



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR  
LAS NOCIONES DE NÚMERO EN NIÑOS DE 4  
AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1542  
“CAPULLITOS DE AMOR” CHIMBOTE, 2021**

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

**AUTORA**

**CHUQUIMANGO PEREZ SHAYLIN LIA**

**ORCID: 0000-0002-2851-2185**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA:**

Chuquimango Perez Shaylin Lia

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

### **ASESOR**

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

## **FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

**Mgtr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela**  
**Presidente**

---

**Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali**  
**Miembro**

---

**Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros**  
**Miembro**

---

**Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo**  
**Asesor**

## **AGRADECIMIENTO**

- Agradecer a la directora por brindarme la oportunidad de realizar esta investigación en la institución educativa, también agradecer a la docente por brindarme un espacio dentro del aula virtual y por las enseñanzas.
  
- A los docentes de la universidad Uladech Católica por las orientaciones que me daba para la mejora de esta investigación y por la paciencia que brindó en cada clase.

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, que me iluminó en este proceso y guio por un buen camino para alcanzar mi meta. Por darme la sabiduría de poder realizar mi investigación, la paciencia y sobre todo las ganas de seguir luchando para obtener buenos resultados.

- A mi madre y a mi familia, por darme la fuerza de luchar por mis sueños, de brindarme el apoyo incondicional, por confiar en mí siempre y alimentarme para seguir con este trayecto.

## 2. CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
CONTENIDO .....	vi
INDICE DE GRÀFICOS Y TABLAS .....	vii
INDICE DE GRÀFICOS .....	vii
INDICE DE TABLAS.....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT.....	x
I.INTRODUCCIÓN.....	11
II.REVISIÓN DE LITERATURA.....	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	24
III. HIPÓTESIS .....	35
IV. METODOLOGÍA.....	36
4.1, Diseño de la investigación. ....	36
4.2. Población y muestra.....	37
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.. ....	41

4.5 Plan de análisis.....	42
4.6. Matriz de consistencia.....	43
4.7. Principios éticos.....	46
<b>V. RESULTADOS.....</b>	<b>47</b>
<b>5.1. Resultados.....</b>	<b>46</b>
5.2. Análisis de los Resultados.....	55
VI. CONCLUSIONES .....	61
VII RECOMENDACIONES .....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	64
ANEXOS.....	67

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### Gráficos

Figura 1 de barras de nociones de número del pre test.....	48
Figura 2. Aplicación del juego como estrategia mediante sesiones.....	49
Figura 3. Nociones de numero en niños de 4 años durante el post test.....	50
Figura 4 Nociones de numero en el pre test y post test.....	52

### Tablas

Tabla 1. Población de números de niños del aula Respetuoso.....	37
Tabla 2. Muestra de niños del aula Respetuoso.....	38
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.....	38
Tabla 4. Matriz de consistencia.....	44
Tabla 5. Nociones de número del pre prueba.....	47
Tabla 6. Sesiones .....	48
Tabla 7. Nociones de número del post test .....	50
Tabla 8. Nociones de número del pre y post test .....	51
Tabla 9. Prueba de hipótesis.....	53
Tabla10. Prueba de hipótesis.....	54
Tabla 11. Prueba rangos con signo de wilcoxon .....	54

## RESUMEN

Se observó que tuvieron dificultades para el juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de cuatro años, donde tuvo como objetivo general Determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor. La metodología de la investigación que se utilizó fue investigación aplicada, nivel experimental y diseño pre experimental, con una población de 117 niños y una muestra representada por 27 niños, en la cual se utilizó el instrumento listo de cotejo validada por juicios de expertos, también se utilizó la técnica de observación en cada estudiante, para el análisis se utilizó Excel para la recolección de los datos de cada estudiante, se utilizó el programa SPSS, en la cual la prueba de hipótesis se utilizó wilcoxon. Se aplicó en consentimiento informado a cada padre de familia a través de WhatsApp, teniendo como objetivo proteger la identidad de cada estudiante, realizando los principios éticos de la universidad. Los resultados de la investigación fue que en la pre prueba el 5% de los niños se encuentran en el nivel delogro destacado y el 50 % se encuentran en logro previsto en las nociones de número y en el post prueba los resultados fueron que, 55% de los niños se encuentran en el nivel de logro previsto y el 30% en destacado. Por lo que se concluye que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que existe diferencia significativa de  $p < 0,05$ .

**Palabras claves:** Clasificación, correspondencia, juegos, nociones de número, seriación.

## **ABSTRACT**

It was observed that there are still difficulties for the game as a strategy to improve the notions of number in children of four years, where the general objective was to determine the influence of the game as a strategy to improve the notions of number in children of 4 years of the educational institution No. 1542 Capullitos de Amor. The research methodology used was applied research, experimental level and pre-experimental design, with a population of 117 children and a sample represented by 27 children, in which the ready-to-check instrument was used. validated by expert judgments, the observation technique was also used in each student, for the analysis Excel was used to collect the data of each student, the SPSS program was used for the execution of hypotheses, in which the test of Wilcoxon hypothesis was used. Informed consent was applied to each parent through WhatsApp, with the objective of protecting the identity of each student, carrying out the ethical principles of the university. The results of the investigation was that in the pre-test 5% of the children are at the outstanding level of achievement and 50% are at expected achievement in the notions of number and in the post-test the results were that, 55 % of the children are at the expected level of achievement and 30% are outstanding. Therefore, it is concluded that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, stating that there is a significant difference of  $p < 0.05$ .

Keywords: Classification, correspondence, games, notions of number, seriation.

## I. INTRODUCCIÓN

En la presente tesis titulada los juegos como estrategia para mejorar las nociones de número en los niños de 4 años, en I.E Inicial N° 1542, Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021, se observaron que hay dificultades para realizar las nociones de número en el área de matemática. La matemática es el completo de las personas, porque siempre estarán en nuestra vida diaria, tanto así que desde pequeño se requiere enseñar que la matemática no es difícil ni mucho menos aburrida, sino que es divertida. Al momento de aprender y derealizar las actividades propuestas, es importante recalcar que las nociones de número es importante enseñar desde pequeño, se sabe que en el infante empieza a contar de manera salteada, pero es un comienzo a las nociones de número, conforme van creciendo se van dando cuenta de lo importante y la forma correcta en la que se realiza, ya que los números estarán presentes en cualquier parte de donde se encuentre. MINEDU, (2020).

PISA (2018), nos dice que el Perú ha incrementado en el área de matemática, es decir antes el Perú era uno de los países más bajos, ahora en ese año los resultados fueron destinos, el Perú subió de puesto, eso se debe a que les dan importancia a las matemáticas y que es fundamental poder aprender esta área. Por eso es importante que como docentes podamos motivar a los estudiantes para poder aprender de manera divertida sin tener dificultades para realizar dichas actividades propuestas.

Es importante que en las zonas rurales puedan tener la oportunidad de aprender las matemáticas, es cierto que hay docentes que no están capacitados en poder fomentar el aprendizaje de esta área, también es cierto que en las zonas rurales pueda implementar estrategias para que tengan conocimientos de la matemática,

ejerciendo así las nociones de número a través de juegos.

Abordando con el ámbito local, se observa que en la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor, Chimbote 2021, los niños de 4 años de la institución tienen dificultades tanto al expresar los números o al escribirlos, ya sea porque la docente no implementa los juegos como estrategia para poder mejorar las nociones de número. Es importante que el niño vea que las matemáticas también podemos divertirnos y así les resulte tener confianza en sí mismo y poder participar, realizar las actividades. Por lo que se hace presente la investigación de este trabajo: ¿De qué manera el Juego como estrategia influye en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, provincia Santa, 2021?

Asimismo, se plantea un objetivo general, determinar la influencia del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021. También se realizó tres objetivos específicos en los cuales fueron: Identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante la pre prueba, diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021 y verificar el nivel

de las nociones de número en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021. mediante la post prueba.

Así mismo, en Chimbote, (CRUZ, 2017), su investigación que realizó, se pudo observar que la Institución no han adquirido habilidades requeridas para desarrollar las nociones numéricas debido a que los docentes no realizan actividades participativas y significativas en donde el niño tiene que manipular, explorar y tener una experiencia directa a través de las actividades didácticas que le permitan a sí relacionarse de manera más significativa.

En la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, provincia Santa, durante las observaciones realizadas a los niños y niñas de 5 años, se pudo observar limitaciones cuando los niños participan, ya que muchas veces por temor o por vergüenza sean ajenos a sus participaciones. Por eso es importante que a través de las nociones de número los niños puedan identificarse, porque desde pequeño se va caracterizando con los objetos que les rodea.

Cuyas posibles causas los podemos encontrar en los mismos padres de familia que no muestran interés por el aprendizaje de sus hijos; así mismo la docente de aula no aplica estrategias didácticas centradas en las nociones de número para que puedan entender de manera eficiente; también uno de las causas es el distanciamiento social generado por el COVID-19, ya que muchas veces la cobertura no es muy buena, por lo que genera que los niños tengan dificultades en sus aprendizajes.

Cuyas consecuencias están relacionadas, a las dificultades que se presentaba en los niños, ya que por la pandemia se tuvieron que limitar a interactuar de manera presencial con los demás niños, es por eso que, se buscó la manera más factible para que través de los juegos ellos puedan relacionarse con las nociones de número.

Según (Londoño Díaz et al., 2018) Los juegos como estrategia influyen tanto en los niños, a través de estos juegos el niño se va divirtiendo y a la vez aprendiendo con los objetos que la docente quiere lograr para los aprendizajes de cada uno de los niños. A través de los juegos los niños pueden explorar e imaginar, dando así poder complementar los conocimientos mediante los juegos. En muchas instituciones no toman los juegos como importancia en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, estos juegos influyen tanto en los niños como en las docentes, ya que permitirá a la docente poder recrear estrategias innovadoras para llegar a los niños, en ocasiones se logran ver las dificultades que los niños presentan al concentrarse. (p. 27)

Antes los episodios donde se observó en la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, hay ciertas dificultades en los niños de 4 años, acerca de las nociones de número, por lo que se deduce realizar actividades en donde permita al niño poder participar de manera autónoma sin temor a equivocarse y tener resultados favorables para cada uno de los niños.

La presente investigación con respecto a lo teórico, Piaget (1992), nos dice que el niño lo primero que debe de realizar es agrupar los objetos, conforme el niño va relacionando así los objetos, va dando resultados a las nociones de número para fortalecer el aprendizaje, en la cual es muy importante que cada uno de los niños puedan ver lo esencial y divertidas que son las matemáticas. A través de los juegos

los niños pueden aprender de manera extrovertida, permitiendo así ver que las matemáticas siempre estarán presentes en nuestra vida cotidiana.

Con respecto a lo práctico, en donde se realizará en la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, busca determinar estrategias para mejorar las nociones de número en los niños de 4 años, para obtener buenos resultados al momento de aplicar nuestra investigación.

Con respecto a lo metodológico, debido a que se encuentran problemas en realizar las nociones de número, el presente trabajo es beneficioso de ejecutar para ver así los logros que cada niño obtendrá con respecto al juego como estrategia en la mejora de las nociones de número. El trabajo tiene una utilidad metodológica, porque más adelante puedan realizarse las investigaciones y así ser comparadas para la mejora de las nociones de número.

Se utilizará el tipo de investigación aplicada, el nivel de investigación corresponde a la Experimental, específicamente a la pre experimental, con una población de 117 estudiantes y una muestra que está conformada por 20 estudiantes del aula “Respetuoso” de la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor, distrito de Chimbote, la técnica que se implementó fue la observación, y el instrumento que se utilizó es una lista de cotejo para poder ver las dificultades que encuentran en los estudiantes, se aplicó en consentimiento informado a cada padre de familia a través de la aplicación de WhatsApp, teniendo como objetivo proteger la identidad de cada estudiante, en la cual se realizaron los principios éticos de la universidad. Los resultados de la investigación abarcaron que en la pre prueba el 5% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado y el 50 % se encuentran en logro previsto en las nociones

de número y en el post prueba, los resultados fueron que, 55% de los niños se encuentran en el nivel de logro previsto y el 30% en destacado. Por lo que se concluye que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que existe diferencia significativa de  $p < 0,05$ .

Finalmente, el trabajo está estructurado por VI capítulos: I capítulo está la introducción; en II capítulo encontramos la revisión de la literatura en las cuales están los antecedentes y las bases teóricas; en el III capítulo se observa la hipótesis; en el IV capítulo fue en la metodología, hemos descrito acerca del tipo, diseño y nivel que se utilizó; recogiendo todos los datos de los estudiantes; en el V capítulo está los resultados, análisis de resultado donde hemos podido comparar con los antecedentes de las demás investigaciones y finalmente en el VI, se dio a conocer las conclusiones, aspectos complementarios y anexos.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

Ochoa, (2019) en su investigación Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial 2, de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, de la Comunidad de Vendeleche, del Cantón Cañar, Año lectivo 2018 – 2019. Cuyo objetivo fue elaborar un manual de actividades lúdicas como estrategias que permitan el desarrollo de aprendizajes de las nociones básicas de cantidad y número en los estudiantes del nivel inicial 2. El diseño fue cualitativo y cuantitativo, tipo de propuesta fue metodológica, donde aplicó la ficha de observación. Los resultados fueron que, el 25, 0% de niños tuvieron una calificación de buena al usar estrategias de conteo para resolver problemas y solo el 75,0% tuvieron una clasificación regular. Por lo que se concluye que es importante las estrategias lúdicas de acuerdo a las necesidades de los educandos.

Milagros, ( 2018), en su investigación titulada Noción de números y aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 6152, Villa María del Triunfo, 2015. Cuyo objetivo fue determinar qué relación existe entre la noción de números y el aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 6152 “Stella Maris”, del distrito de Villa María del Triunfo – 2015. La investigación fue cuantitativa, con un diseño no experimental, la población estuvo conformada por 75 estudiantes, la técnica implementada fue la evaluación y la observación, utilizó el instrumento una lista de cotejo. Los resultados indican que, en la noción de número, el 57.3% de los estudiantes se encuentran un nivel de proceso en relación a dicha variable, por otro lado, un 22.7% se encuentran

en un nivel de inicio y por último un 20.0% en un nivel de logro. Por lo que se concluye que, en cuanto a la hipótesis general, existe una relación significativa entre la noción de números y el aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años de la institución educativa Stella Maris de Villa Maria del Triunfo, 2015, según la correlación de  $r=.628$ , con un  $p=0.000$  ( $p < .05$ ), con el cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Avila, (2017) en su investigación *Iniciación de las Nociones Matemáticas en los niños de 4 años del Distrito de tres de Diciembre – Chupaca*. Cuyo objetivo fue determinar las características de la iniciación en las nociones matemáticas en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de las

I.E. N°500, I.E. N°543 y I.E. N°155, del distrito de Tres de Diciembre, provincia de Chupaca y región Junín. Su tipo de investigación fue descriptiva, con un diseño descriptivo simple, con una muestra de 30 estudiantes, con un instrumento el cual fue validado por juicio de expertos. Los resultados fueron el 57% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro en proceso es decir con nota de B de la iniciación en las nociones matemáticas; un 13% preocupantemente se encuentra en el nivel en inicio y sólo un reducido 7% se encuentran en el nivel logro destacado. Por lo que concluye que el 37% se encuentran en el nivel en proceso y llegando al nivel máximo solo un 3% al nivel logro destacado, en comparación con las demás características la que menos se desarrolla en los niños de cuatro años.

Meca, (2018) en su investigación tiene como título, *los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. Kinder Creativos, Piura - Piura. 2017*. Cuyo objetivo fue determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran el aprendizaje de los números en los niños de 5 años

de la I.E Kinder Creativos. El tipo y nivel de investigación fue cuantitativa, el diseño pre experimental denominado, la población estuvo conformada por 18 estudiantes de 5 años del nivel inicial, la técnica e instrumento que utilizó fue la lista de cotejo y la observación. Los resultados fueron que, los niños se encontraban en el nivel inicio; quedando contrastada la hipótesis específica, la misma que señala que con la aplicación del pretest, se pudo determinar que el nivel de la noción de números en los niños de 5 años es bajo. Mientras que en el Postest en cuanto, después de la aplicación de los juegos didácticos, los niños mejoraron la noción de números. Por lo que se concluye que se ha podido determinar que existe una diferencia significativa en cuanto a la noción de números de los niños, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

Escudero, (2017) en su investigación El juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad en la I.E. Guillermo Gulman, Ubanización San José de la Ciudad de Piura. Cuyo objetivo fue desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de cuatro años de edad en la I.E. Guillermo Gulman. Su investigación condujo a un cambio y a una toma de decisiones, con un diseño de acción. La población y muestra estuvo conformada por 26 alumnos y se tomó como muestra a 13 niños y 13 niñas, se utilizó instrumentos una lista de cotejo, diario de campo, ficha de observación y encuestas a los padres de familia. En los resultados se observó una mejora en el pensamiento lógico matemático, tuvieron como propósito mejorar las nociones básicas de la matemática. Siendo este estudio importante porque logró desarrollar habilidades matemáticas como, espacialidad, cuantificadores, correspondencia, seriación, número y clasificar. Se concluyó que la presente investigación logró que los niños y niñas a través del

juego mejoraron y desarrollaron el pensamiento lógico matemáticas de una forma más divertida.

