, cuando esta deja de sonar deberán coger otra pieza del domino diferente a la que tuvieron y no podrá ser la que ya han formado.</li> <li>➤ Se realizará esta misma acción a fin que todos los niños tengan la oportunidad de armar todos los domino.</li> </ul> <div data-bbox="758 891 911 1099" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Es importante que cada vez que los niños arman un domino realizar algunas preguntas como por qué creen que esas son las piezas correctas, a fin que los niños puedan argumentar sus respuestas.</li> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea y toma sus impresiones en relación al juego realizado</li> </ul>
<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizamos algunas preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?</li> <li>➤ ¿cómo se sintieron hoy?</li> <li>➤ Y otras que surjan del propio dialogo.</li> </ul> </li> <li>✓ Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.</li> </ul>



Lic. Vanessa Maryuri Cárdenas Sandoval  
 DIRECTORA  
 I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



### LISTA DE COTEJO

N°	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		DESEMPEÑO		
		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. Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas.		
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHÉ, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHÉ CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHÉ JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO, MOISES SINAL.			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.			
11	MARRIAS LITANO, ROCIO MILETH.			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			



14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.		
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.		
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.		
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.		
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.		



**SESION DE APRENDIZAJE N° 10**

**DATOS INFORMATIVOS:**

Area:	Habilidades matemáticas.
Grado y sección:	4 años
LE:	N° 1162 – sausal
Fecha:	10/05/2018
Tema transversal:	Orientación al bien común.
Unidad didáctica:	Implementamos nuestra aula.
Título de la sesión:	CONSTRUYENDO MIS PATRONES

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10**

<b>NOMBRE</b>	CONSTRUYENDO MIS PATRONES		
<b>PROPOSITO DE APRENDIZAJE</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b> .
	<b>EVIDENCIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones entre los objetos</li> <li>✓ Compara y agrupa los objetos según sus características</li> </ul>	
<b>MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Piedras planas de colores.</li> <li>✓ Cartulinas S4</li> <li>✓ Crayones</li> </ul>		
<b>SECUENCIA DE ACTIVIDADES</b>			
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra invita a los niños a la asamblea, y les manifiesta que hoy construirán sus propios patrones y lo harán jugando con piedras planas de colores.</li> <li>✓ Antes de iniciar les pide construir los acuerdos diciendo lo que vale y que no vale hacer durante el desarrollo de la actividad.</li> </ul>		
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente invita a los niños a la asamblea y les muestra el material con el que trabajaran el día de hoy:</li> <li>✓ Hoy jugaremos con piedras planas de colores y para ello deberán seguir las siguientes indicaciones:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Colocaremos al centro de cada mesa un cúmulo de piedritas</li> </ol> </li> </ul>		



2. Deberán poner juntas las que se parecen (se dejará libertad para que los niños agrupen bajo sus propios criterios)
3. Luego deberán agruparlas por color



4. Cada niño deberá escoger sus piedritas para armar su figura y las ordenaran de la más grande a la más pequeña



5. Armarán su figura



6. Y finalmente dibujarán el patrón



- ✓ Los niños siguen las instrucciones
- ✓ La maestra acompaña a los niños en el proceso de construir sus patrones
- ✓ En asamblea la maestra pide a los niños quién desea compartir su trabajo contando a sus amigos como fue la construcción de sus patrones

**Cierre**

- ✓ Realizamos algunas preguntas como:
  - ¿les gusto la actividad del día de hoy? ¿por qué?
  - ¿cómo se sintieron hoy?
  - Y otras que surjan del propio diálogo.



Evaluamos con los niños el cumplimiento de los acuerdos previstos para el desarrollo de la actividad.



*V. Cardoza*  
Lic. Vanessa Marysai Cardoza Sandoval  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 1162 - SAUSAL



LISTA DE COTEJO

N°	Nombres y apellidos de los niños	Resuelve problemas de cantidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	
		DESEMPEÑO		
		Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al <b>comparar</b> y <b>agrupar</b> aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y <b>dejar algunos elementos sueltos</b> .	Compara y agrupa los objetos según sus características	
1	ADANAQUE MENDEZ, LUCA THONY.			
2	BALLONA BERECHE, YULICKZA YAMILETH.			
3	BERECHE CHAVEZ, ALEXIS JAMPIER.			
4	BERECHE JUAREZ, ROSA ARACELY.			
5	ENCALADA MORALES, DAMARYS DARLY.			
6	GAMBOA MORALES, YAIR ALONSO.			
7	LESCANO MORALES, ORLANDO JOSUE.			
8	LITANO LESCANO, GENESIS SARAY.			
9	LITANO LESCANO,			



	MOISES SINAL			
10	MARQUEZ LITANO, ANGELA.			
11	MARRIAS LITANO. ROCIO MILETH.			
12	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
13	MAZA BERECHÉ, JHON ANTONI.			
14	MAZA VALENCIA, ANGY LISET.			
15	MENDOZA MENDEZ, HEMELINDA JAHAIRA.			
16	MORALES MARRILAS, CECILIA AURORA.			
17	MORALES MENDEZ, ALEXIS YAMIR.			
18	MORALES MORALES, ANAOMY LIZETH.			



"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

Lic. Vanesa Maryuri Cardoza Sandoval  
Directora I.E. 1162 sausal  
Presente;

De mi consideración:

Yo, MARIA MAXIMINA CORDOVA PATIÑO, identificada con DNI 45473072 ante Ud.  
Respetuosamente me presento y expongo:

Que actualmente me encuentro llevando el curso taller para obtener el título profesional de educación de la universidad los ángeles de Chimbote por lo que solicito a su persona me conceda el permiso para la aplicación de instrumentos a los estudiantes de 4 años del nivel inicial.

**Por lo expuesto:**

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

Chulucanas, 15 de abril de 2018

  
\_\_\_\_\_  
MARIA MAXIMINA CORDOVA PATIÑO  
45473072

*Recibido: 09/04/18*

  
*[Handwritten signature]*  
Lic. Vanesa Maryuri Cardoza Sandoval  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 1162 - SAUSAL

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

## I.E. N° 1162

La directora de la institución educativa inicial N°1162 del caserío sausal del distrito de Chulucanas con código 1648575, que suscribe.

### HACE CONSTAR

Que, la Sra. MARIA MAXIMINA CORDOVA PATIÑO identificada con DNI 45473072, ha realizado su tesis denominada ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD DEL AREA DE MATEMATICA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°1162 SAUSAL - CHULUCANAS 2018 en el cual ejecutara 10 sesiones acumulando 50 horas pedagógicas.

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

  
  
Lic. Ynesa Maryuri Cardozo Sandoval  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 1162 - SAUSAL

Chulucanas, mayo de 2018