Cordova, (2017) en su investigación Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 Años de la Institución Educativa “Corazón De Jesús H.A”. Piura-Piura 2016. Cuyo objetivo fue evaluar los efectos de la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Corazón de Jesús H. A. Piura. La investigación fue de diseño pre experimental, el tipo fue explicativa y pre experimental, utilizó como técnica la observación como instrumento la lista de cotejo, la población de 60 estudiantes y la muestra estudio fueron 17 estudiantes del aula de 4 años del nivel inicial de dicha institución inicial. En los resultados la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en su noción espacio – temporal (64,7 %), la diferencia se distribuyó en el nivel de proceso. Por lo que se concluyó que tienen limitaciones para desarrollar la noción de número, es decir recién se están iniciando en el logro de esta capacidad.

Carretero,(2017) en su investigación Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de números y relaciones, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1548 del AA.HH. San Francisco de Asís del distrito de Chimbote, año 2015. Cuyo objetivo es conocer y determinar que la aplicación de los juegos didácticos mejora el aprendizaje de números y relaciones de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1548, del Asentamiento Humano San Francisco de Asís, del Distrito de Chimbote, durante el año 2015. El tipo fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, utilizó la técnica observación e instrumento la lista de cotejo, la muestra

estuvo conformada por 15 niños. Los resultados muestran que el 67% de los niños obtuvieron el nivel del logro “A”, el 20% obtuvo el nivel del logro “B”, y el 13% obtuvo el nivel del logro “C” en el pre test. En el post test, el 87% de los niños obtuvieron el nivel del logro “A” y el 13% obtuvieron el nivel del logro” B”. Por lo que se concluyó el pre test tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de números y relaciones y en el pos test evidencian que la mayoría de los estudiantes tienen un buen logro de los aprendizajes.

Choquehuanca, (2018) en su investigación Recursos didácticos concretos y el desarrollo de la noción numérica en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1474-Vega del Puntopacaipampa, 2018. Cuyo objetivo fue determinar si la integración de recursos didácticos concretos: Estructurados y no estructurados ayudan a desarrollar la noción numérica de los niños. Su investigación fue cuantitativa experimental, diseño de investigación pre experimental, con pretest y postest en un solo grupo, se seleccionó por muestreo no probabilístico intencional, una muestra de 20 niños de 4 años de edad. Los resultados fueron que material concreto tiene efectos significativos sobre el nivel de noción numérica, así se determinó en los resultados del pretest (70,0% de niños tiene un nivel de logro de inicio) y del postest (70,0% de niños tiene un nivel de logro sobresaliente). Por lo que se concluye que material concreto fortaleció la habilidad de los niños para establecer relaciones entre objetos, agrupar elementos, ordenar objetos y comprender cuantificadores.

Camac Torres de Gaspar y Ottos Ñañacc, (2018) en su investigación Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 Años de la

Institución Educativa “El Progreso” – Satipo. Cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de juegos infantiles en el aprendizaje de las nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “EL PROGRESO” de Satipo. El tipo y nivel de investigación fue descriptiva teniendo como variable el estudio de los juegos infantiles y aprendizaje de nociones en matemática, la técnica que utilizó fue la observación, instrumento fue una lista de cotejo, como población y muestra se ha trabajado con 14 niños y niñas del nivel inicial siendo una muestra censal. Los resultados hallados 86% hacia el 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego en el desarrollo del niño o niña y mientras que por debajo del 14 % se estimaron puntos negativos respecto a dicha variable. Los juegos lúdicos como estrategias metodológicas. Del 100% de los niños que equivale a 14 elementos de la muestra observada, lograron de 93% hasta 100% puntos positivos respecto a la importancia del juego lúdico como estrategias metodológicas y mientras que por debajo del 13 % se estima puntos negativos respecto a dicha variable. Por lo que se concluye que se estima la que la importancia de los juegos lúdicos como estrategias metodológicas.

Games, (2018) en su investigación Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°1566 el piloto el Porvenir, Trujillo 2017. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°1566 “El Piloto” en El Porvenir. El tipo cuantitativo con diseño pre experimental, aplicó 2 instrumentos: la observación y la lista de cotejo, la muestra estuvo constituida por 27 niños de ambos sexos del aula roja, realizó el programa

SPSS, versión 18.0 y la prueba de Wilcoxon con tuvo un nivel de significancia del 5%. Los resultados en el pre test la mayoría de los niños se encuentra en el nivel de inicio con 67 %, y el 11 % de los niños está en logro proceso y solo un 12% tiene logro previsto; luego de la aplicación de las actividades lúdicas, los resultados del pos test fue que el 100% obtuvo el nivel de logro previsto, el 0% en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de inicio. Con lo que se concluye la hipótesis planteada que la aplicación de las actividades lúdicas sí mejora significativamente el aprendizaje en el área de Matemática en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°1566“El Piloto” El Porvenir, Trujillo.

Galvez, (2019) en su investigación Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la Institución Educativa niño Jesús de Praga 1538, Distrito de Huarney-2019. Cuyo objetivo fue determinar cómo los juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejoran el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa “Niño Jesús de Praga 1538”, distrito de huarney-2019. El diseño de investigación pre experimental; se aplicó un pre test, se aplicó un pos test, se consideró la encuesta como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados el 54,2% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje de logro previsto, es decir A; Un 37,5 % de los niños tienen un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, es con relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga. Por lo que se concluye los niños y niñas alcanzaron un 56 % es decir nivel de logro de aprendizaje “A”, seguido de un

44% de los niños quienes alcanzaron un nivel de logro de Aprendizaje en proceso, escon relación a los resultados del pos test aplicado a los niños y niñas de la Institución educativa Niño Jesús de Praga.

Vasquez, (2019) en su investigación Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E 209 Santa Ana Trujillo en el año 2019. Cuyo objetivo fue la influencia del programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática de 4 años de la I.E. Santa Ana – Trujillo en el año 2019. Con el diseño pre experimental, utilizó la técnica de observación e instrumento una lista de cotejo, con una población constituida por 40 estudiantes de Inicial, con una muestra 12 niños de 4 años de edad de la I.E. N°209 del distrito de Trujillo, provincia de Trujillo en el año 2019. Los resultados finales de la investigación demostraron que el 38.5% de los estudiantes tienen C, lo que significa que se encuentran en un nivel de logro de aprendizaje en inicio, 30.8% se encuentran en el nivel B. Por lo que se concluye que en la prueba T de Student =  $-27,071 < 1,761$ , es decir, la aplicación actividades lúdicas, mejoró significativamente el logro de aprendizaje en la noción de número en el área de Matemática del nivel inicial, de la I.E Santa Ana - Trujillo en el año 2019.

## 2.2. Bases teóricas de la investigación

### 2.2.1. Variable: Juego como estrategia

#### 2.2.1.1. Concepto del juego como estrategia

(Comas et al., 2008) nos dice que el juego influye tanto en nosotros que permite conocernos a sí mismo, como también con las personas que nos rodean. El juego en la etapa infantil permite poder desarrollarse e interactuar con los demás infantes, y esto permite que los mismos niños puedan ir en busca de los demás ya que es parte del juego, para poder relacionarse y entablar ya sea pequeñas conversaciones o a través de manipulaciones con los objetos, también nos dice que el juego no solo influye con sus compañeros o amigos, sino que también entre padre e hijo para fortalecer la comunicación entre ambos.

#### 2.2.1.2. Teorías

##### **Teorías que fundamentan el juego**

###### **a) La teoría de Piaget:**

Para Jean Piaget (1950), nos dice que el juego abarca una parte fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que para ello lo primero que el niño debe hacer es manipular los objetos que se encuentran en su entorno.

Según Castillo (2022), Piaget, nos dice que los niños pueden adaptarse de acuerdo al entorno que le rodea, conforme van creciendo, van adquiriendo conocimiento de la realidad. Es por eso que nos dice que el desarrollo matemático se divide en lo siguiente:

- Periodo Sensorio – Motor:

Es el primer paso para que el niño pueda explorar con los objetos que lo rodea,

a través de manipulaciones puede ver los diferentes sentidos que puede explorar. A esta corta edad también son participes de realizar acciones por su propia cuenta, de tal forma que permite su desarrollo.

- Periodo Pre – Operatorio:

En esta etapa su desarrollo del niño ya es mas compleja, en la cual puede participar en acciones que permite en el desarrollo tanto física como emocional. También esta etapa, pueden diferenciar con los objetos que los rodea, tanto en su tamaño, textura o color, es por eso que es esta etapa es importante ayudar al desarrollo de su aprendizaje y en el desarrollo de su lenguaje.

- Etapa Operativa o concreta:

El niño va manipulando fácilmente el material que le consigne de manera que pueda clasificarlos y también en la que pueda enumerarlos de manera correcta. También es importante que en esta etapa pueda realizar experiencias significativas y también comprender.

- Etapa Operativo Formal:

A partir de esta etapa su desarrollo del niño es más compleja de aprender, adquiriendo habilidades que permitan realizar preguntas y también responderlas.

### **Clasificación de juegos como estrategia**

Díaz (1993), la clasificación de los juegos es:

- a) Juegos sensoriales:

En este juego hace participe los sentidos de los niños, en la cual puedan desarrollarse de diferente perspectiva ya que busca que puedan desenvolverse de manera pasiva, pero con la función que cumpla cada proceso.

b) **Juegos motrices:**

Busca poder determinar que los niños puedan desarrollarse de manera autónoma y con mucha madurez en este juego.

c) **El juego organizado:**

Se relaciona en la búsqueda social y también que pueda relacionarse con lo emocional, ya que se realiza de manera sobrentendida a la enseñanza.

### **2.2.1.3. Importancia del juego como estrategia**

A través de los diversos juegos que pueden existir, es importante saber que estos se pueden relacionar con el aprendizaje de los niños, ya que les ayuda a poder estimular con el entorno que les rodea y que sobre todo les ayuda a realizarse de manera autónoma. Es importante poder relacionar el juego a través de las áreas de aprendizaje, por ende, los educadores puedan incentivar con las estrategias innovadoras que abarcarían en el desenvolvimiento de los niños.

### **2.2.1.4. Dimensiones de juego como estrategia**

#### **Castillo (2022)**

**a) Juegos de construcción:**

Nos dice que la construcción de estos juegos se debe que los niños deben primero manipular los objetos de manera que le ayude a poder crear o imaginar estos juegos, en la que permite que puedan utilizar de manera correcta.

**b) Juegos de mesa:**

Se dice que los niños estos juegos podrá permitirles a tener más conocimientos, ubicándose así aún pensamiento más concreto, con el entorno que les rodea, en donde estos juegos potencializan el aprendizaje de manera autónoma y ordenada.

**c) Juegos de patio:**

Estos juegos resultan útiles para los niños, ya que, comparten momentos con la familia, estos juegos permiten que desde el más pequeño hasta el adulto puedan participar en estas experiencias.

2.2.2. Variable: Nociones de número

2.2.2.1. Concepto o definición

Es importante recalcar que desde la niñez comienzan a desenvolverse de a poco, necesitando ayuda de personas mayores, así también se puede decir que pasa con las nociones de número cuando empiezan a aprender, básicamente los niños empiezan a contar de manera saltada, permitiéndole tener concepto acerca de los números. Por eso se debe que dejemos a los niños que ellos mismos empiecen a contar, de qué manera que cuando van creciendo se dan cuenta que manera que contaban antes no era la indicada, sino que a través de objetos ellos puedan guiarse correctamente.

Para Rodríguez (2012) se dice que las matemáticas son un concepto lógico que contribuye a las relaciones que hay entre los números que surgen en los conjuntos. Los números se representan en varias maneras, porque es una herramienta en la cual vamos a tenerlo en nuestra vida cotidiana, ya que es útil para poder resolver problemas, como, por ejemplo, los números los vemos cuando vamos a comprar, para contar, jugando al teléfono también encontramos

los números.

#### **2.2.2.2. Etapas de las nociones de número en el estudiante preescolar**

Rencoret se basa mucho en las ideas de Piaget, en la cual decía que los números se pasan por etapas totalmente diferentes, en las cuales son:

- **Etapa pre numérica:**

El niño considera al número como adjetivo numeral; él dice: “dos cebollas”, “dos plátanos”.

- **Etapa numérica.**

El niño ya imagina al número como sustantivo, dice: “uno” como nombre del signo que representa la propiedad común de todos los conjuntos cardinales a los cuales corresponden una y otra unidad, independiente de la clase de unidades que intervienen.

#### **2.2.2.3. Teorías**

Según Piaget (1992) nos dice que, el niño para que pueda desarrollar las nociones números tiene que primero formar o agrupar los objetos, una vez ya logrado podrá clasificar y al mismo tiempo también podrá ordenar en la cual le va a permitir al niño poder desarrollar de manera efectiva la habilidad.

#### **2.2.2.4. Importancia de las nociones básicas con la que los niños aprenden el concepto de número**

Las nociones de número se adquieren desde la infancia porque va evolucionando conforme el niño se va a desarrollando y tener más conocimiento acerca de los números. También nos dice que conforme van creciendo, los números también

podrán tener más consistencia y en las capacidades que logran permitir. (Reyes 2018).

Moretti (2011), nos dice que, en el nivel inicial, se debe adquirir los conocimientos de número con la capacidad y potencialidades que tiene cada niño para adquirir estas nociones de número, de acuerdo a las nociones que encontramos los que son: seriación, tiempo, conservación y espacio en la cual permitirá que a través de estas nociones el niño pueda entender mejor acerca de los números.

➤ La noción de espacio: Los niños van relacionándose a través de su cuerpo, con gestos y movimientos, en donde permitirá poder ubicar los objetos que les rodea en el espacio, este es un proceso en la cual el niño va a poder dominar paso a paso, con esta etapa y podrá relacionar los objetos a su manera, ya sea individualmente en donde podrá diferenciar los espacios que se le presentan.

➤ La noción de comparación: Se relaciona a través de la manipulación de los objetos, en donde tendrá como características poder comparar, ya sea con las personas que les rodea, con los objetos o de acuerdo con lo que tengan cerca. De acuerdo con la manipulación de los objetos, ellos mismos van a poder examinar y observar que no todos los objetos son iguales, que al momento de comparar existen diferencias entre sí.

➤ La noción de seriación: Es importante para el niño aprender a descubrir estas secuencias, reglas o patrones, leerlas y crear otras diversas, ya que en múltiples ocasiones en el trabajo matemático y técnico donde se encontrará con ordenamientos o secuencias para repetir y elaborar.

➤ La noción de conservación: En esta noción implica que el niño conforme va adquiriendo sus saberes previos, le permitirá tener la razón más compleja, como, por ejemplo, si un niño le entrega 2 manzanas enteras, y las cortan a la mitad, ellos observaron que la cantidad no será la misma, sino que

aumentaron. (Reyes 2018)

El ministerio de Educación (2016) nos dice que:

Las docentes son fundamentales para el proceso de las nociones numéricas, a partir de ello, los niños podrán sentirse seguros al realizar las actividades dadas por la docente, dando así la imaginación de los números que creen los niños a la escritura de la manera correcta en la que se realiza.

#### **2.2.2.5. Dimensiones de las nociones de número.**

En la noción de número, según la perspectiva de Piaget, son lo siguiente:

##### **2.2.2.5.1. Clasificación:**

Para (Bautista, 2013) Este es uno de los aspectos dificultosos para los niños, porque desde pequeños ellos mismos “juntan” sus objetos de acuerdo a como ellos lo ponen, pero en este aspecto les va a permitir diferenciar sobre los objetos de acuerdo a su color, forma o tamaño, y esto les permitirá a poder desarrollar la manera de como “agrupar” de acuerdo a estas clasificaciones.

##### **➤ Propiedades fundamentales de la clasificación**

- **Comprensión.** (Aspecto Cualitativo) se refiere fundamentalmente a las relaciones de semejanza y diferencia.
- **Extensión.** (Aspecto Cuantitativo) se refiere fundamentalmente a las relaciones de pertenencia e inclusión.

## ➤ **Clasificación del desarrollo matemático**

- **Colección Gráficas:**

Los niños verán las diferencias y las semejanzas de los objetos, de una manera diferente en los objetos o de una manera igual, preguntando el porqué de los objetos van en ciertas cubetas o recipientes y él responderá, ya sea por su tamaño, color o su estructura, si es largo o corto.

- **Agrupaciones sin criterio:**

El niño va agrupando los objetos ya de forma ordenada, todos los objetos por su color, por su tamaño, por su textura.

- **Agrupaciones con criterio:**

El niño ya tiene más coherencia al responder sobre los objetos agrupados, diciendo por qué van juntos esos objetos.

- **Agrupaciones más flexibles con más de un criterio constante:**

El niño va identificando de acuerdo a las imágenes establecidas, ya sea por su forma, grande o pequeño, incluyendo más objetos que serán amplios.

- **Agrupaciones de objetos con criterio menos perceptible.**

El niño va identificando los objetos con el mismo material, pero no son idénticos, por ejemplo, agrupa las tijeras con las agujas porque son del mismo material.

### **2.2.2.5.2. Correspondencia:**

Según (Bautista, 2013) el niño va interactuando con los objetos, estableciendo el desarrollo de la correspondencia, donde permite que la acción que está realizando puedan ver que los objetos se pueden agrupar, mediante la comparación. Se realiza

en dos tipos de correspondencia que son, correspondencia de objeto a objeto, correspondencia de objeto a objeto con encaje y correspondencia de objeto a signo.

- Correspondencia de objeto a objeto: Los niños relacionan los objetos encontrados con los mimos que tienen, encontrando así una correspondencia de relación.
- Correspondencia de objeto a objeto con encaje: Los niños comparan los objetos si tienen una relación, permitiéndole que el objeto con encaje encuentre un objeto con otro objeto.

Correspondencia de objeto a signo: Los niños comparan los objetos encontrados con los de objetos de signo.

#### **2.2.2.5.3. Seriación:**

Se basa en la manera ascendente y descendente, no es solo separar, sino ver las diferencias o semejanzas de los objetos, en la cual verán que se amplían más los procesos, viendo la cantidad y en donde van.

- Etapas de la seriación

Primera Etapa:

El niño va agrupando en forma de tamaños, pequeños y grandes, centrándose así en los extremos, más no comparando con los demás objetos. Sucesivamente, el niño va formando en trío los elementos, pequeño, mediano y grande.

Segunda Etapa:

El alumno logra realizar la serie, con algunas dificultades, ordenándose de forma total. Por ejemplo: una serie de 10 va construyendo el niño, pero identificando los 3 primeros objetos, luego de realizar el niño destruye para poder comenzar nuevamente.

Tercera Etapa:

En la presente etapa el alumno es capaz de ejecutar la seriación de forma sistemática, lo primero que se realiza es que pueda insertar el elemento en forma ordenada, luego los ubica, lo analiza las características y el final justifica el ordenamiento.

### 2.2.3. Relación entre juego como estrategia y las nociones de número

Lumbreras editores (2020), nos dice que el juego influye mucho en las nociones número porque motiva a los niños a potencializar sus aprendizajes de manera poderosa, pero no se trata de solo hacer hacerlo jugar de manera improvisada, sino de tener el propósito y la preparación para realizar dichas estrategias que se quiere emplear a través del juego y poder lograr buenos resultados en cada uno de los estudiantes.

Es por eso que, los juego en las nociones de número son esencial para la motivación y el aprendizaje demostrativo en las cuales permite al niño:

- Relaciona las nociones de número a través de la diversión
- Beneficia en su comprensión y en las nociones de número
- Contribuye en el desarrollo de trabajo en equipo
- Promueve la imaginación y la creatividad
- Incita el razonamiento inductivo- deductivo

### **III. HIPÓTESIS**

Juego como estrategia influye en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

H0: El juego como estrategia no influye para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

H1: El juego como estrategia si influye para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1 Diseño de la investigación

#### 4.1.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación que se ejecutó corresponde a la investigación aplicada.

Para Llamas (2020), la investigación aplicada consiste en la búsqueda del conocimiento que se pueda definir como útil para el apoyo y resolución de problemas. Esto implica que a veces los campos de la innovación están presentes en la investigación tecnológica, pero no siempre tiene que darse esta presencia.

#### 4.1.2. Nivel de Investigación

Según Fidias G. Arias (2012), la investigación experimental es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento, para observar los efectos o reacciones que se producen.

#### 4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de la investigación fue la pre experimental.

Para Cotero (2016), la pre experimental se define como diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

<b>GE</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
4 años	Juego como estrategia		Nociones de número

### 4.2 Población y muestra

#### 4.2.1. Población

Para Wigodski (2010), la población, es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado.

En las aulas de 4 años de la I.E “Capullitos de Amor” 1542, distrito de Chimbote, Provincia Santa, estuvo conformado por 117 niños, está el aula Amorosos, Respetuoso, Honestos y Perseverantes.

**Tabla 1**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	AULA	N° DE ESTUDIANTES
	4 años	
N° 1542 “Capullitos de Amor”	Amorosos	30 estudiantes
	Honestos	31 estudiantes
	Respetuoso	20 estudiantes
	Perseverantes	29 estudiantes
Total		117 estudiantes

#### **4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión**

##### **Criterio de inclusión:**

- A los niños que tienen la misma edad.
- A los niños matriculados.
- Los niños que asisten regularmente.

##### **Criterio de exclusión:**

- Los niños que no están matriculados.
- Menos de 4 años.

#### **4.2.3. Muestra**

Para Wigodski (2010), la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población.

En el aula “Respetuoso “de 4 años, estuvo conformado por 20 estudiantes en la I.E “Capullitos de Amor” 1542, distrito de Chimbote, Provincia Santa.

**Tabla 2**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	AULA	N° DE ESTUDIANTES
N° 1542	4 años	
“Capullitos de Amor”	Respetuoso	20 estudiantes
<b>Total</b>		20 estudiantes

#### 4.2.4. Técnica de muestreo

La muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico por conveniencia.

Salvadó, I. E. (2016), nos dice que el muestreo no probabilístico por conveniencia es la muestra que está disponible en el tiempo o periodo de investigación.

#### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Cazau (2006) señala que para lograr la definición operacional de una variable es necesario especificar las operaciones o actividades que debe llevar a cabo el investigador para medirla. Este tipo de operación se llama indicador, y, cuando recopila información de la realidad es capaz de traducirla en datos. Las variables simples se pueden operacionalizar con un solo indicador, mientras que las variables complejas requieren de un conjunto de indicadores.

**Tabla 3**

Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
	Para (Comas et al., 2008) el juego es un proceso en	Los juegos		-Expresa la cantidad de las piezas.	Realiza la cantidad segúnlo	Nominal

		como estrategia			indicado.	
--	--	--------------------	--	--	-----------	--

<p>Juego como estrategia</p>	<p>la cual permite que los estudiantes puedan descansar en ese corto plazo, ya sea mentalmente o físicamente, porque le ayudará a obtener más energías en este proceso de tiempo, con la ayuda del docente podrá recobrar las energías que se realizó durante el proceso de juego</p>	<p>permitieron que los niños de 4 años puedan desenvolverse de manera eficaz para el mejoramiento.</p>	<p>Juegos de construcción</p> <p>Juegos de mesa</p> <p>-Juegos de patio</p>	<p>-Señala que grupo tiene menos objetos.</p> <p>-Agrupa los bloques de mayor cantidad</p> <p>-Cuenta las cantidades de los objetos.</p> <p>-Quita y aumenta las cantidades de los objetos.</p> <p>-Muestra la seriación de colores con los objetos</p> <p>-Ordena y agrupa los objetos según su forma</p> <p>-Clasifica donde hay menos con sus compañeros.</p> <p>-Expresa las cantidades que realizó.</p> <p>-Agrupa a sus compañeros según su tamaño.</p>	<p>Realiza conjuntos con objetos donde hay menos.</p> <p>Realiza con bloques donde hay más.</p> <p>Ordena y cuenta según lo indicado.</p> <p>Agrupar donde hay menos y más.</p> <p>Realiza la seriación según los colores.</p> <p>Agrupar según su forma.</p> <p>Separa y señala donde hay menos.</p> <p>Verbaliza como lo realizó.</p> <p>Agrupar según lo establecido.</p>	<p>Si</p> <p>No</p>
<p>Nociones de número</p>	<p>Moretti (2011), nos dice que, en el nivel inicial, se debe adquirir los conocimientos de número con las capacidades y potencialidades que tiene cada niño para adquirir estas nociones de número, de acuerdo a las nociones encontramos los que son: seriación, tiempo, conservación y espacio en</p>	<p>Es la capacidad para que el niño pueda mejorar y realizar la correspondencia, clasificación y seriación en las nociones de números en los niños de 4 años.</p>	<p>Correspondencia</p>	<p>-Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.</p> <p>-Expresa la relación de objetos entre dos</p>	<p>Realiza agrupaciones con material concreto.</p> <p>Verbaliza los que realizó con los objetos con los soportes.</p>	<p>ordinal</p> <p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro previsto</p> <p>Logro destacado</p>

	<p>la cual permitirá que a través de estas nociones el niño pueda entender mejor acerca de los números</p>		<p>Clasificación</p> <p>Seriación</p>	<p>colecciones con soporte concreto. -Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que menos que).  -Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto. - Explica con su propio lenguaje el criterio que se usa para ordenar y agrupar objetos. - Propone acción para contar hasta 5 con material concreto.  -Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande, pequeño, grueso a delgado. - Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente. -Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.</p>	<p>Realiza la comparación de cantidades.</p> <p>Agrupar según lo establecido.</p> <p>Verbaliza lo que agrupo con los objetos.</p> <p>Propone para contar hasta con 5 utilizando material concreto. Identifica la seriación según su forma, tamaño. Realiza la seriación según su tamaño descendente. Realiza la seriación según su tamaño ascendente. Clasifica los objetos según su color.</p>	
--	--	--	---------------------------------------	--	---	--

				- Agrupa los objetos de acuerdo a su color.		
--	--	--	--	---	--	--

**Nota:** Modificado de la tesis Reyes Meca, M. D. S. (2018) y de CRUZ, (2017)

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

##### **4.4.1. Técnicas de recolección de datos**

La investigación se utilizó en las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos:

##### **a) La observación**

Se utilizó una guía de observación para observar las características acerca de la aplicación de los juegos como estrategia para mejorar las nociones de número. Este instrumento permitió evaluar las destrezas y habilidades que adquieren los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

Díaz (2011), es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis instrumentos de recolección de datos Lista de cotejo.

Garibay, V. G., & Ramírez, K. P. S. (2020). La lista de cotejo es un instrumento que relaciona acciones sobre tareas específicas, organizadas de manera sistemática para valorar la presencia o ausencia de estas y asegurar su cumplimiento durante el proceso de aprendizaje.

La lista de cotejo es un instrumento que permitió evaluar, acerca del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años en la Institución Educativa N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, 2021, explicando a los estudiantes sobre los ítems, con un tiempo determinado, planificando los resultados cada semana, en donde se evaluó a cada estudiante con un SÍ o NO. En la cual se verificó el instrumento para la validez a través de expertos y la confiabilidad a través de piloteo.

#### **4.4.1.1. Validez del Instrumento**

Escobar y Cuervo (2008), nos dice que la validez de contenido por juicio de expertos es como "una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones". (p. 29)

Para obtener la validez de la lista de cotejo que mide el juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, Provincia Santa, 2021, se solicitó a las 3 docentes que participen como expertos, en la cual este formato fue enviado a través de las aplicaciones de WhatsApp y Messenger, por lo que verificaron si estaba conforme las dimensiones con los ítems marcando SI o NO, si había alguna observación lo tenían que redactar cuales fueron, en este caso, las docentes verificaron y estaba todo conforme para hacer aplicado.

#### **4.4.1.2. Confiabilidad del Instrumento**

Para Hidalgo (2017), la confiabilidad depende de procedimientos de observación para describir detalladamente lo que está ocurriendo en un contexto determinado, tomando en cuenta para ello el tiempo, lugar y contexto objeto de investigación o evaluación, para poder así intercambiar juicios con otros observadores sean estos investigadores o evaluadores.

Para la confiabilidad se realizó de un piloteo con 20 niños del aula de 4 años, en la cual los resultados fueron a través de la aplicación del programa Excel, con una formula estadística realizada por Kuder Richardson para poder hallar y lograr el grado de confiabilidad, donde se obtuvo 0.83, logrando así una confiabilidad buena.

#### **Plan de análisis**

Para el análisis de los datos estadístico se utilizó el programa informático Excel, en donde se trabajó las tablas y figuras correspondientes de los datos de cada estudiante.

Para realizar la prueba de hipótesis se utilizó el programa IBM SPSS ESTADÍSTICO, en la cual se utilizó la prueba wilcoxon para datos no paramétricos.

#### 4.4.2. Procedimiento

En la primera etapa se solicitó la directora para realizar mi investigación en su institución educativa, a través de una solicitud, también para la docente para realizar en su aula, en donde se seleccionó el aula de 4 años con 20 estudiantes.

Para la recolección de los datos se realizó de septiembre, realizando sesiones 13 sesiones de 45 minutos desarrolladas dos veces por semana con 20 estudiantes en la pre prueba.

Para esta investigación se realizó 13 sesiones en las cuales fueron desarrolladas dos veces por semanas que duró 45 minutos.

Para la post prueba se realizó fines de octubre 2021 hasta noviembre de 2021, con 13 sesiones con duración de 45 minutos en el aula “Respetoso” de 4 años, con 20 estudiantes.

#### 4.5 Matriz de consistencia

**Tabla 4**

Título	Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Los juegos como estrategia mejoran en las nociones de número en los niños de 4 años, en I.E Inicial N° 1542 Capullitos de	¿En qué medida los juegos como estrategia mejoran en las nociones de número en niños de 4 años en la I.E N° 1542 Capullitos de	<b>Objetivo general</b> Determinar la influencia del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, Provincia Santa, 2021..	<b>Hipótesis general</b> Los juegos como estrategia mejoran en las nociones de número en los niños de 4 años, en I.E N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, Provincia Santa, 2021	Tipo: Cuantitativa Nivel: Experimental Diseño: Pre experimental Población: Niños de educación inicial Muestra: Aula

<p>Amor, Distrito de Chimbote, Provincia Santa, 2021</p>	<p>Amor, Distrito de Chimbote, Provincia Santa, 2021..</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>I Identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante lapre prueba.</p> <p>Diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021.</p> <p>Verificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021. mediante la post prueba</p>	<p>Hi: Juegos como estrategia influye significativamente en las nociones de número en niños de 4años en la I.E Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021</p> <p>Ho. Juegos como estrategia no influye significativamente de número en niños de 4años en la I.E Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021</p>	<p>Respetuoso de 4 años</p> <p>Variable 1: <b>Juego como estrategia</b></p> <p>Variable2: <b>Nociones de número</b></p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la información: Programa SPSS</p> <p>Principio ético: -Protección a las personas. -Libre participación y derecho a estar informado.</p>
--	--	---	--	--

## 4.6 Principios éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH católica:

**Protección de la persona.** - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

La presente investigación está establecida de manera específica para dar respuesta al objetivo general que busca determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos.

5.1.1. Identificar el nivel de las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante un pre prueba.

**Tabla 5**

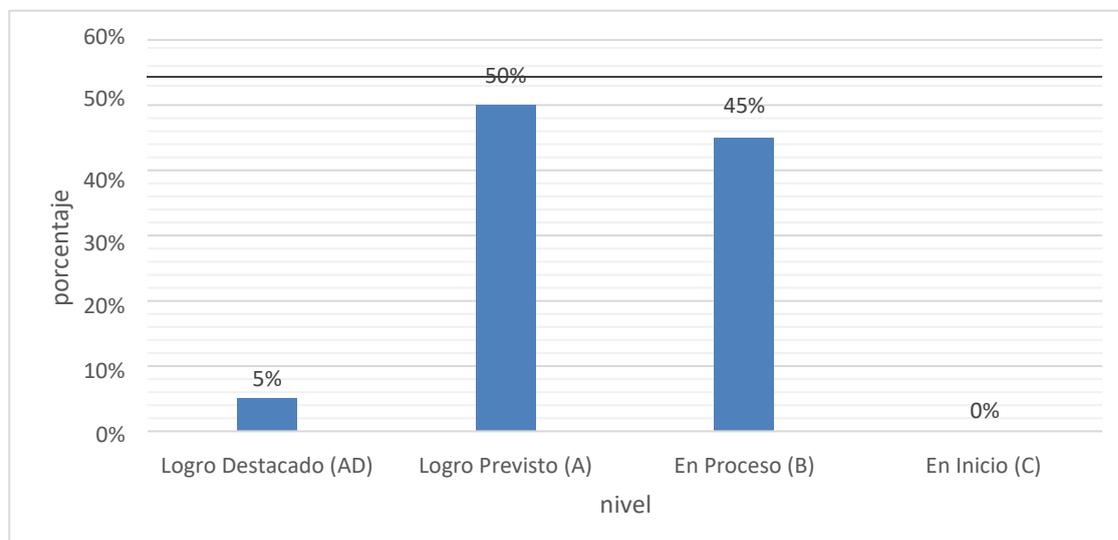
***Nociones de Numero en niños de 4 años durante el pre test***

Nivel	Nociones de numero antes de aplicar el juego como estrategia	
	f	%
Logro Destacado (AD)	1	5%
Logro Previsto (A)	10	50%
En Proceso (B)	9	45%
En Inicio (C)	0	0 %
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Nota:* Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de amor de Chimbote

**Figura 1**

Gráfico de barras de *nociones de número en niños de 4 años durante el pre test*



Nota: Elaborado en base a los resultados de la tabla 1

En la tabla 5 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó las nociones de número en los niños de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de amor de Chimbote, Santa, antes de la aplicación del Juego como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 5% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado y el 50 % se encuentran en logro previsto en las nociones de número. Se puede concluir que todavía los niños tienen dificultades para realizar las actividades propuestas en las nociones de número.

5.1.2. Diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la I.E N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Santa 2021

**Tabla 6**

**Aplicación del juego como estrategia mediante sesiones**

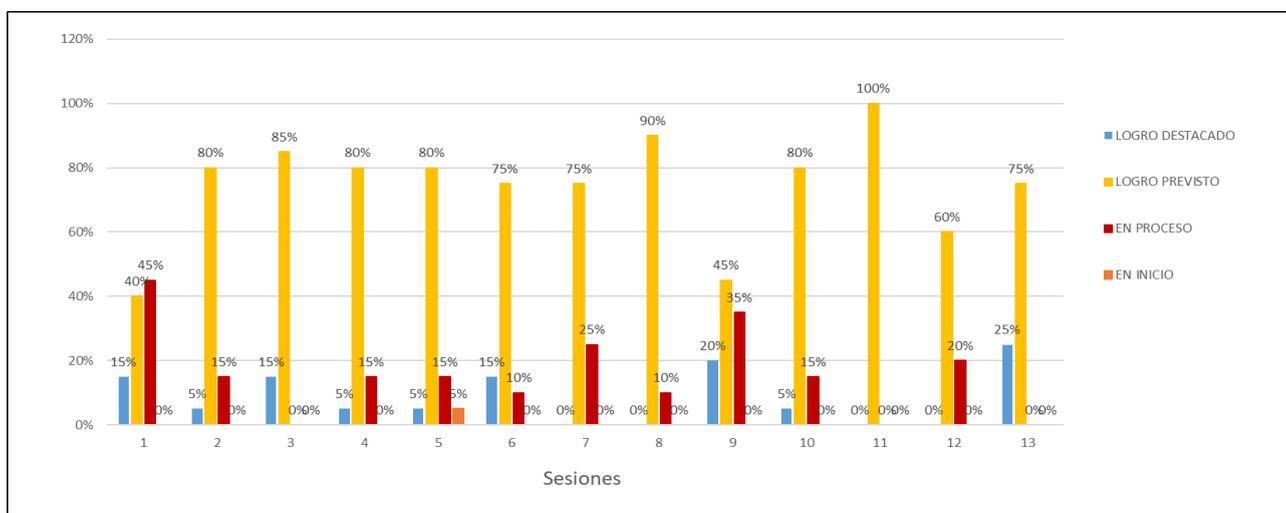
	SESION 1	SESION 2	SESION 3	SESION 4	SESION 5	SESION 6	SESION 7	SESION 8	SESION 9	SESION 10	SESION 11	SESION 12	SESION 13
NIVEL	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

LOGRO DESTACADO (AD)	15%	5%	15%	5%	5%	15%	0%	0%	20%	5%	0%	0%	25%
LOGRO PREVISTO (A)	40%	80%	85%	80%	80%	75%	75%	90%	45%	80%	100%	60%	75%
EN PROCESO (B)	45%	15%	0%	15%	15%	10%	25%	10%	35%	15%	0%	20%	0%
EN INICIO (C)	0%	0%	0%	0%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Nota: Resultado respecto a la aplicación de las sesiones

**Figura 2**

**Aplicación del juego como estrategia mediante sesiones**



Nota: Resultado respecto a la aplicación de las sesiones

En la tabla 6 y figura 2 se observa que la mayoría de los niños, del 40% al 100%, se encuentran el nivel de logro previsto ya que pudieron realizar de manera favorable las hojas aplicativas realizadas dentro del aula virtual. Es también notable que se observó un mínimo porcentaje de niños en inicio, ya que su respuesta fue insatisfactoria ante las sesiones, los cuales fueron del 0% al 5%. Por lo que se puede visualizar que la mayoría de los niños de 4 años si pudieron desenvolverse de manera adecuada ante las sesiones.

5.1.3. Verificar el nivel de las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante un post prueba.

**Tabla 7**

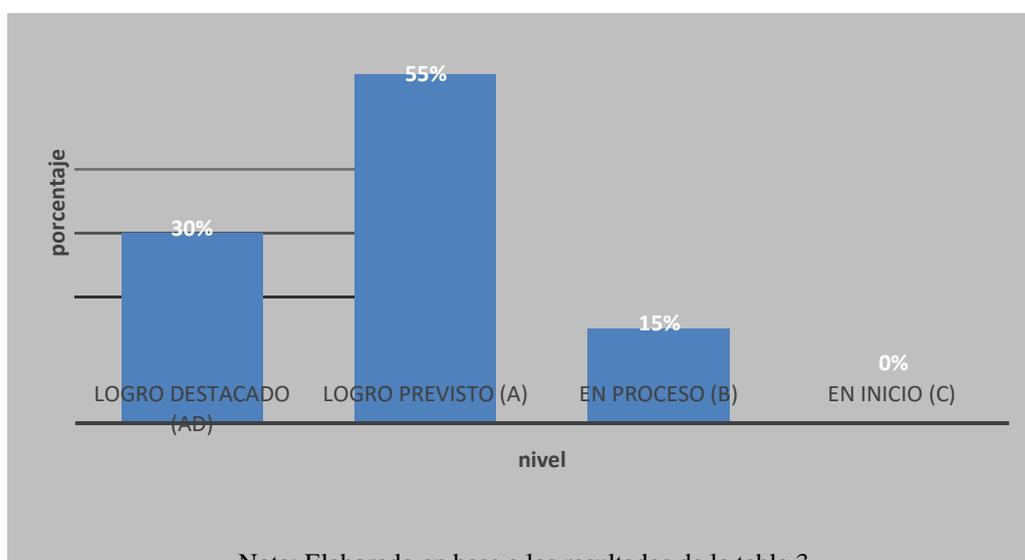
***Nociones de numero en niños de 4 años durante el post test***

Nivel	Nociones de numero antes de aplicar el juego como estrategia	
	f	%
Logro Destacado (AD)	6	30%
Logro Previsto (A)	11	55%
En Proceso (B)	3	15%
En Inicio (C)	0	0 %
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Nota: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de amor de Chimbote

**Figura 3**

***Nociones de numero en niños de 4 años durante el post test***



Nota: Elaborado en base a los resultados de la tabla 3

En la tabla 7 y figura 3 se presentan los resultados en el pos-test, donde se evaluó las nociones de número en los niños de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, después de la aplicación del juego como estrategia, de los cuales se observa que el 55% de los niños se encuentran en el nivel de logro previsto y el 30% en destacado. Lo cual evidencia que la mayoría de los niños lograron desarrollar las nociones de número, a través de objetos, hojas aplicativas y participación dentro de la clase.

5.1.4. Determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

**Tabla 8**

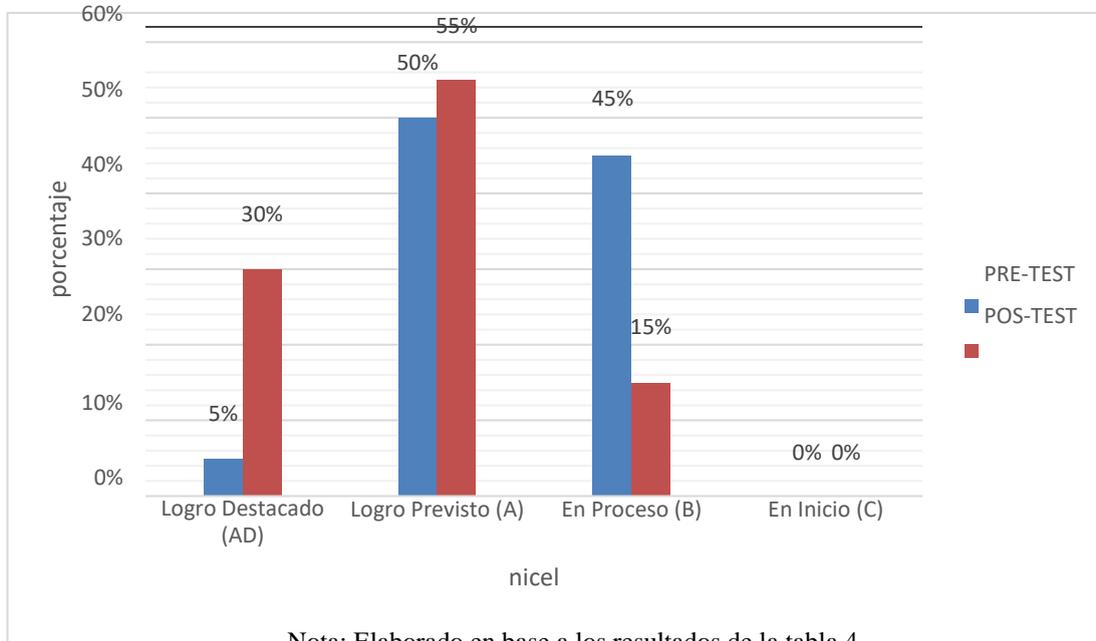
***Nociones de número en el pre test y post test***

NIVEL	PRE-TEST		POS-TEST	
	fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO (AD)	1	5%	6	67%
LOGRO PREVISTO (A)	10	50%	11	33%
EN PROCESO (B)	9	45%	3	0%
EN INICIO (C)	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Nota: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E. N°1542 Capullitos de amor de Chimbote

**Figura 4**

***Nociones de numero en el pre test y post test***



En la tabla 8 y figura 4 se observa en el pre-test, con respecto a las nociones de número, que el 5% de los niños se encuentran en el nivel logro destacado, el 50 % en logro previsto, el 45% en proceso y el 0% en inicio. Sin embargo, en el pos-test, se observa que el 30% de los niños se encuentran en logro destacado, el 55% en logro previsto, el 15% en proceso y el 0% en inicio. Lo cual evidencia que el juego como estrategia favoreció significativamente en las nociones de numero en los niños, ya que los niños a través de los juegos pudieron desenvolverse de manera adecuada sin temor a equivocarse, realizando con objetos, hojas aplicativas, participación dentro del aula virtual. Por lo que se concluye que, la prueba con signo de wilcoxon se obtuvo, el valor de la sig. (bilateral) =0,000, demostrando que el valor de  $p < 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que existe diferencia significativa concluyendo que, el juego como estrategia si influye para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542

#### 4.1.3. Prueba de hipótesis

H0: El juego como estrategia no influye para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

H1: El juego como estrategia si influye para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

#### Criterios de decisión

Nivel de significancia del  $\alpha=0,05$  (95%)

Si el  $p>0,05$  se acepta la hipótesis nula

Si  $p<0,05$  se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación

Si  $p<0,01$  se acepta la hipótesis alterna de manera significativa.

#### Prueba de normalidad

#### Criterios de decisión

Si  $p>0,05$  se acepta la H0, los datos siguen una distribución normal, por lo que es necesario una prueba paramétrica

Si  $p<0,05$  se rechaza la H0 y ser acepta la H1, los datos no siguen una distribución normal por lo que es necesario una prueba no paramétrica

#### Tabla 9

*Resultados de la prueba de normalidad de la pre test y post test*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,203	20	,030	,937	20	,206
Post test	,289	20	,000	,730	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Según los resultados respecto a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, se obtuvo en el nivel de sig.=0.206 en el pre test y en el post test el nivel de sig.=0,000, esto demuestra que el  $p < 0,000$ , la cual rechaza la  $H_0$  y acepta la  $H_1$  afirmando que los datos obtenidos no siguen una distribución normal. Por lo tanto, es necesario una prueba no paramétrica.

**Tabla 10**  
**Prueba rangos con signo de wilcoxon**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test - Pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Post test < Pretest

b. Post test > Pretest

c. Post test = Pretest

De los resultados obtenidos respecto a la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, de los 20 datos pares analizados 20 datos en el post test son positivos, 0 empates y no existe ningún rango negativo en el pre test y la suma de rangos positivos es 210,00.

**Tabla 11**  
*Estadístico de contraste*

		Post test - Pretest
Z		-3,927 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la prueba con signo de wilcoxon se obtuvo, el valor de la sig. (bilateral) =0,000, demostrando que el valor de  $p < 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que existe diferencia significativa concluyendo que, El juego como estrategia si influye para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021.

## 5.2 Análisis de resultados

5.2.1. En relación con el primer objetivo específico, identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante una pre prueba. Los resultados en la tabla 1 y gráfico 1, se observa que el 5% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado, el 50 % se encuentran en logro previsto y el 45% en está en logro proceso, por lo que se concluye que hay ciertas dificultades para realizar las nociones de número. Para Encalada Ochoa, (2019), quién título su investigación “Estrategias lúdicas para el desarrollo de nociones de cantidad y número en el nivel inicial de la escuela de educación básica Carlos Rigoberto Vintimilla, donde obtuvo que, el 25, 0% de niños tuvieron una calificación de buena al usar estrategias de conteo para resolver problemas y solo el 75,0% tuvieron una clasificación regular, en lo cual recalca que es importante que las docentes puedan ayudar en este proceso, que es importante en el educando. Estos resultados nos permiten comparar que existe una diferencia ante una pre prueba, porque en mi investigación los niños se encuentran en logro previsto, que la mayoría de los niños si pueden desarrollar de manera adecuada las actividades propuestas, mientras que la investigación de Ochoa tiene dificultades para resolver. Las nociones de número se adquieren desde la infancia ya que va evolucionando conforme el niño se va a desarrollando y tener más conocimiento acerca de los números. También nos dice que conforme van creciendo, los números también pueden tener más consistencia y en las capacidades que logran permitir. (Reyes 2018).

5.2.2. En la relación al segundo objetivo específico, Aplicar el Juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la I.E N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Santa 2021. Los resultados de la sesión fueron que del 40% al 100%, se encuentran el nivel de logro previsto ya que pudieron realizar de manera favorable las hojas aplicativas realizadas dentro del aula virtual. Es también notable que se observó un mínimo porcentaje de niños en inicio, ya que su respuesta fue insatisfactoria ante las sesiones, los cuales fueron del 0% al 5%. Por lo que se concluye que sí pudieron desenvolverse de manera adecuada ante las sesiones ya sea de forma verbal o escrita. En su investigación de Juleysi Artega, (2017) quién tituló su investigación Aplicación de los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la capacidad numérica en los niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa n° 88039 - Javier Heraud, santa – Ancash, 2017. Su investigación fue de tipo explicativo, de nivel cuantitativo, y con diseño pre- experimental. Su muestra fue de 22 niños de 5 años, a los cuales se aplicó un pre-test y un post-test para evaluar el nivel de desarrollo de su capacidad numérica, para ello realizó sesiones para aplicar su investigación donde tuvo como resultado que el 0% se encuentra en el nivel inicio (C), el 14% alcanzó el nivel en proceso (B) y el 86% ocupó el nivel logro previsto (A). Por lo que nos dice que se puede mejorar esta investigación a través de los juegos lúdicos. Esta investigación nos permite comparar, ya que son similares porque la mayoría de los estudiantes sí pudieron alcanzar un nivel bueno. Para Jean Piaget (1956), nos dice que el juego influye mucho en los niños, ya que parte de la imaginación a la realidad, en la cual se basa en tres fases de juegos, donde

nos dice que el primero es un juego simple, el segundo es un juego simbólico y el tercero es un juego en donde participa todo el grupo.

5.2.3. En relación al tercer objetivo específico, verificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante un post prueba. Los resultados fueron que en la tabla 3 y gráfico 3 que, el 55% de los niños se encuentran en el nivel de logro previsto y el 30% en destacado. Lo cual evidencia que la mayoría de los niños lograron desarrollar las nociones de número, a través de objetos, hojas aplicativas y participación dentro de la clase. En su investigación de Reyes Meca, (2018) quien título su investigación “Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años, donde obtuvo como resultado que, los niños se encontraban en el nivel inicio y que después del post test, los niños lograron de manera satisfactoria este proceso, por lo que concluye que los juegos didácticos influyen en los niños para que puedan aprender en las nociones de números. En esta investigación nos permite comparar que, la mayoría de los estudiantes si pudieron alcanzar un nivel bueno, también se observa cuán importante son los juegos en las nociones de número durante la etapa infantil. Para (García, 2013) nos dice que a través de los juegos podemos llamar un poco más la atención en las asignaturas, fomentando así el interés de los niños, mediante los conflictos que se presenten ellos mismos podrán ver en donde se están equivocando porque a través del juego no hay necesidad que se sientan mal, sino al contrario que lo vean con diversión a los trabajos o actividades propuestas por el docente, desarrollando así la paciencia y el control en ellos

dentro de aula o en la vivencial, con dinámicas poder fortalecer el aprendizaje cada uno de los estudiantes.

5.2.4. En relación en la hipótesis: Si se aplica en Juegos como estrategia, para favorecer a mejorar las nociones de número en los niños de 4 años de la I.E 1542 “Capullitos de amor”., Chimbote 2021. En donde se acepta la hipótesis general señalando que, si aplica los Juegos como estrategias mejorando las nociones de número en los estudiantes, en donde la prueba con signo de wilcoxon se obtuvo, el valor de la sig. (bilateral) =0,000, demostrando que el valor de  $p < 0,05$  por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que existe diferencia significativa concluyendo que, el juego como estrategia si influye para mejorar las nociones de numero en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N°1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021. Por otro lado, para el autor, Dionicio Carretero, (2017) en su investigación “Aplicación de los juegos didácticos en la mejora del aprendizaje de números y relaciones, de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1548 del AA.HH. San Francisco de Asís del distrito de Chimbote, año 2015., mediante sus aplicaciones en los estudiantes observó que, el 67% de los niños obtuvieron el nivel del logro “A”, el 20% obtuvo el nivel del logro “B”, y el 13% obtuvo el nivel del logro “C” en el pre test. En el post test, el 87% de los niños obtuvieron el nivel del logro “A” y el 13% obtuvieron el nivel del logro” B”. Por lo que concluye que, a través de los juegos los niños pueden tener un rendimiento académico en las nociones numéricas. Para (Comas et al., 2008) nos dice que el juego influye

tanto en nosotros que permite conocernos a sí mismo, como también con las personas que nos rodean. El juego en la etapa infantil permite poder desarrollarse e interactuar con los demás infantes, y esto permite que los mismos niños puedan ir en busca de los demás ya que es parte del juego, para poder relacionarse y entablar ya sea pequeñas conversaciones o a través de manipulaciones con los objetos, también nos dice que el juego no solo influye con sus compañeros o amigos, sino que también entre padre e hijo para fortalecer la comunicación entre ambos.

## VI. CONCLUSIONES

- 1) En esta tesis se determinó la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años. Lo más importante fue aplicar las sesiones en el juego como estrategia, porque, permitió la participación de cada uno de los niños dentro del aula virtual. Lo que más me ayudó a aplicar las sesiones en el juego como estrategia fue que los niños contribuían con los aprendizajes que se realizaron, porque la docente ayudó con la participación de cada uno de los niños y también que los padres se involucraron para que los niños puedan participar. Lo más difícil en el desarrollo de las sesiones en el juego como estrategia fue, la conectividad, porque algunos de los niños no tenían internet, también es que todos los niños no asistían de manera permanente porque los padres trabajan temprano y se encontraban dificultades para que puedan participar en este proceso. Los resultados de la prueba de hipótesis muestran que el valor de  $p < 0,05$  rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna, afirmando que si influye el juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años.
- 2) Se identificó el nivel de las nociones de número en niños de 4 años a través de un pre test. Lo más interesante fue que el 50 % se encuentran en logro previsto en las nociones de número. Lo menos relevante fue que el 45% de los niños se encuentran en el nivel de logro regular, porque aún se encuentran dificultades para realizar las nociones de número, ya que algunos niños no participan por temor a equivocarse o por vergüenza, también era porque tenía falta de conexión.

- 3) Se aplicó el programa de la estrategia didáctica. La implementación del programa se hizo en una semana con 13 sesiones, tratando los temas “Jugamos a agrupar por colores” y “Jugando muchos y pocos con las frutas”, relacionados con el área de matemática. Las estrategias utilizadas fueron la expresión verbal y física, con una duración de 45 minutos. Lo más importante que mostraron los niños fue, el entusiasmo que realizaban en las hojas aplicativas, la participación que realizaban dentro del aula, los resultados de las evaluaciones mostraron que, encuentran el nivel de logro previsto ya que pudieron realizar de manera favorable las hojas aplicativas realizadas dentro del aula virtual
- 4) Se verificó el nivel de las nociones de número en niños de 4 años a través de un post test. Lo más interesante fue el 30% de los niños se encuentran en el nivel de logro destacado porque los niños estaban motivados al realizar las actividades propuestas a través de participaciones o realizado. Lo menos relevante fue que, el 15% se encuentra en logro regular, aún hay ciertas dificultades para participar.

## VII RECOMENDACIONES

### Recomendaciones

**a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico.**

Se recomienda que se continúen investigando sobre el juego como estrategia con otro diseño como el diseño cuasi experimental, utilizando también otros instrumentos de evaluación. Para las futuras investigaciones que puedan realizar este estudio con niños de 5 a 7 años de edad.

**b) Recomendaciones desde el punto de vista académico.**

Se recomienda a la Universidad y a los estudiantes que se sigan investigando la variable dependiente de las nociones de número, siendo este tipo de investigación importante para el futuro.

**c) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se recomienda la Institución Educativa 1542 “Capullitos de amor” que empleen más estrategias didácticas para la adaptación en los estudiantes adecuando en los problemas que se encuentran para que más adelante las docentes puedan utilizar a cada uno de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez Escudero, G. (2017). *El juego para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4 años de edad en la i.e. guillermo gulman , urbanización san josé de la ciudad de piura.*
- Camac Torres de Gaspar, R. A., & Ottos Ñañacc, V. (2018). *Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “el progreso” - satipo.*
- Castillo, C. (2022). El juego estructurado en la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 2223 anexo cielo andino tayabanba 2022.
- Cazau, Pablo. 2006. Introducción a la Investigación en Ciencias Sociales. Tercera Edición. Buenos Aires,
- Coma, O. C. i, Landazába, M. G., Pérez, M. G., Morlans, T. H., Gaite, M. J. M., Ferreres, J. O., Soler, G. P., Galvez, A. R. de V., Gordils, M. P. S., Mombiela, T. V., Codina, D. B., Bishop, A. J., & Pera, C. C. (2018). *El juego como estrategia didáctica.*[https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Diaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Elguera Galvez, D. Z. (2019). *Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa niño jesús de praga 1538, d.*
- Garibay, V. G., & Ramírez, K. P. S. Lista de cotejo. EVALUACIÓN del y para EL APRENDIZAJE: instrumentos y estrategias, 89.

Lumbreras Editores (2020) Importancia de los juegos lúdicos en la matemática. Recuperado de

<http://www.elumbreras.com.pe/content/importancia-de-los-juegos-ludicos-en-la-matematica#:~:text=Los%20juegos%20matem%C3%A1ticos%20son%20un,de%20pensamiento%20%C3%B3gico%2C%20en%20particular.>

Londoño Díaz, Y. P., Perez Roche, S. M., & Valerio Martínez, M. A. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy.*

Marzo 2006. Módulo 404 Red de Psicología online – [www.galeon.com/pcazau](http://www.galeon.com/pcazau)

Milagros, L. Q. M. (2018). *Noción de números y aprendizaje matemático en los estudiantes de 5 años de la I.E.I 6152, Villa María del Triunfo, 2015.*

Morán Choquehuanca, J. L. (2018). *Recursos didácticos concretos y el desarrollo de la noción numérica en niños de 4 años de la institución educativa n° 1474-Vega del puntopacaipampa, 2018.*

Neyra Vasquez, J. J. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar la noción de número en el área de matemática en los niños de 4 años de la i.e 209 santa ana trujillo en el año 2019.*

Olivo Cordova, F. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa Ccorazón de Jesús H.A". Piura-Piura 2016.*

(Oriol Comas i Coma, 2008)

Reyes Meca, M. D. S. (2018). *Los juegos didácticos como estrategia para el aprendizaje de la noción de los números en los niños de 5 años de la I.E. "kinder creativos", piura - Piura. 2017.*

- Salvadó, I. E. (2016). Tipos de muestreo. Disponible en:[file:///C:/Users/DELL%202018/Zotero/storage/Z5DBMG5K/SALVADÓ%20-%20TIPOS%20DE%20MUESTREO..pdf], 22, 66.
- Sanchez Games, E. E. (2018). *Aplicación de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje en el área de matemáticas en los niños de 4 años de la institución educativa N°1566 el piloto el Porvenir, Trujillo 2017.*
- Sedano Avila, M. D. R., & Sedano Avila, Y. D. P. (2017). *Iniciación de las nociones matemáticas en los niños de 4 años del distrito de tres de diciembre - Chupaca.*
- MINEDU, (2015). *Rutas de Aprendizaje* . Recuperado, de Fasciculo Matematica: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/Matematica-II.pdf>

**ANEXOS**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Título de la investigación:** Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años en la institución educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021

**Investigador (a):** Chuquimango Perez Shaylin Lia

**Propósito de la investigación:**

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar la influencia del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 998514080

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Yo en mi calidad de Director (a) de los niños y niñas de 4 años de Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021, doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.

\_\_\_\_\_  
Karen Zarela Chacon Meneses

**Nombres y Apellidos**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Título de la investigación:** Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años en la institución educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021

**Investigador (a):** Chuquimango Perez Shaylin Lia

**Propósito de la investigación:**

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar la influencia del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 998514080

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Yo en mi calidad de Director (a) de los niños y niñas de 4 años de Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021, doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.

Nohemir Lopez Leal

**Nombres y Apellidos**

\_\_\_\_\_

**Fecha y Hora**

Chuquimango Perez, Shaylin

**Nombres y Apellidos**  
**Investigador**

\_\_\_\_\_

**Fecha y Hora**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

**Título de la investigación:** Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años en la institución educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021

**Investigador (a):** Chuquimango Perez Shaylin Lia

**Propósito de la investigación:**

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: Determinar la influencia del Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021, Provincia Santa, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 998514080

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Yo en mi calidad de Director (a) de los niños y niñas de 4 años de Institución Educativa N°1542 “Capullitos de Amor” Chimbote, 2021, doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación,

también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.

\_\_\_\_\_  
Marisa Rodriguez C.

**Nombres y Apellidos**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

\_\_\_\_\_  
Chuquimango Perez, Shaylin

**Nombres y Apellidos**  
**Investigador**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

**INSTRUMENTO:**

**Lista de Cotejo**

**Primera Variable: Juego como estrategia**

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	Juegos de construcción		
1	Quita y agrega las piezas según se le indica.		
2	Señala que grupo tiene menos objetos.		
3	Agrupar los bloques de mayor cantidad		
	Juegos de mesa		
4	Cuenta las cantidades de los objetos.		
5	Quita y aumenta las cantidades de los objetos.		
6	Realiza la seriación de colores con los objetos.		
7	Ordena y agrupa los objetos según su forma.		
	Juegos de patio		
8	Clasifica en grupos a sus compañeros.		

9	Expresa según su criterio lo que realizó.		
10	Agrupar a sus compañeros según su tamaño.		

**Segunda Variable:** Nociones de número

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	<b>Correspondencia</b>		
1	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico		
2	Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
3	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que, menos que).		
	<b>Clasificación</b>		
4	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.		
5	Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar y agrupar objetos.		
6	Propone acción para contar hasta 5 con material concreto.		
	<b>Seriación</b>		
7	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande pequeño, grueso a delgado.		
8	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		
9	Muestra la realización de la		

	seriación según tamaño en forma ascendente.		
10	Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**Sra:**

AVALOS GARCIA ROCIO DEL PILAR

Directora de la I.E 1542 "Capullitos de amor"

Es un placer dirigirme para expresarle mi cordial saludo, el motivo de la presente tiene como finalidad presentarme como la estudiante Chuquimango Perez Shaylin Lia , con código de matrícula 0107172056, de la carrera profesional de Educación Inicial, quien ejecutara de manera remota o virtual que su investigación tiene como título: Juego como estrategia Juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años en la institución educativa N°1542 "capullitos de amor" Chimbote, 2021.

Por este motivo, agradeceré brindar las facilidades para poder culminar satisfactoriamente mi investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños en la Institución educativa.

Se espera de su amable atención.

Nombre: Chuquimango Perez, Shaylin

Directora: Avalos Garcia Rocio del Pilar

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** AVALOS GARCIA ROCIO DEL PILAR

1.2. **Grado Académico:** MAGISTER EN EDUCACIÓN

1.3. **Profesión:** EDUCACIÓN INICIAL

1.4. **Institución donde labora:** IE N 1542 CAPULLITOS DE AMOR

1.5. **Cargo que desempeña:** DIRECTORA

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo

1.7. **Autor del instrumento:** Chuquimango Perez, Shaylin Lia

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1 (Juego como estrategia)

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juegos de construcción							
1	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de mesa							
2	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de patio							
3	X		X		X		

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	Juegos de construcción		
1	Quita y agrega las piezas según se le indica.		

2	Señala que grupo tiene menos objetos.		
3	Agrupar los bloques de mayor cantidad		
Juegos de mesa			
4	Cuenta las cantidades de los objetos.		
5	Quita y aumenta las cantidades de los objetos.		
6	Realiza la seriación de colores con los objetos.		
7	Ordena y agrupa los objetos según su forma.		
Juegos de patio			
8	Clasifica en grupos a sus compañeros.		
9	Expresa según su criterio lo que realizó.		
10	Agrupar a sus compañeros según su tamaño.		

**Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Nociones de número)**

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Dimensión 1: Correspondencia							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
Dimensión 2: Clasificación							
4	X		X		X		
5	x		x		x		
6	X		X		X		
Dimensión 3: Seriación							
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	Correspondencia		
1	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico.		
2	Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
3	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que, menos que).		
	Clasificación		

4	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.		
5	Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos.		
6	Propone acciones para contar hasta 5 con material concreto.		
	Seriación		
7	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande pequeño, grueso a delgado.		
8	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		
9	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.		
10	Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		

**Otras observaciones generales:**



Firma

AVALOS GARCIA ROCIO DEL PILAR

DNI N° 32966766

**Nota:** se adjunta el proyecto de investigación

## 5.2. Objetivos de la investigación

### 5.2.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021.

### 5.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante la pre prueba.
- Diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021.
- Verificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021. mediante la post prueba.

### 7.5.2 Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>
Juego como estrategia	Juegos de construcción	-Expresa la cantidad de las piezas. - Señala que grupo tiene menos objetos. - Agrupa los bloques de mayor cantidad.	1	
	Juegos de mesa	-Cuenta las cantidades de los objetos.	2	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quita y aumenta las cantidades de los objetos.</li> <li>- Realiza la seriación de colores con los objetos</li> <li>- Ordena y agrupa los objetos según su forma</li> </ul>		
	Juegos de patio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clasifica donde hay menos con sus compañeros.</li> <li>- Expresa las cantidades que realizó.</li> <li>- Agrupa a sus compañeros según su tamaño.</li> </ul>	3	
Nociones de número	Correspondencia	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico	1	Lista de cotejo
		Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que menos que).		
	Clasificación	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.	2	
Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos.				
Propone acción para contar hasta 5 con material concreto.				
Seriación	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande, pequeño, grueso a delgado.	3		

		-Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		
		Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.		
		Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		

**Fuente:** Modificado de la tesis Reyes Meca, M. D. S. (2018) y de CRUZ, (2017)

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### III. DATOS GENERALES:

**3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Fernanda Elera Vasquez

**3.2. Grado Académico:** Bachiller

**3.3. Profesión:** Profesora de Educación Inicial

**3.4. Institución donde labora:** Mundo de Talentos

**3.5. Cargo que desempeña:** Docente

**3.6. Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo

**3.7. Autor del instrumento:** Chuquimango Perez, Shaylin Lia

**3.8. Carrera:** Educación Inicial

### IV. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1 (Juego como estrategia)

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Juegos de construcción</b>							
1	X		X		X		

Dimensión 2: Juegos de mesa							
2	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de patio							
3	X		X		X		

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	Juegos de construcción		
1	Quita y agrega las piezas según se le indica.		
2	Señala que grupo tiene menos objetos.		
3	Agrupar los bloques de mayor cantidad		
	Juegos de mesa		
4	Cuenta las cantidades de los objetos.		
5	Quita y aumenta las cantidades de los objetos.		
6	Realiza la seriación de colores con los objetos.		
7	Ordena y agrupa los objetos según su forma.		
	Juegos de patio		

8	Clasifica en grupos a sus compañeros.		
9	Expresa según su criterio lo que realizó.		
10	Agrupar a sus compañeros según su tamaño.		

### Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Nociones de número)

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Correspondencia</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Clasificación</b>							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>							
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		

	Aspectos observables	Criterios
--	----------------------	-----------

N°			
	Correspondencia	SI	NO
1	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico.		
2	Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
3	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que, menos que).		
	Clasificación		
4	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.		
5	Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos..		
6	Propone acciones para contar hasta 5 con material concreto.		
	Seriación		
7	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande pequeño, grueso a delgado.		
8	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		

9	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.		
10	Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		

**Otras observaciones generales:** Ninguno.



Fernanda Stephanie Elera Vásquez

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 46918359

**Nota:** se adjunta el proyecto de investigación

## 5.2. Objetivos de la investigación

### 5.2.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021.

### 5.2.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante la pre prueba.

- Diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021.
- Verificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021. mediante la post prueba.

### 7.5.2 Operacionalización de variables

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>
Juego como estrategia	Juegos de construcción	-Expresa la cantidad de las piezas. - Señala que grupo tiene menos objetos. - Agrupa los bloques de mayor cantidad.	1	
	Juegos de mesa	-Cuenta las cantidades de los objetos. - Quita y aumenta las cantidades de los objetos. - Realiza la seriación de colores con los objetos - Ordena y agrupa los objetos según su forma	2	
	Juegos de patio	-Clasifica donde hay menos con sus compañeros. - Expresa las cantidades que realizó. -Agrupa a sus compañeros según su tamaño.	3	
Nociones de número	Correspondencia	Realiza la correspondencia uno a uno con	1	Lista de cotejo

		material gráfico		
		Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que menos que).		
	Clasificación	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.	2	
		Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos.		
		Propone acción para contar hasta 5 con material concreto.		
	Seriación	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande, pequeño, grueso a delgado.	3	
		-Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		
		Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.		
		Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		

**Fuente:** Modificado de la tesis Reyes Meca, M. D. S. (2018) y de CRUZ, (2017)

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### V. DATOS GENERALES:

5.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Jhosly Jasmin Cantaro Pereda

5.2. **Grado Académico:** Bachiller

5.3. **Profesión:** Profesora de Educación Inicial

5.4. **Institución donde labora:** San Luis Rey

5.5. **Cargo que desempeña:** Docente

5.6. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo

5.7. **Autor del instrumento:** Chuquimango Perez, Shaylin Lia

5.8. **Carrera:** Educación Inicial

### VI. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1 (Juego como estrategia)

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Juegos de construcción							
1	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de mesa							
2	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de patio							
3	X		X		X		

N°	Aspectos observables	Criterios	
	Juegos de construcción	SI	NO

1	Quita y agrega las piezas según se le indica.		
2	Señala que grupo tiene menos objetos.		
3	Agrupar los bloques de mayor cantidad		
Juegos de mesa			
4	Cuenta las cantidades de los objetos.		
5	Quita y aumenta las cantidades de los objetos.		
6	Realiza la seriación de colores con los objetos.		
7	Ordena y agrupa los objetos según su forma.		
Juegos de patio			
8	Clasifica en grupos a sus compañeros.		
9	Expresa según su criterio lo que realizó.		
10	Agrupar a sus compañeros según su tamaño.		

#### Ítems correspondientes al Instrumento 2 (Nociones de número)

N° de ítem	Validez de contenido	Validez de constructo	Validez de criterio	Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable	El ítem contribuye a medir el indicador planteado	El ítem permite clasificar a los sujetos en las	

					categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Correspondencia</b>							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Clasificación</b>							
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Seriación</b>							
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		

N°	Aspectos observables	Criterios	
		SI	NO
	Correspondencia		
1	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico.		
2	Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
3	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que, menos que).		

	Clasificación		
4	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.		
5	Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos.		
6	Propone acciones para contar hasta 5 con material concreto.		
	Seriación		
7	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a corto, grande pequeño, grueso a delgado.		
8	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.		
9	Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.		
10	Agrupar los objetos de acuerdo a su color.		

**Otras observaciones generales:** Ninguno.



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N°: 76507908

**Nota:** se adjunta el proyecto de investigación

## **5.2. Objetivos de la investigación**

### **5.2.1. Objetivo general**

Determinar la influencia del juego como estrategia para mejorar las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor, Distrito de Chimbote, 2021.

### **5.2.2 Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, provincia Santa, 2021, mediante la pre prueba.
- Diseñar y aplicar el juego como estrategia en la mejora de las nociones de número en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021.
- Verificar el nivel de las nociones de número en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1542 Capullitos de Amor de Chimbote, Provincia Santa 2021. mediante la post prueba.

### **7.5.2 Operacionalización de variables**

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>
Juego como estrategia	Juegos de construcción	-Expresa la cantidad de las piezas. - Señala que grupo tiene menos objetos. - Agrupa los bloques de mayor cantidad	1	

	Juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cuenta las cantidades de los objetos.</li> <li>- Quita y aumenta las cantidades de los objetos.</li> <li>- Realiza la seriación de colores con los objetos</li> <li>- Ordena y agrupa los objetos según su forma</li> </ul>	2	
	Juegos de patio	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Clasifica donde hay menos con sus compañeros.</li> <li>- Expresa las cantidades que realizó.</li> <li>-Agrupa a sus compañeros según su tamaño.</li> </ul>	3	
Nociones de número	Correspondencia	Realiza la correspondencia uno a uno con material gráfico	1	Lista de cotejo
		Expresa la relación de objetos entre dos colecciones con soporte concreto.		
		Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (más que menos que).		
	Clasificación	Realiza representaciones de agrupaciones de objetos según un criterio con material concreto.	2	
	Expresa oralmente para ordenar y agrupar objetos.			
	Propone acción para contar hasta 5 con material concreto.			
	Seriación	Ordena (seriación) hasta 4 objetos: largo a	3	

		<p>corto, grande, pequeño, grueso a delgado.</p> <p>-Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma descendente.</p> <p>Muestra la realización de la seriación según tamaño en forma ascendente.</p> <p>Agrupar los objetos de acuerdo a su color.</p>	
--	--	--	--

**Fuente:** Modificado de la tesis Reyes Meca, M. D. S. (2018) y de CRUZ, (2017)

## TABULACIÓN EN EXCEL

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following structure:

	Pre test	Sesión 01	Sesión 02	Sesión 03	Sesión 04	Sesión 05	Sesión 06	Sesión 07	Sesión 08	Sesión 09	Sesión 10	Sesión 11	Sesión 12	Post test
1														
2	correcto	equivocado	correcto	equivocado	correcto	equivocado	correcto	equivocado	correcto	equivocado	correcto	equivocado	correcto	equivocado
3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5	30	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6	40	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7	50	30	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	60	40	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	70	50	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	80	60	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	90	70	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12	100	80	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13	110	90	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14	120	100	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15	130	110	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
16	140	120	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
17	150	130	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
18	160	140	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
19	170	150	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
20	180	160	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
21	190	170	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
22	200	180	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

Summary Table:

	LOGRO DESTACADO	LOGRO PRECISO	EN PROCESO	NO LOGRO
TOTAL	200	100	0	0

Bar Chart Data:

Categoría	Valor
LOGRO DESTACADO	0.2
LOGRO PRECISO	0.5
EN PROCESO	0.3
NO LOGRO	0.0







## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1 I.E:
- 1.2 ÁREA: Matemática
- 1.3 EDAD:
- 1.4 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
- 1.6 DOCENTE: -

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando a comparar longitudes”

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Preparar el sobre mágico, disponer de los objetos a utilizar para la comparación de longitudes.	✓ Un sobre mágico, cuento, objetos como tiras de diferentes tamaños, correas, sogas, etc (largo corto e igual tamaño), témperas y pinceles

### ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA EN LA DOCENTE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA EN LOS ESTUDIANTES
Búsqueda de la Excelencia	Flexibilidad y apertura	-Compara, adquiere y aplica estrategias para aumentar eficacia en la actividad de aprendizaje.  -Utiliza cualidades y recursos para cumplir con el éxito del objetivo de aprendizaje.	-Disponen a adaptarse a los cambios de un nuevo aprendizaje, modificando si fuera necesario su conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades

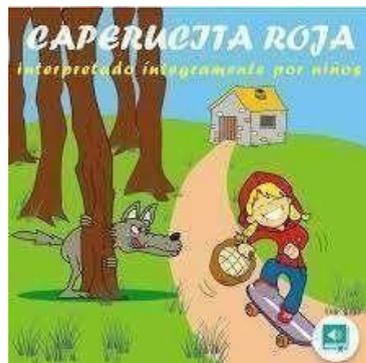
			<p>- Disposición a adquirir que mejoren y aumenten su propio desempeño, logrando un nivel satisfactorio consigo mismo y circunstancias.</p>
--	--	--	---

## PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
<b>Matemática</b>	Resuelve problemas de cantidad.	-Usa estrategias procedimientos de estimación y cálculos	-Compara longitudes largo y corto al medir diferentes objetos, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, objetos, etc.)	Lista de Cotejo

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b> -Invitamos a todos los niños a reunimos en semicírculo y cantamos la canción “Hola, hola, como estas”.</p> <p><b>Link de la canción:</b> <a href="https://youtu.be/7wTkHmpDE9k">https://youtu.be/7wTkHmpDE9k</a></p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> -Presentamos un sobre mágico donde contenga el cuento de “La Caperucita roja” y narramos.</p> <p><i>En un lejano bosque vivía una hermosa niña que quería mucho a su madre y a su abuelita, les ayudaba en todo y hacía mandados por ello su abuelita le regaló una capa roja. La niña le gustó tanto que todos los días se ponía es así como le dicen “Caperucita Roja”</i></p> <p><i>Un día la abuelita cayó enferma y entonces su mamá la mandó a llevarle una canasta de frutas y dulces a su abuelita para que se</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sobre mágico</li> <li>✓ Cuento “La Caperucita roja”</li> </ul>	<b>10´</b>



	<p><i>Recuperé pronto, la Caperucita muy entusiasmada toma la canasta y va a visitar a su abuelita, dirigiéndose por el bosque se encuentra con el lobo y le preguntó donde iba y ella le contó sobre su abuelita lo cual el lobo astuto la mando por el CAMINO LARGO engañando a pobre Caperucita que por ese camino llegaría pronto..... y Vivieron felices por siempre.</i></p> <p>¿Por qué demoró en llegar a la casa de su abuelita? ¿Por qué camino se fue Caperucita?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <p>-Preguntamos: ¿Se habrá ido por el camino corto o largo? ¿Por qué camino se fue el lobo? ¿Qué hubiera pasado si Caperucita se hubiera ido por el camino corto? ¿Quién hubiera llegado más rápido? ¿Por qué?</p> <p><b>PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD:</b></p> <p>Hoy aprenderemos a comparar las longitudes largo y corto.</p> <p><b>ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</b></p> <p>-Levanto la mano para opinar.      -Respetamos a nuestros compañeros.      -Esperamos nuestro turno.      -Pedimos permiso.</p>	<p>✓ Tiras de colores</p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA:</b></p> <p><i>Definición:</i></p> <p>Largo: Longitud superior      Corto: Poca longitud</p> <p>-Mostramos dos tiras con tamaños iguales, y les preguntamos a los niños lo siguiente:</p> <p>¿Las tiras de colores serán iguales?      ¿En qué se diferencian? ¿Las tiras serán del mismo tamaño?</p> <p>Los niños responden: --No miss, no son iguales, una es más larga y la otra corta más corta pequeña.</p> <p>¿Cómo se denomina la longitud de los objetos? Largo y corto</p> <p><i>Brindamos la explicación:</i></p> <p>-Mostramos dos reglas e indicamos que una es larga y la otra es corta y que así se denomina la longitud de los objetos</p>		<p><b>30'</b></p>

	<p><b>ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN:</b></p> <p>-Proponemos buscar en el aula objetos largos y cortos como, por ejemplo: correas, chalinas, medias, sogas, tiras, reglas para que manipulen y diferencien longitudes.</p> <p>-Pregunta ¿Escogeré una chalina para comparar longitudes de largo y corto? ¿Podré elegir esta chalina de aquel colgador? ¿Podré comparar la soga con la regla? ¿Qué objetos van a elegir para comparar cuál es largo y cuál es corto?</p> <p><b>REPRESENTACIÓN VIVENCIAL:</b></p> <p>-Indicamos ponernos de pie y explorar dentro del aula los objetos que posiblemente sirvan para comparar longitudes para que luego procedan a medirlos usando chapas, manos, pies.</p> <p>-Presentamos una figura para que los niños con la palma de sus manos ya pintados con témperas procedan a medir la longitud de la figura poniendo sus huellas.</p> <p>-Contamos la cantidad de huella ycomparamos con los trabajos de sus compañeros.</p> <p>-Reforzamos lo aprendido con dos chalinas de una larga y corta y realizando una adivinanza:</p> <p style="text-align: center;"><i>Soy larga, Me hicieron de lana Y sirvo para abrigarte la garganta ¿Quién soy?</i></p> <p><b>MANIPULACIÓN DE MATERIAL CONCRETO:</b></p> <p>-Incitamos a la participación de los niños, nombrando uno a uno para que mencionen qué objeto eligieron.</p> <p>-Los niños mencionan los objetos de su elección que pudieron encontrar en el aula y comparan las longitudes, reconociendo las diferencias.</p> <p><b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA SIMBÓLICA:</b></p> <p>-Orientamos a los niños a desarrollar su hoja de trabajo donde van a colorear los objetos largos y marcar con un aspa los objetos cortos.</p>	<p>✓ Objetos variados (correas, sogas tiras, reglas, peloras, cojines, chalinas)</p> <p>✓ Pelotas ✓ Chapas ✓ Témperas ✓ Pinceles</p> <p>✓ Objetos</p>	
--	--	---	--

	<p>-Proporcionamos plastilina para que formen objetos o animales que consideren las dos longitudes aprendidas en la actividad.</p> <p><b>TRANSFERENCIA:</b> -Invitamos a los niños a colgar su trabajo en el Sector de “Mis trabajitos”</p> <p><b>FORMALIZACIÓN:</b> -Preguntamos a los niños ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Qué objetos eligieron para comparar las longitudes?</p> <p><b>REFLEXIÓN:</b> <b>Validar el cumplimiento del propósito:</b> -¿Cuál fue el propósito de ayer? <b>Validar los acuerdos de convivencia:</b> -¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿Cuántos acuerdos cumplimos hoy?</p>	<p>✓ Plastilina</p> <p>✓ Hoja de trabajo</p>	
<b>CIERRE</b>	<p>-Evaluación</p> <p><b>REFLEXIÓN DE LA ACTIVIDAD:</b> -Preguntamos ¿Qué realizamos el día de hoy? ¿Qué es lo que más te gustó de esta actividad?, ¿qué les pareció difícil?</p> <p><b>VALIDAR EL CUMPLIMIENTO DEL PROPÓSITO:</b> -¿Todos pudieron comparar las longitudes? ¿Todos se dieron cuenta de las diferentes longitudes? ¿Hubo alguna dificultad?</p> <p><b>VALIDAR LOS ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</b> -Recordamos nuestras normas de convivencia y preguntamos: ¿Cumplimos todos nuestros acuerdos? ¿Qué acuerdo no cumplimos?</p>		5´

## V. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<p>✓ Lograron a comparar longitudes largo y corto al medir diferentes objetos, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, objetos, etc.).</p>	<p>✓ Desorden al participar.</p>

## VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de Cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE:	“Jugando a comparar longitudes”
ÁREA:	Matemática
GRADO:	5 años
DESEMPEÑO:	Compara longitudes largo y corto al medir diferentes objetos, utilizando medidas arbitrarias (mano, pie, objetos, pie, etc.)

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Representa las características o la agrupación de objetos entre “Largo” y “Corto”		Explica los criterios usados al agrupar objetos empleando las expresiones “Largo y corto”		Explica con su propio lenguaje el criterio que usó para ordenar los objetos.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
		1.					
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							

**SESIÓN DE APRENDIZAJE**

**VII. DATOS GENERALES:**

- 1.5 I.E:
- 1.6 ÁREA: Matemática
- 1.7 EDAD:
- 1.8 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
- 1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	- Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. - Propone acciones para contar hasta 10, comparar u ordenar con cantidades hasta 5 objetos.

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. - Marcha alrededor del patio. - Entonamos una canción nueva. <b>Intención Pedagógica del Día:</b>	CD Bandera Canción

**Juego Libre en Sectores**

- Planifican el proyecto.
  - Aprendemos a contar.
- Utilización Libre de los Sectores:**
- Acciones de Rutina

**ACTIVIDADES DEL PROYECTO:**

¡Planificamos el proyecto con los niños!

**Planificación del Proyecto:**

- Les pedimos a los niños que vean un video de una canción bonita. **Las Calaveras salen de su tumba.**  
<https://www.youtube.com/watch?v=YXi2iMq8HDU>

- Dialogamos acerca del video observado.
- ¿De qué se trata la canción?
- ¿Tú conoces los números que hay en el reloj?
- ¿Tú sabes contar?

¿Tú sabes contar?		

¿Qué haremos? ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitamos?

- Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,
- Anotamos lo que los niños nos dicen.

**Inicio**

Aprendemos a contar.

**Ejecución del Proyecto:**

- la docente saca tarjetas de los números y les dice ahora les voy presentar los números **1 2 3 4 5 6 7 8 9**
- Sacan uno por uno y los pega en pizarra.
- luego de pegar todos los números contamos con los niños 1.2.3.4.4, 5, 6,7.8, 9.
- preguntamos para que sirven los números el 1 que nos dice que cantidad representa.
- los números representan cantidades como ahora lo veremos.
- la docente con ayuda de niños voluntarios pegara las



tarjetas y los niños contarán.

video

papelote

Números

Tarjetas

- Los niños descubren que el número tiene relación con la cantidad, número 1 un dinosaurio, el número 2 dos elefantes...
- Ahora les presentamos estas tarjetitas y vamos a contar cada punto y descubrimos que número es.

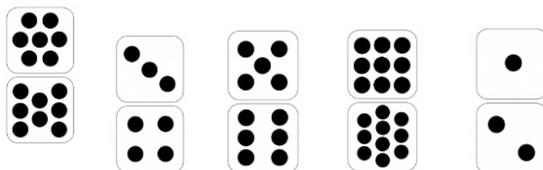
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
○	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●	●●●●●●	●●●●●●●	●●●●●●●●	●●●●●●●●●

- Contamos cada punto, luego damos aplaudimos por cada punto y contando.
- Ahora que les parece si contamos con nuestros dedos. 1, un dedo, el 2 dos dedos... y así hasta llegar hasta el 10.
- Ahora como ya saben contar, quiero que cuenten estas tarjetas y coloquen el número que corresponde.
- Pueden tomar en cuenta las tarjetas de números de la pizarra.

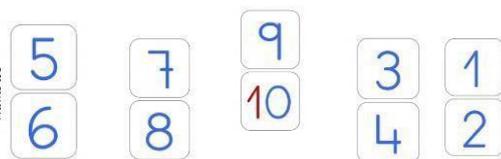
**Desarrollo**

**Comprensión del problema:**

- Les repartimos a cada grupo las tarjetas con diferentes cantidades para que las cuenten.



- También les repartimos los números para que los recorten y peguen en la cantidad que representa.



- Les pedimos a los niños que las pegaran en cada hoja la tarjeta con su número.

**Búsqueda de estrategias:**

- Los niños se organizan como van a trabajar.

Tarjetas

Tarjetas

Números



**SESIÓN DE  
APRENDIZAJE**

**VIII. DATOS GENERALES:**

- 1.9 I.E:
- 1.10 ÁREA: Matemática
- 1.11 EDAD:
- 1.12 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
- 1.6 DOCENTE:

**I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGAMOS A AGRUPAR POR COLORES”**

**II. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD**

ANTES DE LA	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Investigar sobre el tema: “La familia”.</li> <li>✓ Elaborar el material “títere, bolsa de papel”.</li> <li>✓ Leemos el texto seleccionado: “Casuística”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cinta de diferentes colores.</li> <li>✓ Papel bond A4 de colores.</li> <li>✓ Papelotes.</li> <li>✓ Tarjetas.</li> <li>✓ Colores.</li> <li>✓ Lápiz.</li> <li>✓ Goma.</li> <li>✓ Radio.</li> </ul>

--	--

### III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias	Instrumento sde Evaluación
<b>MATEMÁTICA</b>	<p><b>RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p>	<p>Los niños y niñas realizan las actividades en donde van agrupar y comparar los objetos que son similares ya sean por su forma o color.</p>	<p>Guía de observación</p>

### IV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

<b>INICIO</b>
<b>Motivación, interés e incentivo</b>

- La Docente les muestra una cesta con cinta de color rojo, verde y amarillo. Seguido a ello les indica a los niños que deben coger una cinta para que la docente les amarre en la mano. Luego les invita a bailar, la maestra apaga la música y les dice:

Agrupen los objetos de color rojo.

Agrupen los objetos de color amarillo.

Y así sucesivamente con todos los colores.

### **Saberes Previos**

- La Docente formula las siguientes preguntas: ¿Cómo se agruparon? ¿Y qué material usamos para agruparnos? ¿Qué colores utilizamos? Niños y niñas ¿en casa tienen cositas para agrupar? ¿Qué cosas tienen que ustedes pueden agrupar?

### **Problematización o conflictos cognitivos**

La docente presenta a los niños una situación significativa: niños y niñas les tengo una sorpresa, nos ha venido a visitar una amiguita mili y nos va a contar lo que le sucedido ayer.

- Hola amiguitos, les cuento que el día de ayer fui a metro con mi mamá a comprar un regalo a mi primo por su cumpleaños. Saben, le compramos unos bloques lógicos. y al regreso se me habían caído, están todos desordenados y yo quise ordenarlos, pero no sabía como para poder entregar un bonito regalo y sobre todo que este ordenado. ¿Cómo me pueden ustedes ayudar a ordenar estos bloques lógicos?

### **Propósito de la sesión**

- La maestra comunica a los niños que el propósito del día de hoy es: “JUGAMOS PARA AGRUPAR POR COLORES”.

### **Normas de convivencia:**

- Seguidamente recuerdan los acuerdos, invita a una niña o niño a participar señalando los acuerdos pegados en la pared que ha sido hechos por ellos mismos a través de dibujos como:

- ✓ Escuchar con atención y respeto.
- ✓ Esperar nuestro turno para opinar.
- ✓ Respetar las opiniones de mis compañeros.
- ✓ Levantar la mano para opinar.

## **DESARROLLO**

### **Comprensión del problema**

#### **Gestión Y Acompañamiento De Los Aprendizajes**

- La docente socializa y dialoga con los estudiantes sobre el problema, se realizan las siguientes interrogantes:
  - ¿Quiere ayudar a milagros?
  - ¿Cómo lo podemos hacer?
  - ¿Qué le recomendaríamos?

### **Búsqueda de estrategias**

- Los niños trabajaran las siguientes actividades:
- La docente les entrega collarines con imágenes de las figuras geométricas de colores, 4 collarines por cada niño, les indica que se lo coloquen en el cuello, para salir al patio y empezar el juego.
- La maestra les comenta que el juego se llama “SIMÓN DICE” y consiste que todos los niños tengan en sus cuellos diferentes figuras geométricas de varios colores, ellos deben bailar, cantar, correr, saltar por todo el patio cuando se apaga la música la docente dirá simón dice que los niños que tienen el círculo de color rojo caminen lo coloquen en la caja de color rojo; seguimos bailando ahora simón dicen que los niños

que tiene el triángulo de color azul corran y lo coloquen en la caja de color azul y así sucesivamente.

- La docente les indica que se sienten en asamblea para explicarles la actividad que van a realizar, les enseña unas bolsas de papel donde cada bolsa tiene una imagen de una figura geométrica; además tienen una abertura con un color correspondiente, también se le presenta en una cesta diferentes figuras geométricas de muchos colores, ellos deben coger una figura geometría y buscar labolsa que corresponde para clasificarla.

### **Representación (de lo concreto a los simbólico)**

- Los niños y niña comunican expresando acerca de lo vivenciado y lo representa de la siguiente manera:
- La docente forma grupos y los ubica en cada mesa les da un papelote, goma y figuras geométricas de cartulina en donde ellos en equipo deben clasificar.
- Para ellos la docente les ha dibujo una figura geométrica para peguen dentro de este papelote.

### **Formalización y reflexiones**

- La docente realiza las siguientes preguntas ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Qué es agrupar? ¿Por qué es importante agrupar? Entonces niños y niñas pudimos realizar clasificación por colores, por tamaños, por tipo.
- ¿Cómo lo hicimos?

### **Transferencias**

- La docente les comenta a los estudiantes lo siguiente:  
Niños en casa como pueden ayudar a mamá agrupar las frutas y verduras.

## **CIERRE**

### **Validar el cumplimiento del propósito**

¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué hicimos para lograrlo?

### **- Validar los acuerdos de convivencia**

¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿Cuántos acuerdos cumplimoshoy?

**V. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

**LISTA DE OBSERVACIÓN**

**LEYENDA**  
 AD = Logro destacado.  
 A = Logro esperado.  
 B = En proceso.  
 C = En inicio.

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “JUGAMOS A AGRUPAR POR COLORES”.**

**FECHA :**

**COMPETENCIA: “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”**

**DESEMPEÑO:**

Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	
Agrupan y comparan objetos según su forma y color que encuentran en casa relacionando lo aprendido.		realizan las actividades en donde van agrupar	comparar los objetos que son similares, sean por su forma o color
Nº	NOMBRE Y APELLIDOS		
1			
2			
3			
4			
5			

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### IX. DATOS GENERALES:

1.13 I.E:

1.14 ÁREA: Matemática

1.15 EDAD:

1.16 DURACIÓN: 45 min

1.5 FECHA:

1.6 DOCENTE:

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	Evidencias de aprendizaje	Instrumentos de Evaluación
<b>MATEMÁTICA</b>	<p>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</p> <p><b>capacidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>- Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> </ul> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>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</p>	<p>Menciona muchos y pocos al agrupar las frutas, o verduras.</p>	<p>Guía de observación</p>

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Momentos	Actividades
<b>INICIO</b>	<p>- <b>MOTIVACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra pide que los niños se sienten formando un semicírculo para presentar un cofre mágico cantando “que será, que será lo que traigo acá, yo no sé, pero pronto lo sabré”</li> <li>- La maestra pregunta niños quieren saber ¿Que hay dentro del cofre?</li> <li>- Pide la participación de los niños</li> <li>- Los niños comienzan a sacar imágenes de diferentes frutas</li> <li>- La maestra les hace recordar cómo fue que se utilizó las frutas el día de ayer</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> La maestra pregunta, ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué fruta utilizamos ese día?, ¿Cuánto de fruta utilizamos ese día?</p> <p>- <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <p>¿Cómo podemos saber cuánta fruta hemos utilizado?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Los niños y niñas descubren el propósito de la actividad:</p> <p style="text-align: center;"><b>“Jugando muchos y pocos con las frutas”</b></p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Levantar la mano antes de hablar</li> <li>- Cuidar el material del aula</li> <li>- No empujar a los compañeros</li> <li>- Respetar el turno</li> </ul>

## - GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES:

### Gestión y acompañamiento de los aprendizajes.

#### Búsqueda de estrategias:

- La maestra propone alternativas de solución para saber cuánta fruta hemos utilizado
- La maestra señala que para dar respuesta a nuestra pregunta jugaremos un rato en el patio
- La maestra pregunta a los niños: ¿A qué vamos a jugar? ¿Cómo vamos a jugar? ¿Dónde podemos jugar

*Los niños y niñas proponen algunos acuerdos*

-  *Salir al patio sin empujar.*
-  *No correr por todo el patio*
-  *Escuchar a la profesora*
-  *No pelear con el compañero, etc.*

#### Representación (vivencial, concreto y simbólico):

- En el patio al ritmo de la canción, el baile de las frutas, los niños y niñas se moverán de manera libre
- Cada uno tendrá un collar con la imagen de alguna fruta
- Al parar la canción ellos se agruparán con los niños y niñas que tienen la misma imagen
- Después responderán a las siguientes interrogantes: ¿Habrán muchos o pocas manzanas ?, ¿Habrán muchas o pocas mandarinas? ¿Habrán muchos o pocos plátanos?, Etc., se repetirá la actividad 2 a 3 veces.
- La maestra una vez terminada la actividad en el patio pide que los niños ingresen de manera ordenada a el aula
- La maestra indica que en el aula se jugará la Reina manda
- Se brindarán las orientaciones para que los niños y niñas busquen las frutas que están ocultas en el salón
- La maestra dice: La Reina manda que traigan todas las mandarinas que hay en salón y las coloquen en este plato
- Luego la maestra pregunta: ¿Cuántas mandarinas habrá? ¿Cuántos plátanos habrá? ¿Habrán mucho o habrá pocos?
- Una vez terminada la actividad del rey manda
- La maestra entrega a los niños una hoja donde hay figuras de frutas que se utilizó el día hoy
- La maestra señala que una vez pintada las frutas se recortara cada fruta
- La maestra pide que los niños se sienten en semicírculo e indica que las figuras cortadas las agruparan
- La maestra pega imágenes de frutas en la pizarra e indica que ellos pegaran las frutas donde haya una igual a la que ellos tienen

	<p>- Una vez agrupadas las frutas la maestra comienza a preguntar si hay mucho o poco en cada fruta</p> <p><b>Formalización:</b></p> <p>Los niños y niñas junto con la docente van conociendo las cantidades mucho y pocos, con todas las actividades realizadas, donde se visualizó que hubo muchas mandarinas y pocos plátanos.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>- Reflexión:</b> ¿Qué hemos agrupados? ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?, ¿Qué frutas hemos agrupados? ¿Dónde habrá muchos? ¿Dónde habrá pocos?</p> <p><b>- Transferencia:</b> Se les dirá a los niños y niñas que en casa dibujarán y agruparán con objetos que ellos tienen y dirán donde hay muchos, donde hay pocos</p>

## VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ARE A		MATEMÁTICA		
COMPETENCIA		RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.		
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		
EVIDENCIAS		Agrupa muchas o pocas frutas	Diferencia entre muchos o pocos	Observaciones
N°	NOMBRES	Valoración	Valoración	
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				



## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### X. DATOS GENERALES:

1.17 I.E:  
 1.18 ÁREA: Matemática  
 1.19 EDAD:  
 1.20 DURACIÓN: 45 min  
 1.5 FECHA:

1.6 DOCENTE:

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas	- Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
<b>Inicio</b> “Confecciono mis peceras”	<b>Motivación</b>	- Les mostramos a los niños una pecera echa <div style="text-align: center;">  </div> de papel	pecera de papel

<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Ejecución</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les proponemos a los niños confeccionar sus peceras pero con distinta cantidad de peces para jugar a ordenarlas.</li> <li>- Repartimos las peceras, el mar, los peces de colores y las burbujas de aire.</li> <li>- Cada niño coge los materiales que necesita y va haciendo sus 4 peceras</li> <li>- Pegan los peces: un pez, dos peces, tres peces, cuatro peces.</li> <li>- Luego les pedimos que las ordenen en forma creciente y decreciente.</li> <li>- Les repartimos unas bolsitas transparentes para que metan sus peceras y se las lleven a casa y jueguen a ordenar con sus familiares.</li> </ul>	<p>papel de colores</p> <p>cartulina</p> <p>tijera</p> <p>peces</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Verbalización</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños guardan el material</li> <li>- Limpian las mesas y botan los retazos de papel que quedaron al recortar.</li> <li>- Dialogamos acerca de lo hicimos que les gusto.</li> </ul> <p><b>Salida</b></p>	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### XI. DATOS GENERALES:

- 1.21 I.E:
- 1.22 ÁREA: Matemática
- 1.23 EDAD:
- 1.24 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:

1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	<b>1. COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño, de largo a corto, de grueso a delgado</li> </ul>

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> </ul>	CD Bandera Canción

<p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifican el proyecto.</li> <li>- Descubriendo la seriación creciente y decreciente</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	
<p><b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b></p>		
<p>¡Planificamos el proyecto con los niños!</p> <p><b>Inicio</b></p> <p>Descubriendo la seriación</p>	<p><b>Planificación del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños láminas de diferentes seriaciones.</li> <li>- Dialogamos acerca de lo que vemos, como están formados, que orden tienen.</li> </ul> <div data-bbox="485 940 1149 1100" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="415 1171 1159 1346" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Completamos las secuencias y descubren en que forma están ordenados del más grande al más pequeño o del más pequeño al más grande.</li> <li>- Anotamos lo que los niños nos dicen.</li> <li>- Elaboramos con los niños en un papelote el proyecto,</li> <li>- Anotamos lo que los niños nos dicen.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños escuchan el cuento: <b>“UN RICO PASTEL”</b></li> </ul>	<p>láminas</p> <p>papelote</p> <p>cuento</p>

ascendente y  
descendente

Un día mamá jirafa salió muy temprano de casa a recoger hojas frescas y muy verdes de los árboles más altos que encontró, cuando ya tenía muchas hojas regresó a casa y preparó un rico pastel para sus hijitos. Mamá jirafa siempre les dejaba tareas porque quería que sus hijos fueran muy inteligentes ellos tenían una biblioteca llena de libros que cuando mamá preguntaba algo recurrían a sus libros para encontrar la respuesta, mamá jirafa mientras que preparaba el pastel dijo a sus hijos que vayan a jugar que cuando este el pastel listo los llamaría. Así fue salió un delicioso pastel y lo puso en la mesa. Luego llamó a sus hijos a lavarse y sentarse en la mesa, mamá jirafa les preguntó ¿quieren comer este rico pastel? todos dijeron siiiiiiii yo quiero. Entonces como siempre la mamá les dejó una tarea les pidió que se ordenaran en forma creciente para darles su pedazo de pastel.

Los hijos se miraban y no sabían en qué orden tenían que se, cada uno decía lo que creía y se ordenaban, mamá los miraba y movía la cabeza ellos seguían intentando; hasta que el hermano mayor dijo vamos a la biblioteca y busquemos un libro de matemáticas ahí debe estar la respuesta. y así fue buscaron y encontraron la respuesta tenían que formarse en forma de escalera subiendo ósea del más pequeño al más grande. Los hijos se formaron y vino el gran premio un pedazo grande de pastel para cada uno por cumplir con la tarea de mamá jirafa. Así estas jirafitas cada día se hacían más inteligentes y fuertes con los pasteles tan ricos que preparaba su mamita. Y colorín colorado este cuento se ha acabado.



- Dialogamos acerca del cuento.

## Desarrollo

- En qué orden se formaron las jirafas.
- Y si se formarán de otra manera de la más grande a la más pequeña.
- Esta seriación sería decreciente, sería como una escalera pero en bajada ya no en subida.

### **Comprensión del problema:**

- Les repartimos a cada grupo una cajita con siluetas de animalitos de diferentes tamaños. (dos animales para cada grupo).
- Les pedimos a los niños que las observen y las comparen.
- Quiero que un animalito lo ordenaran en forma creciente como mamá jirafa lo pidió y el otro animalito en forma decreciente.(cada animalito tendrá unos 8 tamaños)

### **Búsqueda de estrategias:**

- La docente pregunta a los niños como ordenamos estos animalitos en forma creciente y decreciente.
- Los grupos comienzan a sacar sus siluetas para ordenarlas.
- Los niños observan y comparan los tamaños de los animalitos que les tocó.
- Les repartimos a cada grupo dos papelotes para que en uno ordenen: creciente y decreciente.
- Los niños piensan y buscan estrategias como pueden hacerlo.
- Los niños se organizan de cómo van a pegar las siluetas en los papelotes.
- Esperamos como lo hizo cada grupo.
- Exponen sus trabajos y revisamos si lo hicieron bien.
- Los niños reconocen en qué orden están los animalitos.

### **Representación (de lo concreto a lo simbólico):**

- Cada grupo dibuja como ordenaron el animalito que les tocó.

### **Formalización**

- En una ficha ordena en forma creciente

### **reflexión**

- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos

### **transferencia**

- Las cosas se pueden ordenar por su tamaño en forma creciente y decreciente

Siluetas  
papelotes goma

papelote

Ficha tijera  
goma

**Cierre**

- En casa vamos a ordenar los miembros de nuestra familia en forma creciente y decreciente.
- Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado.
- La maestra, niños y niñas extraen sus conclusiones de lo que realizaron. que podemos ordenar en forma creciente y decreciente por su tamaño.
- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? ¿Qué utilizamos?



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE**

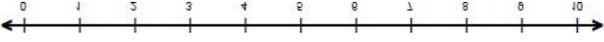
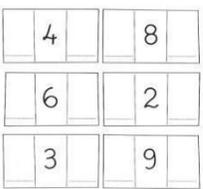
### **XII. DATOS GENERALES:**

- 1.25 I.E:
- 1.26 ÁREA: Matemática
- 1.27 EDAD:
- 1.28 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
  
- 1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	1. COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li><li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li><li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li></ul>	- Emplea estrategias basadas en el ensayo y error, para resolver problemas para contar hasta 10, comparar u ordenar cantidades hasta 5 con apoyo de material concreto.

### **5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>
----------------------------	--	-----------------

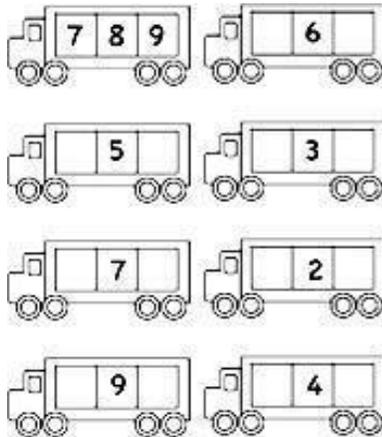
<p><b>Rutinas</b></p> <p><b>Juego Libre en Sectores</b></p>	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce el número que es antes y después.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina</li> </ul>	<p>CD</p> <p>Canción</p>
<p><b>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</b></p>		
<p><b>Inicio</b></p> <p>Reconoce el número que es antes y después.</p>	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños una imagen de la recta numérica.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos que ven, que será.</li> <li>- Les explicamos a los niños que cada número tiene su casita su lugar.</li> <li>- El numero 1 vive al lado del cero y el dos.</li> <li>- Así como ustedes tienen su casa y no pueden vivir en otra casa porque esa casa es de otra familia.</li> <li>- Pues los números es igual cada uno tiene su casita y el dos no puede ir a la casa del número 8 porque el 8 vive allí y es su casa.</li> <li>- Les preguntamos a los niños de quien es la casita que esta después de la casita del número dos.</li> <li>- Observan la recta numérica para descubrir la respuesta.</li> <li>- Les pedimos a los niños que observen la lámina y ayuden a descubrir qué número es antes y que número es después.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a niños voluntarios a completar que números viven antes y después.</li> </ul>	<p>Recta numérica</p> <p>Lámina</p>

## Desarrollo

- Les mostramos a los niños unos camioncitos que llevan las casitas de los números y les pedimos que dibujen el número que viven en estas casitas.

### Comprensión del problema:

- Les repartimos a cada grupo 8 camiones para que completen los números anteriores y posteriores.



### Búsqueda de estrategias:

- Ahora les pedimos a los niños que observen los camiones
- Reconozcan los números que hay en cada camión.
- Cada grupo se organiza como van a trabajar.
- El jefe de grupo será el responsable de que todos participen, se respetará las opiniones y el esfuerzo de todos.
- La docente se acercará y observará a cada grupo lo que están haciendo.
- Los grupos que terminen pegaran sus camiones en un papelote, para pegarlo en la parte de adelante.
- Saldrá un representante o voluntario para que exponga los números que faltaron
- Aplaudimos a todos los grupos.

### Representación (de lo concreto a lo simbólico):

- Cada grupo dibujan lo que hicieron

### Formalización

- En una ficha completa el número anterior y posterior.

### reflexión

- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos

Camiones.

Plumones  
goma papelote

papelote

Ficha

<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los niños expresan que todos los números tienen su lugar unos son antes y otros son después.</li></ul> <p><b>transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ahora ya puedo reconocer las casitas de los números.</li><li>- Con ayuda de mis papitos voy a confeccionar una recta numérica para recordar el lugar de cada número.</li><li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li><li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li></ul>	
---------------	---	--



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### XIII. DATOS GENERALES:

- 1.29 I.E:  
 1.30 ÁREA: Matemática  
 1.31 EDAD:  
 1.32 DURACIÓN: 45 min  
 1.5 FECHA:  
 1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	1COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</li> <li>- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</li> </ul>

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>

<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li></ul>	CD Canción
----------------	---	---------------



<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente se acercará y observará a cada grupo como está trabajando.</li> <li>- El grupo que termine pegar su papelote en parte de adelante.</li> <li>- Esperamos que todos los grupos terminen y peguen sus papelotes,</li> <li>- Cada grupo expone como lo hizo y como se organizaron.</li> <li>- Un voluntario sale a exponer lo que hicieron.</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cada grupo dibujan lo que trabajaron</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha dibuja y completa los conjuntos.</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Qué importante es reconocer las cantidades que representan los números y poderlos dibujar.</li> </ul> <p><b>transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora ya puedes dibujar diferentes cantidades en casa con tus papitos vas a confeccionar uno casinos en el cual tu dibujaras la cantidad del número del casino.</li> <li>- Mañana los traes para jugar.</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul>	<p>Papelote colores ficha</p>
----------------------	--	---------------------------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE



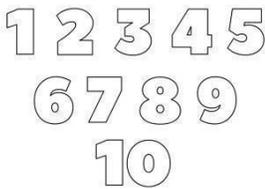
### XIV. DATOS GENERALES:

- 1.33 I.E:
- 1.34 ÁREA: Matemática
- 1.35 EDAD:
- 1.36 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:

1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	1COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</li> <li>- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</li> </ul>

<b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b>			
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Momentos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>
<b>Inicio</b> “vamos a vestir a los números con bolitas de papel”	<b>Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les mostramos a los niños una lámina de los números.</li> <li>- Les proponemos vestirlos con bolitas de papel, un color para cada número.</li> </ul>	Números

<p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Cierre</b></p>	<p><b>Exploración del Material</b></p> <p><b>Ejecución</b></p> <p><b>Verbalización</b></p>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada niño escoge con que color vestirá a cada número.</li> <li>- Repartimos la ficha de los números, papel de colores ,goma,</li> <li>- Cada niño coge los materiales que necesita y va haciendo sus bolitas de papel</li> <li>- Pegan las bolitas de papel en cada número.</li> <li>- Los niños guardan el material.</li> <li>- Limpian las mesas y recogen lo del suelo</li> <li>- Dialogamos acerca de lo hicimos.</li> <li>- Les gustó vestir a los números.</li> </ul> <p><b>Salida</b></p>	<p>papel de colores</p> <p>goma</p>
---	--	---	-------------------------------------



## SESIÓN DE APRENDIZAJE



### XV. DATOS GENERALES:

1.37 I.E:

1.38 ÁREA: Matemática

1.39 EDAD:

1.40 DURACIÓN: 45 min

1.5 FECHA:

1.6 DOCENTE:

### 3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	“RESUELVE PROBLEMAS DEFORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN”	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	- Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro”, “fuera”, “delante de”, “detrás de”, “encima”, “debajo”, “hacia adelante” y “hacia atrás”, que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	Sectores
	Utilización libre de los sectores	- Fase inicial: Salimos al patio y delimitamos el espacio donde vamos a trabajar. - Trotamos moviendo los brazos como si fuéramos palomas.	
D E S A R R O L L O	Despertando el interés	- Mostramos una bolsa con algunos objetos y preguntamos ¿qué tendré aquí dentro?	Bolsa con objetos
	Recuperación de saberes previos	- ¿Cuando saco las cosas de la bolsa dónde estarán? - ¿Cuáles están dentro y cuáles fuera de?	
	Planteamiento del conflicto cognitivo		Láminas  Chapas, paletas y caja
	Presentación del tema Construcción del aprendizaje	- Hoy aprenderemos a ubicarnos dentro y fuera. - Presentamos dos láminas del gatito de Carlos y continuamos la historia: "previamente se recuerda dónde estuvo antes" - Colocamos chapas, paletas y una cajita encima de la mesa - A cada indicación colocan las chapas dentro de la caja ¿qué se quedó fuera de la caja? - Dejan la caja vacía nuevamente, ahora colocan las paletas dentro de la caja ¿dónde están las paletas y las chapas?, guardan el material. - Les decimos: Manitos dentro del bolsillo, manitos fuera del bolsillo.	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

### XVI. DATOS GENERALES:

- 1.41 I.E:
- 1.42 ÁREA: Matemática
- 1.43 EDAD:
- 1.44 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
- 1.6 DOCENTE:

3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M	1COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li> <li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</li> <li>- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</li> </ul>

5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p><b>Actividades Permanentes de Entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formando Seriación por cantidad</li> </ul>	<p>CD Canción</p>



primero esa cantidad.

<p><b>Cierre</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observamos si todos los grupos lo hicieron bien.</li> <li>- Reconocemos el orden en que pegaron cada grupo</li> <li>- Aplaudimos a todos los grupos.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cada grupo dibujan el orden que eligieron según la cantidad.</li> </ul> <p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha ordenan según la cantidad.</li> </ul> <p><b>Reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li>- Los niños expresan las seriaciones por cantidad que se trabajó.</li> </ul> <p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ahora ya puedo reconocer las seriaciones por cantidad.</li> <li>- puedo ordenar en casa según los zapatos que tengan cada miembro de mi familia.</li> <li>- ordenar mis mascotas según la cantidad de patas que tengan.</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul>	<p>papelote</p> <p>Ficha</p>
----------------------	---	------------------------------



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE**

### **XVII. DATOS GENERALES:**

- 1.45 I.E:
- 1.46 ÁREA: Matemática
- 1.47 EDAD:
- 1.48 DURACIÓN: 45 min
- 1.5 FECHA:
  
- 1.6 DOCENTE:

### **iv. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE**

Área	Competencia/ Capacidad	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumentos de Evaluación
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<p>-Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno.</p> <p>-Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera”.</p> <p>- Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto</p>	Utiliza expresiones como “dentro” y “fuera”, para describir su ubicación y sus desplazamientos.	Lista de Cotejo

#### v. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

**INICIO**

**Motivación, interés e incentivo (proceso pedagógico)**

**PROBLEMATIZACIÓN**

**(proceso didáctico)**

La docente entra al aula preguntando ¿Niños, les gustaría hacer una dinámica para empezar la clase?, luego todos se sientan y la maestra saca una sorpresa y les dice: ¿Qué creen que tengo atrás de mí?, los niños responden: muñeca, regla, carro, etc.

La maestra saca y es una cajita decorada, con muchas sorpresas dentro de la cajita.

-Cada niño va sacando objetos que se encuentran en la caja, y la maestra pregunta:

- ¿Qué será lo que tiene Fabianne en sus manos? Y todos los niños responden, es una muñeca maestra, y así sucesivamente con los demás niños.

**Saberes previos (proceso pedagógico)**

¿Qué es lo que decía en la canción? ¿Creen que podemos esconder dentro de la casa?

¿Los peces vivirán fuera del agua? ¿Los delfines viven dentro o fuera del agua?

### **Propósito de la actividad (proceso pedagógico)**

Mediante la música y la elaboración de juegos, los niños puedan reconocer de manera eficaz los objetos que estarán dentro o fuera de una caja con siluetas de animales que se le mostrará.

### **Acuerdos de convivencia**

Saludamos con Respeto

Levantamos la mano para

opinar

Respetamos a nuestros compañeros y no nos

empujamos Pedimos permiso

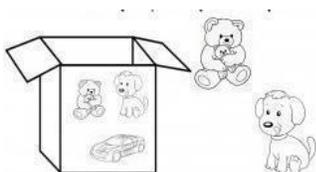
Esperamos nuestro turno

### **DESARROLLO**

Gestión y acompañamiento de los aprendizajes (proceso pedagógico)

### **COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA (proceso didáctico)**

Mostramos una caja con algunos objetos y les preguntamos ¿Cuándo saco los juguetes de la caja dónde estarán? ¿Menciona cuáles de los objetos se encuentra fuera y cuáles estarán dentro de la caja?



-El día de hoy aprenderemos a ubicar los objetos y las siluetas de imágenes en donde corresponda que son: “dentro y fuera”

-Presentamos dos láminas de animales que se vieron en el video, previamente se recuerda el video que hemos visto antes”.

-Colocamos la silueta del mar en la pizarra, y el delfín en la mesa, también se coloca juguetes en la mesa, caja y pelotas.

### **ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN (proceso didáctico)**

- Entonces ha llegado la hora de leer el mapa que me dejaron, pero voy a necesitar la ayuda de todos ustedes.

Tenemos un pequeño y nuevo problema: el mapa que me enviaron es de mi casa ¿Quién podrá ayudarme a seguir las indicaciones en mi casa? Los niños responden: Nosotros te ayudamos ¿y cómo lo haremos? Siguiendo las indicaciones del mapa.

¡Empecemos entonces!

### **Representación vivencial (proceso didáctico)**

- Mostramos el mapa de mi casa y mi dormitorio, los niños y niñas escuchan las orientaciones de la docente:

- El mapa presentado indica que debo empezar aquí, en este punto rojo, ¿Qué lugar es este?

Responden: tu cuarto Reforzamos sus ideas.

- ¿hacia dónde debo ir? Responden: a la cocina. ¿Qué debemos hacer una vez que llegamos a la cocina? Responden: debe dar 4 pasos hacia la refrigeradora y ahí debe encontrar un papel que indica, a modo de acertijo: es dónde hago mi aseo personal, me lavo los dientes al despertar y también me voy a bañar ¿qué lugar puede ser? Responden: el baño.

- Tenemos que dar 3 pasos hacia el lavadero, ahí hay otra pista a modo de acertijo: es un lugar donde voy a descansar una noche y al despertar me cambio para ir a desayunar ¿a dónde tengo que ir? Responden: a tu cuarto.

- En el cuarto, tenemos que pararnos al lado de la cama y luego dar 3 pasos al velador, en el velador hay una "X" seguro ahí está el tesoro. ¡Sigamos los pasos!

- Encontramos una carta en la que dice: Encontramos la pulsera en la puerta de la casa, la perdiste al momento de salir a dejar la basura en el contenedor ¡Encontramos la pulsera!

### **Manipulación de material concreto (proceso didáctico)**

- La docente explica cómo jugar en casa a la búsqueda del tesoro. Indicamos que primero debemos planificar muy bien las pistas y los retos.

Primero: Decidir el lugar en dónde vamos a desarrollarlo, si en toda la casa o solo en una habitación.

Segundo: Lo ideal es que hagamos un plano, si vamos a usar toda nuestra casa, debemos usar un plano así: mostramos un plano y explicamos. Si queremos usar solo un espacio de la casa, hacemos un plano así y mostramos un plano solo del espacio y explicamos.

- Hagamos un mapa niños y niñas.

**Representación gráfica y simbólica** (proceso didáctico)

- Niños y niñas planifican el juego de la búsqueda del tesoro para jugar en sus casas, apoyados de la docente y sus compañeros de grupo.

- Entonamos una canción referido al tema.

## **CIERRE**

### **Formalización (proceso didáctico)**

Respondiendo: Entonces niños y niñas ¿Qué descubrimos hoy? ¿qué problemas se nos presentaron el día de hoy?

¿Qué hicimos para solucionarlos? ¿Qué necesitamos hacer para jugar a la búsqueda del tesoro?

¿Cuáles son esos pasos?

### **Reflexión (proceso pedagógico) Validar el cumplimiento del propósito**

¿Cuál fue nuestro propósito de hoy?

### **Validar los acuerdos de convivencia**

¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿Cuántos acuerdos cumplimos hoy?

### **Transferencia (proceso didáctico)**

En casa, jugamos a la búsqueda del tesoro y con ayuda de mi familia hacemos distintos laberintos en los espacios de casa.

## **VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO**

<b>¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?</b>	<b>¿Qué dificultades se observaron?</b>

## **VI INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

## GUÍA DE OBSERVACIÓN

### “Descubriendo el peso de los objetos”

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DESEMPEÑO	
		CRITERIOS DE APRENDIZAJE	
		Utiliza expresiones como pesa mucho y pesa poco al experimentar el peso de los objetos y compararlos entre sí.	Respetar los acuerdos de convivencia
1			
2			
3			
4			
5			

**Leyenda: AD = Logro destacado**

**A= Logro**

**esperadoB=**

**En proceso**

**C= En inicio**



## **SESIÓN DE APRENDIZAJE**

### **XVIII. DATOS GENERALES:**

- 1.49 I.E:  
1.50 ÁREA: Matemática  
1.51 EDAD:  
1.52 DURACIÓN: 45 min  
1.5 FECHA:  
  
1.6 DOCENTE:

<b>3. PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>			
<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>M</b>	1COMPETENCIA “RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li><li>• Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</li><li>• Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expresa cantidades de hasta diez objetos usando su propio lenguaje.</li><li>- Realiza representaciones de cantidades con objetos hasta 10 con material concreto, dibujos.</li></ul>

<b>5. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE</b>		
<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias con Procesos Didácticos</b>	<b>Recursos</b>

<b>Rutinas</b>	<b>Actividades Permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Damos la bienvenida a los niños.</li><li>- Formación.</li><li>- Saludo a Dios.</li><li>- Entonamos una canción nueva.</li></ul>	CD Canción
----------------	--	---------------



**Representación (de lo concreto a lo simbólico):**

- Cada grupo dibujan lo que hicieron.
- Se organizan para dibujar y todos participan.

Papelote

Ficha plumones

<b>Cierre</b>	<p><b>Formalización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha crea su propia secuencia</li> </ul> <p><b>reflexión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> </ul>	
	<p><b>Transferencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy</li> <li>- Son inventores y creadores, así como se inventaron su secuencia también pueden crear muchas cosas.</li> <li>- Aprendieron que pueden crear sus propias secuencias.</li> <li>- En casa crearan sus propias secuencias con diferentes objetos de la casa y luego lo dibujaras y traerás tu dibujo para mostrárselo a todos sus amigos.</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y cómo se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul>	

# CHUQUIMANGO PEREZ

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo