

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades Lúdicas en la noción de Números y cantidad en
Niños. Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Piundo Trujillo, Gaby Susy

Asesor: (ORCID: 0000-0002-7030-1920)

Berrospi Espinoza, Hernán Jesús

Chimbote – Perú

2018

ÍNDICE

PALABRA CLAVE.....	ii
TÍTULO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRAC.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	20
RESULTADOS.....	23
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	27
CONCLUSIONES.....	29
RECOMENDACIONES.....	30
AGRADECIMIENTO.....	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	32
ANEXOS.....	35

PALABRAS CLAVES

Tema	Noción de números y cantidad
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	Notion of numbers and quantity
Speciality	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	OCDE		
	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y métodos educativos.	5. Ciencias Sociales	5.3. Ciencias de la Educación	Educación General

TÍTULO

Actividades Lúdicas en la noción de Números y cantidad en Niños. Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018

Playful Activities in the notion of Numbers and quantity in Children. Educational Institution No. 1657-Llacuabamba; 2018

RESUMEN

La investigación que se presenta tuvo por objetivo mejorar la noción de número y cantidad, empleando las actividades lúdicas como estrategia en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°1657-Llacuabamba; 2018. Para su realización se empleó el tipo de investigación aplicada con diseño pre experimental, pre test y post test con un sólo grupo. Para su realización se trabajó con una población y muestra constituida por 24 niños y niñas de la Institución Educativa mencionada. En un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se observa un $p=0,000 < 0,05$, lo que significa que se mejoró significativamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad producto de la aplicación de las actividades lúdicas; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de investigación.

ABSTRAC

The research that is presented aimed to improve the notion of number and quantity, using recreational activities as a strategy in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 1657-Llacuabamba; 2018. For its realization, the type of applied research with pre-experimental, pre-test and post-test design with a single group was used. For its realization, we worked with a population and sample consisting of 24 boys and girls from the aforementioned Educational Institution. At 95% confidence and with an alpha of 0.05, a $p=0.000 < 0.05$ is observed, which means that the learning of the notion of number and quantity as a result of the application of playful activities was significantly improved; thus making the decision to accept the research hypothesis.

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba, carecen de recursos para viabilizar el aprendizaje de la matemática con referente a las nociones de cantidad y número; de esta manera surgiendo la necesidad de realizar un estudio con el fin de diagnosticar y llegando a encontrar que los niños muestran dificultades para aprender la matemática. Para lo cual se recolectaron antecedentes de diferentes universidades tanto privadas como nacionales.

Entre los antecedentes que son base para el inicio de la investigación se cuenta con los siguientes:

Para Olivo (2017); en su investigación tuvo por meta determinar el efecto del empleo de estrategias con metodología lúdica para el desarrollo de la noción de los números en infantes de cuatro años; en cuya investigación aplicó un estudio de tipo explicativa, con esquema pre experimental, trabajando con una población muestral de 17 infantes de cuatro años del Centro Inicial “Corazón de Jesús- Piura; para recolectar los datos se empleó la técnica observacional y como instrumento empleó una lista de cotejo; concluye: Antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la noción de números en los infantes, se determinó mediante resultados que en el nivel inicio se ubicaron el 29,4% , en el nivel proceso el 70.6% y en el logro previsto no se evidenció ningún estudiante. Asimismo, se evidenció antes de la aplicación de la estrategia, en las diferentes dimensiones, en la noción de números el 82.4% se ubicaban en inicio, el 64.7% se ubican en inicio las dimensiones de noción temporal, comparación, clase y conservación, la dimensión de seriación el 64.7% se ubican en proceso. Una vez aplicada las estrategias metodológicas lúdicas se evidenciaron que los infantes de cuatro (4) años tienen la idea de números en un 94.1% ubicándose en el nivel logro; en la dimensión de comparación un 88.24% se ubican en el nivel logro, con respecto a la idea de clase un 94.12% alcanzando niveles de logro, la dimensión conservación en un total de 58.8% se ubican en logro, con lo que se refiere a la dimensión de seriación el 100% en nivel de logro. Por lo tanto, se determina que la aplicación de la estrategia metodológica lúdica es significativa para la mejora en la noción de números.

Para, Llufire (2018), en su trabajo académico tuvo como propósito establecer relaciones entre las nociones de números y aprendizaje matemático con infantes de 5 años; optó por una investigación de tipo correlacional transversal, trabajando con una población de 75 infantes de la Institución Educativa N° 6152; para la recolección de datos empleó como técnica la evaluación y la observación y como instrumento empleó la prueba de Pre Cálculo; llegando a la siguiente conclusión: Se determinó de acuerdo a los resultados obtenidos que la noción de números se relación significativamente con el aprendizaje; obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman = 0,628 y una valor $p= 0,000$. En cuanto a la dimensión de cuantificadores y representación, se determinó que prexiste relación significativa con la idea de números, obteniéndose una correlación de Spearman = 0,244 y un valor $p= 0,035$. En la dimensión de conteo y el cálculo existe una relación significativa con lo que se refiere a la noción de número, obteniendo un coeficiente de relación de Spearman = 0,779 y un valor $p= 0,000$. Asimismo, en la dimensión de aprendizaje de orden y posición prexiste una correlación significativa con las nociones de números, obteniéndose un coeficiente de Spearman igual a 0,339 y un valor $p=0,003$.

Según, Morán (2018), en su trabajo de investigación tuvo como propósito determinar si la integración de recursos didácticos concretos ayudan a desarrollar la noción numérica en los infantes; quien optó por una investigación de tipo cuantitativa experimental, con diseño pre experimental; trabajados en una población muestral de 20 infantes de 4 años de la Institución Educativa N° 1474; en las que emplearon para la recolección de datos la técnica la observación y como instrumento la escala para medir la noción numérica (pre y pos test); concluyendo de la siguiente manera: De acuerdo a los resultados se determinó mediante una prueba de pre test que un 68,75% de infantes se ubican en el nivel inicio en lo que respecta a la noción numérica, después de la aplicación del programa centrado en materiales concretos se estableció un resultado significativo donde el 70% de los infantes de 4 años se ubican en un nivel de logro sobre saliente. Asimismo, se observó una diferencia entre el pre test (30,45 puntos) y la media del pos test (50,00 puntos, estableciéndose significancia de 0,00, Por lo tanto, se determinó que la aplicación de los materiales concretos ayudó a los infantes a mejorar su noción entre los objetos, agrupar, comprender y ordenar objetos.

Asimismo, en la investigación de Sedano & Sedano (2017), tuvo como propósito determinar las características de la iniciación en las nociones matemáticas en los infantes de 4 años; quienes optaron para su investigación una metodología de tipo básica, con diseño descriptivo simple, trabajando en una muestra seleccionada de manera no aleatoria de 30 infantes de 4 años de las Instituciones Educativas N° 500, N° 543 y N°155, del distrito de Tres de diciembre de Chupaca; para recoger los datos se aplicó la técnica de la entrevista y la observación sistemática y empleándose el instrumento de la ficha de observación, lista de cotejo y guía de observación; de esta manera concluyeron: Se determinó en cuanto a la iniciación en las nociones matemática que el 7 % de los infantes se ubican en el nivel logro destacado, 23% ubicándose dentro del logro previsto, 57% alcanzando un nivel proceso y un 13% quedándose en el nivel inicio. Por lo que se concluye que los infantes, en cuanto a las dimensiones, sobre la idea de cantidad el 43% de infantes de cuatro años se ubican en inicio, 37% en proceso, 17% en un logro previsto y en lo que se refiere a nivel destacado se encuentra el 3%. La dimensión de nociones de equivalencia, forma y cambio los infantes de cuatro años se ubican el 20% en inicio, en proceso ubicándose el 33%, alcanzando el logro previsto un 30% y en destacado el 17%. En la dimensión de comparación de longitud, los infantes se ubican en inicio el 10%, en proceso el 23%, el logro previsto 40% y logro destacado el 27%. En la dimensión de nociones de desplazamiento, los infantes alcanzan el nivel inicio un 40%, en proceso el 37%, en logro previsto el 13 y logro destacado el 10%.

Para, Sotelo & Choque (2017), en su trabajo de investigación tuvo como objetivo de determinar si el uso correcto de estrategias metodológicas desarrolla las operaciones de carácter lógicas en infantes de un centro inicial; optaron por una pesquisa de tipo descriptivo, un diseño no experimental de corte transversal por ser aplicada el instrumento en un solo momento; trabajándose dentro de una población muestral constituida por 28 infantes que se encuentran dentro de la edad de 5 años de la Institución Educativa de Alto Selva Alegre; en cuya investigación aplicó como técnica la observación sistemática y como instrumento las ficha de observación; quienes llegaron a las siguientes conclusiones: Se determinó que los infantes en las operaciones lógicas de noción de números se ubican en el nivel I (no correspondencia)

un 3% dando respuesta de manera incorrecta y un 97% emitiendo su respuesta de forma correcta; en el nivel II (correspondencia) un 55% dieron respuesta de manera incorrecta y un 45% de manera correcta y en el III nivel (conservación de números) el 65% respondieron de forma correcta y el 35% forma correcta. Por lo que se determina que los infantes no pueden establecer la correspondencia elemento con elemento; por lo que se observa que los infantes tienen problemas para reconocer ciertas propiedades de los números.

En la tesina de León (2016), tuvo como propósito determinar el grado de influencia del programa de matemática “Metas en la mejora de la noción de cantidad y numeral en infantes; optó en su investigación una metodología cuasi experimental; trabajando en una población muestrad de 32 infantes de cuatro años pertenecientes a la Institución Educativa N°1564 “Radiantes Capullitos”; con el fin de recabar la información se empleó como instrumento una prueba antes y después de la intervención pedagógica; llegando a la conclusión: Se determinó antes de ejecutar el programa matemático “Metas” que los infantes en lo que respecta a la noción de cantidad y numeral un 31% logran ubicarse en un nivel bajo, un 47% en medio y un 22% en el nivel alto. Después de aplicada el programa, los infantes con respecto a la noción de cantidad y numeral alcanzan ubicarse al 100% en el nivel alto. Por lo que se determina una significancia al mejorar la noción de cantidad y numero en infantes que constituyen el grupo experimental.

Con referente a la fundamentación científica, se organizó a partir de las variables y en esta primera parte trataremos sobre el aprendizaje de los números naturales.

Según la percepción y estudio de Jean Piaget, el concepto de número tiene varias etapas: Durante la Etapa 1 dada alrededor de cuatro y cinco años con referente a la idea de conservación de cantidad muestran una correspondencia de término a término. Los infantes que se hallan en esta etapa no construyen correspondencias globales a partir de su percepción de la longitud de las líneas, es decir, les interesa el principio y el final de cada línea sin importar la cantidad de elementos que la componen. Fase 2: (Se establece correspondencia a largo plazo, pero no equivalencia

duradera. Aproximadamente 5 a 6 años). Es una etapa intermedia entre la no conservación y la conservación del número. Se ha establecido correspondencia a largo plazo. Pero no hay un equivalente duradero. En este caso, el niño hizo una correspondencia exacta entre el círculo y el cuadrado después de contar y quitar con los ojos los cuadrados sobrantes. Etapa 3: (Ahorra Cantidad. Comienza alrededor de los 6 años). correspondiente a la etapa quirúrgica. La correspondencia por elementos garantiza una equivalencia numérica persistente, independientemente de cómo se transforme la disposición espacial de los elementos.

Conservación de números. Los niños de 6 años han establecido con éxito transformaciones cuyas cantidades cambian a medida que se agregan o eliminan elementos, de esta manera visualizándose que su equivalencia de número es duradera. Considerándose la numeración natural del 1 al 5 debido que nos basamos en el Diseño Curricular Nacional, que insta que, en el campo de las matemáticas, los organizadores de números y relaciones de capacidad 1.7 nos dicen que construyen sobre la relación entre el número de objetos y cantidades del a al cinco. (pág. 132).

Los números naturales surgieron cuando la tradición afirma que las ciencias matemáticas comenzaron en Grecia alrededor del siglo V antes de Cristo; pero si analizamos la documentación histórica actual; dan a suponer que las relaciones cuantitativas existieron mucho antes del surgimiento de las civilizaciones más grandes y antiguas. Al inicio, antes de llegada del lenguaje que facilita la comunicación oral, los hombres primitivos podía ya observaban fenómenos cuantitativos en su contexto natural, diferenciando un árbol de bosque, comparando una piedra de un conjunto de piedras, del lobo con la manada. Estas observaciones iniciales del lobo y similares lo llevaron al concepto de "correspondencia uno a uno", que facilitó la comparación entre dos conjuntos de objetos y seres, así no tuvieran las mismas propiedades, sin la necesidad de una declaración abstracta. Convirtiéndose de esta manera el objeto a observar en el centro de una atención visual humana primitiva, y con la desaparecer este objeto significaba perder estímulos y la pérdida de números.

El hombre original, teniendo en cuenta lo observado, refinó gradualmente el concepto de comparación, asociando un símbolo a cada objeto que observa. Por lo tanto, utiliza la "correspondencia uno a uno" para relacionar un conjunto de símbolos o cosas con un conjunto de objetos observados. El conjunto de estos símbolos puede ser variado: desde palos y cortes, cascajos, caracoles y cocos, cortes o muecas en palos, gestos (posición de las manos encima una porción del cuerpo) o cabezas.

A partir de lo vertido por Cóllete (1985), la numeración varía según la tribu por dos razones: en primera instancia por el idioma de la tribu quién determina las expresiones numéricas y, segundo, es el mismo entorno la que permite que evolucione la tribu; así determinándose los tipos de escritura como una necesidad individual y específicas. (página 7).

En esta etapa, a pesar de ello, el hombre primitivo, asocian tres palabras diferentes con 3 objetos, no puede pensar en la numeración tres sin la palabra. Es por ello Cóllete (1985), menciona que quitar el soporte material de un objeto observado es con el fin de no retener más que su correspondiente elemento numérico dentro del proceso de numeración la que equivale en realidad a pedirá quién observa, tenga la capacidad de abstraer.

Es la etapa donde se va adquiriendo de manera sistemática y forma incremental dos conceptos fundamentales e importantes: cardinalidad y ordinal. Definiciones que son complementarios del concepto de números: así tenemos a la cardinalidad, que consiste en el principio de emparejamiento y el ordinal, requiriendo del proceso de emparejar y un proceso de herencia.

En esa perspectiva, Guedj (1998); indica las dos funciones de cardinal y ordinal son términos que no se pueden separar, es decir son inseparables. Desde el punto de vista ordinal el número se observa como si un eslabón estuviera en una cadena; desde la perspectiva cardinal, son cantidades puras, con medidas principales, y siendo factible de ordenar. (página 21).

A pesar de lo expresado, se puede ver que entre las tribus primitivas durante los inicios del siglo XX había muchos percances a la hora de contar: por lo general,

eran incomprensibles, salvo los números 1 y 2 o 1, 2 y 3. El testimonio anterior es una buena ilustración de las dificultades dados dentro del procesos de enumerar y también acentuando el factor importante que puede prolongar enumerar colecciones de objetos. Este es el concepto de "agrupación" o "base", cuya finalidad permitirá el agrupamiento de objetos mediante colecciones, aumentando de manera considerable el número de objetos contabilizados. Antiguamente usaban este tipo de agrupaciones de 2 por dos, tres por 3, cuatro por 4, cinco por 5, seis por seis, ocho por ocho, diez por diez, doce por doce, 20 por veinte y 60 a sesenta; es decir se daba una agrupación por igual.

Asimismo, Boyer (1996), expresa que en un primer momento se utilizan agrupaciones de 2 por 2, seguidas mediante agrupaciones de 4 por 4 y de 6 por 6, mientras que a veces los tipos de variantes pertenecían a agrupaciones de tres por 3.

Los procedimientos eran naturales y lo estilizado correspondía al uso de los dedos, que puede incluir agrupaciones de 5 por cinco (correspondiente a los dedos de la mano), 10 por 10 (dedos de ambas manos) y 20 por veinte (incluyendo los dedos de ambas manos y de pies y Manos). Con respecto al de base cinco se hizo cargo del que aprendió a contar mediante una mano. De esta manera, Ifrah (1998), explica que los nombres de los primeros cinco dígitos se asocian con los 5 dedos correspondientes a la mano, los otros 5 que siguen con los 5 dedos del siguiente dedo, y así sucesivamente siendo relacionados con los dedos de los pies, los últimos cinco están asociados con los cinco dedos de la mano y los otros 5 dedos del pie (página 125). Ifrah (1998), por su parte, expresa que base diez es la más común, y su adopción es casi universal en la actualidad.

Como observó Aristóteles hace mucho tiempo, su extensión no es más que el resultado de un accidente anatómico en el que la mayoría del ser humano nace teniendo los 10 dedos tanto en las manos con en los dedos del pie (p. 108).

Para, Collette (1985:), en la prehistoria se utilizaron varios programas que dieron lugar a diferentes sistemas de numeración. La primera consiste en ampliar la agrupación añadiendo una unidad. Por ejemplo, si un homínido usara los cinco dedos de su mano izquierda en grupos de cinco, usaría los dedos de su derecha (o pie) para

contar hasta diez uno por uno. (páginas 10, 11). Otro enfoque es emplear los principios de repetir enumerando objetos de conteo. Asimismo, existe un tercer método, poco utilizado durante la prehistoria, que se ocupó básicamente en los principios de posición: donde hay símbolos que expresan un valor de acuerdo a la posición ocupada en los sucesivos símbolos que representan a uno u otro. Como ejemplo clásico citamos al sistema de numeración decimal.

La astronomía y la religión tuvieron influencia en el aprendizaje de los números de la época. En lo que respecta a la astronomía el pueblo primitivo tiene cierto conocimiento referente a la luna, estrellas y el sol.

De esta manera, el pueblo agrícola debe registrar el día y la noche y las diferentes estaciones. Los pueblos primitivos adoptaron el calendario lunar para distinguir los cambios en la vegetación y tener una unidad de tiempo útil y conveniente. Según Idenberg (quién cita a Collette, 1985) pretendió mostrar que el arte de contar puede estar asociado con ciertos rituales paganos: en los rituales que representaban el mito de la creación, siendo necesario convocar a cada participante en el escenario en un orden preciso, y, tal vez el conocimiento de la enumerar se creó con el fin de resolver diferentes problemas. Contar, lleva prueba de las siguientes conjeturas: primero, que los nombres de los participantes del ritual son caracteres numéricos, y segundo, que el empleo de la base utilizada corresponde al número de personas en el ritual básico y siendo necesarios utilizar una gran cantidad proviene de la repetición constante de este ritual básico. Se pretende utilizar el testimonio histórico para ilustrar la procesión del sacrificio, la procesión del sacrificio en parejas, la presencia de los participantes del sacrificio en el escenario y la llamada en forma de números. Finalmente, los autores que ven los mitos como formas de palabras asociadas con los rituales afirman que el hecho de contar es a menudo un elemento central de los rituales y que los participantes son contados. Esto lo llevó a plantear la hipótesis de que las cuentas se inventaron como un medio para convocar a los participantes del ritual. Para, Boyer (1996): Si la teoría sobre el origen de los rituales de numeración es correcta, el concepto de números ordinales puede haber precedido al concepto de números cardinales.

En conclusión, solo podemos adivinar qué impulsó a los primeros humanos a contar, pero es claro sobre el origen de la numeración que se remonta a los años más antiguos y empleadas en las civilizaciones más antiguas.

El primer concepto numérico es cualitativo más que cuantitativo. Digamos, por ejemplo, tres patos y cinco manzanas, no pueden imaginar tres o cinco ideas independientemente de esos patos o esas manzanas. Les tomó mucho tiempo darse cuenta de que un grupo de cinco ovejas y otro de cinco perros representaban la misma diversidad y que tenían una probabilidad común de ser igualados.

Los números se elevan a la categoría de entidades abstractas solo cuando son plenamente conscientes de este hecho. De número a número. Los primeros intentos de simbolizar números pueden haberse perdido en la ambigüedad del origen de las especies, ya que podemos encontrar su origen en el hecho de que un solo objeto se representa con una sola marca, ya sea un guion vertical o inclinado, es decir, un solo guijarro, una muesca, un palo, un trozo de corteza, etc. Más tarde, ya no le resultó difícil, como usar cinco u ocho marcas u objetos para representar el hecho indicativo de un número plural formado por cinco u ocho elementos respectivamente, lo que equivale a una representación simbólica de las cosas. Número cinco y número ocho, respectivamente.

Es necesario aclarar los respectivos rangos de números y numerales, es decir, si bien los números son un concepto, también son un concepto. Los números son otra cosa: son símbolos que nos ayudan a expresar esa idea, ese concepto. Para aclarar aún más que un mismo número puede ser representado por diferentes números, dependiendo del sistema numérico de que se trate. La diferencia entre números, números y números.

La aritmética es la parte de la aritmética que implica el estudio de la correcta formación, representación, lectura y escritura de números, y las diversas propiedades derivadas de ellos. Un número es una entidad matemática que nos permite cuantificar los elementos que observamos en la naturaleza. Nos da el concepto de cantidad.

Un número es una representación simbólica o gráfica de un número por algún símbolo o gráfico convencional. Hay varios sistemas de símbolos para representar números, como los números egipcios, chinos, mayas, romanos y árabigos. Entre ellos, este último es más importante y es divulgado por los árabes. Este sistema tiene diez símbolos o números, y todos los números pueden ser representados por ellos. Dígitos (números): son aquellos símbolos que se suelen utilizar para formar números, ellos son: 0; 1; dos; 3; 4; 5; ... La palabra número se deriva del latín numerales y significa dedo.

Construcción del concepto digital. El concepto de números naturales es lento de elaborar. Comienza con una percepción global de la cantidad, expresada en términos como: muchos, pocos, algunos, ninguno, etc. Continúa las comparaciones expresadas en términos tales como: mayor que, menor que, igual a.

Un paso importante es la simbolización de números, primero en pequeñas cantidades y luego en grandes cantidades, sin la ayuda de la percepción utilizando un sistema de numeración. El estudio del sistema numérico decimal no está completo hasta que las estructuras de suma y multiplicación estén bien desarrolladas.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje de los números naturales en la etapa inicial precede y acompaña a las actividades encaminadas al desarrollo de habilidades lógicas, tales como: clasificar, clasificar y relacionar. Por ejemplo, una actividad con bloques lógicos como un libro de texto.

La interpretación de Piaget es consistente con la definición establecida de números naturales. Primero, ser cardinal, los atributos comunes de ser cardinal, independientemente de la naturaleza, forma, color, etc. En segundo lugar, su elemento correspondiente, como ordinal, está relacionado con la clase contenedora, lo que permite comparar y ordenar conjuntos por tamaño, distinguiendo así números entre ellos.

Otra visión de Piaget es la de psicólogos como Gehrman y Gallister o Barudi, quienes defienden la enseñanza de los números a partir del acto de contar, afirmando que las dificultades que tienen los infantes por la conservación de los números se

deben a un conocimiento incompleto de cómo hacerlo. contar, no por la incapacidad de pensar lógicamente.

Para Piaget, el desarrollo de la lógica precedió al desarrollo del pensamiento digital. La realidad es que los niños están inmersos en una cultura que basa su capacidad de cuantificar en el acto de contar. La realidad es que una vez que se aprende la palabra números de secuencia, es bastante fácil determinar el número de elementos de cualquier conjunto, apreciando los números de secuencia de números representados por la última palabra. Esta inmersión cultural, hoy inevitable, da más sentido al estudio de la construcción del aprendizaje numérico a partir de actividades de conteo sin cuestionar la importancia del desarrollo lógico para el desarrollo del pensamiento aritmético.

Entre las dimensiones de la noción de número y cantidad, se tiene:

Noción espacio temporal. Los conceptos de espacio y tiempo se van asentando paulatinamente, a partir de las percepciones que nos aportan nuestros diferentes receptores sensoriales a través de la información que nos proporcionan. La estructura del espacio-tiempo se deriva de la motricidad, de la relación con los objetos en el espacio, de la posición relativa del cuerpo, en definitiva, de las múltiples relaciones integradas de tensión, equilibrio, lateralidad y concepto de cuerpo.

Noción de comparación. Este aspecto se refiere al uso del concepto de comparación entre dos casos no equivalentes relacionados con cardinalidad, ordinal y medida. Son conceptos que se utilizan mucho en matemáticas: mayor, menor, máximo, mínimo, etc.

Noción de clase. La noción de clase viene hacer la agrupación de objetos a partir de un solo criterio dado el cual expresará una acción realizada; así teniendo la agrupación por formas, por colores, por tamaños, texturas o diferenciando figuras geométricas.

Noción de conservación. Este principio establece que, si dos conjuntos tienen la misma cantidad de elementos, seguirán teniendo la misma cantidad de elementos

sin importar dónde los coloques. Esta idea, que nos parece obvia, no suele desarrollarse hasta después de los 6 años.

Según (Escalante & Molina, 1998), Por ejemplo, en Conservación de números, coloque dos filas paralelas de monedas frente al niño. Después de que el niño afirma que cada fila contiene la misma cantidad de monedas, se dividen en una fila y se aproximan en otra fila. Luego se preguntó a los sujetos si dos filas contenían el mismo número. En una tarea volumétrica, la misma cantidad de agua está presente cuando se vierte de un recipiente cilíndrico alto a un recipiente plano. Los niños que pueden entender el principio saben que a pesar del cambio, la cantidad de monedas o la cantidad de líquido sigue siendo la misma.

Noción de seriación. Vienen hacer la capacidad del niño que muestra para poder poner orden objetos a partir de ciertos criterios establecidos que lo realizará comparando con los demás objetos y determinando su diferencia y para ejecutarlo lo hace estableciendo relaciones asimétricas.

Para (Marie Dolle, 1993), manifiesta que la seriación en un niño están representadas en formas de inclusión o por encajamiento de objetos y para él (Mnisterio de Educación, 1985), expresa que la seriación son habilidades que consiste en ordenar objetos a partir de una dimensión dada la cual permitirá al niño establecer relaciones entre sí, siendo una capacidad muy necesaria para la construcción del número.

Por otro lado, se tiene a las actividades lúdicas tocándose aspectos esenciales que fundamentan:

Estrategia metodológica lúdica. Latorre y Seco (2013) señalan en su estudio *Estrategia y Metodología*: “Es casi un cliché recordar que el término 'estrategia' proviene del ámbito militar, donde se entiende como 'el arte de planificar y dirigir operaciones militares a gran escala'. campañas”, en este sentido, la actividad de un estratega consiste en planificar, dirigir y dirigir las operaciones militares de manera que se logre la victoria. En este ambiente militar, los pasos o cascadas que forman una estrategia se denominan "tácticas". La política es una heurística que permite

tomar decisiones bajo ciertas condiciones. Las estrategias de aprendizaje son un enfoque inteligente y organizado para resolver problemas de aprendizaje. Una estrategia es un conjunto limitado de acciones que no están estrictamente ordenadas, requieren un cierto grado de libertad y su ejecución no garantiza resultados óptimos; por ejemplo, negociar, ubicar el terreno, resolver problemas, hacer aritmética mental, planear una caminata una montaña desconocida, implementar decisiones, etc.

Al respecto Pérez (1994). Se señala: “Metodología proviene del griego, meta, a lo largo; odos, camino y lógos, tesis. Es un conjunto de estrategias, tácticas y técnicas mediante las cuales se puede descubrir, consolidar y afinar el conocimiento”. necesario señalar que “metodología” es el total. Significa reflexión y argumentación sobre los pasos y acciones que los investigadores deben realizar para construir información y conocimiento sobre el objeto de investigación. Asimismo, Quiroz (2003) afirma que “el método se caracteriza por ser normativo en (evaluación), pero también descriptivo en (interpretación) o comparativo en (análisis).

El método también analizó el comportamiento de los investigadores y las técnicas utilizadas. Como tal, patrocina la investigación sobre una variedad de procedimientos, estándares, recursos, técnicas y reglas de práctica que los docentes pueden aplicar según sea necesario... De acuerdo con esta lógica e investigación, en la forma en que los investigadores interpretan de manera descriptiva y otras detalla, cómo pretende realizar el trabajo de investigación, teniendo en cuenta cada elemento..." Juega como estrategia.

Morillas (1990) cita a Huizinga en su trabajo afirmando: “La civilización nace del juego y la cultura, tesis central de su libro Homo Ludens. Para este autor, en las actividades lúdicas, los individuos crean sus propios El mundo, con su propio orden, está lejos de los asuntos cotidianos, por lo que sus fines no son materiales, sino espirituales o "sagrados".

El juego es una lucha por algo o la realización de algo, y al estudiar los orígenes de las culturas, descubrió que diferentes expresiones culturales antiguas eran representaciones sagradas que estaban estrechamente relacionadas con los

juegos. Este trabajo fue ampliado por Roger Caillois, quien definió el juego como una actividad definida por el dominio en el que se juega, con un tiempo definido y, lo más importante, como una actividad libre que el jugador puede abandonar en cualquier momento, lo que le otorga espontaneidad y disfrute propio. Durante el evento, los participantes deben seguir reglas acordadas que permitan a las personas encontrar las habilidades que les permitirán ganar el juego y probar su valor moral en un "juego justo".

El juego como actividad lúdica. Jugar es una actividad natural y universal, aunque el contexto y la cultura no han cambiado muy poco. Esencialmente, todos los seres humanos practican en cualquier momento y en cualquier espacio de la vida humana. Diversos grupos culturales, en todas las etapas de su vida, exhiben una variedad de situaciones en su cotidianidad, las cuales expresan a través del juego; además, el juego mejora la estructura psicológica humana, en este sentido se cita a Lezama (2012) Piaget afirmando que “el desarrollo y transformación de los juegos sigue un proceso paralelo a la transformación de las estructuras intelectuales. Emerge de ellas, y al mismo tiempo contribuyen a la configuración de nuevas estructuras mentales”. Chamoso (2004), citado por Farías y Rojas (2010), afirma que el juego se caracteriza por una evidente lúdica, ya que se utiliza para el entretenimiento y el placer; por otro lado, se trata de reglas propias, las cuales están sujetas a suficiente pautas, las cuales deben ser claras, sencillas, fáciles de entender, libremente aceptadas por los participantes y obligatorias para todos, pueden variar dependiendo del competidor y en última instancia tener un carácter competitivo ya que prevé la derrota individual o colectiva del oponente y un desafío personal para lograr tus objetivos. Por otra parte, el mismo autor cita a Boz de Buzek (s.f), quien señala que el juego se designa como una actividad libre y que es capaz de constituir realidades nuevas y significativas; por otra parte, ayuda a moldear la vida humana. comportamiento Y ayuda a mejorar sus personalidades ya que les permite interactuar con sus compañeros y construir y respetar el protocolo.

Actividades lúdicas. Según el comportamiento de juego mostrado, los juegos se pueden clasificar en: a) juegos funcionales, b) juegos ficticios, c) juegos de

construcción y d) juegos grupales o de representaciones ambientales. Pero otros autores (Chamoso, et. Al, 2004; Millar, 1992; entre otros) utilizan diferentes criterios de clasificación, tales como: finalidad (Millar, 1992) y forma o estructura del juego (Moore, 1992). En este sentido, los juegos pueden clasificarse en: a) cooperativos, b) libres o espontáneos, c) regulares o estructurados, d) de estrategia, e) de simulación, f) de estructura adaptativa, g) populares y tradicionales.

Entre las dimensiones de las actividades lúdicas se tiene a los juegos de construcción. Según Millar (1992) citado por Farías y Rojas (2010), afirma que no dependen de las propiedades del juguete, sino de lo que se quiera hacer con él. Desarrollarán esta etapa de madurez constructiva trabajando con una variedad de materiales (desde simples hasta complejos), dependiendo de la edad del niño y las habilidades que se quieran estimular. (Betancur, Camacho, & Gavanis, 1995) Moor (1992) caracteriza un juego de construcción algo más amplio, diciendo que comienza en el momento en que el niño manipula el material, “no dejándose influir por la forma de estimulación emocional, sino también por la calidad y la naturaleza del material mismo. Construya, imite objetos e intente después de diez veces producir algo que funcione. Van der Kooij y Miyjes (1986) describen el juego de construcción como "el acto de agregar elementos sin sentido a un todo significativo".

En los Juegos de agrupamiento. Martínez, (1997), citado por Farías y Rojas (2010), afirma que "Los niños agrupan objetos importantes de acuerdo a la realidad. Los niños tienen la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar juguetes en su entorno. Apoya el contexto de varios términos matemáticos útiles en vida cambio

Los Juegos cooperativos, se llevan a cabo en pequeños grupos, promueven la cooperación y la integración con los participantes y establecen reglas que deben seguirse. Este tipo de juego se denomina juego social porque solo se juega cuando más de dos niños están dispuestos a participar (Millar, 1992, citado en Farias & Rojas, 2010). Las relaciones mutuas de los niños aumentan, llevándolos a desarrollar su proceso de socialización a través del compartir y el trabajo en equipo, permitiéndoles desarrollar importantes experiencias y aumentar su pensamiento lógico-matemático.

El juego libre: Según Minedu (2009), el juego libre son juegos sin normas y reglas pre establecidas donde el niño decide por sí mismo qué, cuándo y cómo utilizarlo logrando experiencias enriquecedoras. Los juegos libres son producto de la espontaneidad en beneficio del propio desarrollo del niño mediante el cual pueden expresar sus sentimientos y son capaces de imitar comportamientos de los adultos que les rodea. Este tipo de juego es una potente herramienta para lograr entender y comprender el mundo que le rodea al niño convirtiéndose en la base del desarrollo sentimental del niño y pudiendo realizarse en la casa y en el colegio.

Se justifica porque mediante la presente investigación se pretende contribuir a mejorar el aprendizaje con respecto a la noción de cantidad y números en los niños y niñas de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacubamba- Pataz, porque se ha observado una escasa utilización de estrategias, materiales en el desarrollo de las nociones mencionadas y notándose además desconocimiento por parte de los docentes.

El beneficio social que tendrá es que con la elaboración y aplicación de la propuesta basada en actividades lúdicas de acuerdo a las necesidades e intereses del niño se elaborara un manual de estrategias lúdicas con el fin de que los docentes y padres de familia cuenten como orientación para programar sus actividades pedagógicas en base a juegos didácticos.

Desde el punto de vista científico, la investigación será de base y antecedente para otras investigaciones, porque existe la necesidad de continuar y seguir experimentando para da validez al juego como estrategia principal en la formación del niño en la noción de cantidad y número.

El problema surge debido a que, en nuestros días, las actividades lúdicas se han convertido en una herramienta que favorece la formación integral del niño; de esta manera contribuyendo a la adquisición de la autonomía, confianza y principalmente en la formación de la personalidad y es así como se convierte en una actividad recreativa y principalmente educativa.

Analizando el trabajo de los docentes en la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz se observa que dan mayor prioridad al área de comunicación dejando de lado el área de matemática; por lo que en los niños se percibe que tienen dificultades con respecto a la noción de cantidad y número. Además, se observa que las actividades que realizan los niños se encuentran limitadas al juego con pelotas, plastilina, harina y los tradicionales rompecabezas generando un aprendizaje bajo en los niños.

Otro de los aspectos son los procesos cognitivos básicos que los docentes deben manejar y aplicar en el proceso de enseñanza aprendizaje, sumándose a ello la falta de materiales, la motivación e interés en los docentes la que limita a desarrollar procesos cognitivos básicos.

Los niños a la edad de 4 y 5 años se encuentran preparadas para adquirir la noción de cantidad y número por la que se le debe brindar oportunidades con el fin de lograr estas capacidades en los niños. Es necesario que los docentes se capaciten y conduzcan conscientemente esta etapa de la niñez porque lo contrario estarían afectando con la formación del pensamiento lógico matemático y frustrando la comprensión de las nociones básicas.

Lo expresado me conduce a plantear el siguiente enunciado: ***¿De qué manera las actividades lúdicas como estrategia mejorarán el aprendizaje de la noción del número y cantidad en Niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; 2018?***

Conceptuación y operacionalización de las variables:

Definición conceptual. La noción del número y cantidad son características propias de conjuntos permaneciendo a pesar de cambios que sufre la apariencia del mismo. Esta noción no se adquiere súbitamente sino llegando mediante procedimientos evolutivos, iniciándose en la niñez hasta la madurez.

Las actividades lúdicas son actividades de aprendizaje que propician, motivan y estimulan en los niños el deseo de aprender y activan su pensamiento y capacidades superiores relacionadas con actividades intelectuales.

Operacionalmente queda definida la variable. La noción de números y cantidad se medirán a partir de las dimensiones, indicadores e ítems establecidas para tal fin mediante una escala de valor de inicio, proceso y logro.

Las actividades lúdicas son estructuras organizadas didácticamente y compuesta por un fundamento teórico que se logrará mediante la ejecución de un programa de 10 sesiones donde se incluirán una diversidad de actividades centradas en la lúdica.

A continuación, se presenta la matriz de Operacionalización de las variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
Actividades lúdicas	Juegos de construcción.	Desarrollan experiencias significativas donde se visualiza que crece el pensamiento matemático.	
	Juegos de agrupamiento	Realiza experiencias mediante juegos de agrupamiento.	
	Juegos cooperativos	Propicia socialización e interacción entre infantes.	
	Juegos libres	Incrementa la capacidad creativa, imaginativa y destrezas. Promueve la capacidad cognitiva y emocional. Mejora su capacidad de iniciativa y autonomía.	
Aprendizaje de la noción del número y cantidad	Noción espacio – temporal	Emplea expresiones como arriba-abajo, delante-detrás, encima-debajo, dentro-fuera con el fin de realizar ubicaciones.	1, 2, 3, 4 y 5
	Noción de comparación	Realiza seriaciones hasta de tres objetos expresando criterios.	6, 7, 8 y 9
	Noción de clase	Realiza agrupaciones con objetos empleando un solo criterio e indica la acción realizada..	10, 11, 12, 13 y 14
	Noción de Conservación	Hace uso de procedimientos propios cuando efectúa un problema. Utiliza unidades de medidas arbitrarias al comparar el peso de un objeto.	15, 16, 17, 18 y 19
	Noción de Seriación	Emplea un patrón donde repitan hasta dos elementos empleando su cuerpo y otros materiales concretos.	20, 21, 22, 23 y 24

La hipótesis quedó planteada: Las actividades lúdicas como estrategia mejorarán significativamente el aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; 2018.

Entre los objetivos que se tuvo en cuenta para desarrollar la investigación: objetivo General: Determinar que las actividades lúdicas como estrategia mejorará el aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; 2018.

Objetivos Específicos:

Identificar los niveles de aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia.

Identificar los niveles de aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia.

Comparar los niveles de aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia.

METODOLOGÍA

La metodología se llevó a cabo siguiendo los procedimientos del método científico y a partir de un enfoque cuantitativo; para lo cual se seleccionó como tipo y diseño de Investigación.

Para seleccionar del tipo de investigación empleada en el presente estudio, se tomó la clasificación realizada por Sánchez y Reyes (2006), quien indica que por la naturaleza del estudio es de tipo aplicada; dado a que las actividades lúdicas mejorarán la noción del número del 1 al 5.

Asimismo, para el diseño de investigación se empleó un esquema pre experimental, que consiste en la aplicación de un pre y post test a un solo grupo de estudio. Este diseño consiste en aplicar un pre test, luego realizar un tratamiento experimental, es decir mediante actividades lúdicas como estrategia y luego ser evaluada con un post test; como lo señala (Sánchez & Reyes, 2015). Cuyo esquema está dado por:

$$GE= O_1 \quad X \quad O_2$$

Donde:

O₁= Viene hacer los resultados del pre test

X= Aplicación de actividades lúdicas como estrategia

O₂= Viene hacer los resultados del Post test

La población y muestra estará constituido por 24 niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz.

Tabla 1: Población de niños

Grado y Sección		Total
N°1657 “Virgen del Rosario”-	Sección única	24
TOTAL		24

Técnicas e instrumentos de investigación. En lo que se refiere a esta parte de las técnicas se optó por la observación indirecta; debido a que existe intermediarios entre el que observa y observado; (Sánchez y Reyes 1996), señala que la observación indirecta es reactiva, es decir es cuando el que es examinado sabe el objeto de observación; en este caso sobre el aprendizaje de la numeración del 1 al 5.

Se ha utilizado la técnica psicométrica debido a que se ha evaluado el aprendizaje de la noción del número del 1 al 5. En el proceso del trabajo de investigación se empleó las siguientes técnicas: la observación y los instrumentos: lista de cotejo y la prueba escrita.

Como instrumento, se empleó una lista de cotejo con el fin de evaluar la noción del número que es formulada en función a las dimensiones e indicadores. Se planteó 24 preguntas que se midieron a partir de una lista de cotejo con alternativas dicotómicas de Sí y No.

Para determinar la validez del instrumento sobre la noción de los números del 1 al 5, se efectuó mediante el criterio de juicio de experto, todos ellos especialistas en el área de matemática y en el nivel de educación inicial. Esta parte estuvo a cargo del Mg. Rafael Cantorín Curty, César Fernando Solís Lavado, Esteban Medrano Reynoso; elegida por su amplio repertorio profesional en el aprendizaje de los números.

Entre las observaciones que realizaron al instrumento fueron que se tenga cuidado con la palabra círculo, punzado y colorea; porque analizando hay confusión entre círculo y circunferencia; como también aceptándose el blanco y negro como colores y del mismo modo recomienda hacer correcciones de algunos indicadores.

Para la confiabilidad del instrumento se empleó la técnica del test y retest, que consiste en la evaluación a un grupo de niños que se convertirán en el grupo piloto que suman en 22 infantes con las mismas características en edad, género y ubicación geográfica. El procesamiento de los datos se realizó mediante el software SPSS del cual se obtuvo un nivel de significancia de 0,87; luego de aplicada la técnica estadística de Alfa de Cronbach.

Entre las técnicas de procesamiento y análisis de la Información. En la investigación realizada se ha utilizará la técnica de procesamiento de datos del nivel intervalo por que se ha obtenido puntajes y valores d cuantitativos en intervalos pre establecidos y nos permitió hacer un ordenamiento en función a los méritos de cada uno y diferenciar a los que lograron de los que no lograron las capacidades y/o actitudes previstas.

Para el procesamiento de datos se empleará: la media aritmética, la desviación, varianza, coeficiente de student, la prueba Z para establecer promedios del aprendizaje de los números naturales.

Media aritmética (\bar{x}). Es el valor promedio de un conjunto de datos cuyo valor es igual al cociente de la sumatoria de los valores entre el número total de datos. Es el valor más estable y confiable entre todas las medidas de tendencia central.

Su fórmula es: Varianza (σ). Es aquella medida de dispersión que determina el mayor o menor grado de variación de los datos con respecto a la media aritmética.

Desviación estándar (s). Es aquella medida de dispersión que determina la mayor o menor dispersión con respecto a la media aritmética mayor valor mayor dispersión, y a menor valor menor dispersión.

Distribución t de student, la distribución t de student es un estudio sobre las distribuciones muestrales para pequeñas muestras. Para muestras de tamaño $N < 30$.

RESULTADOS

Tabla 1

Niveles de aprendizaje de noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia

Noción de número y cantidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	13	54.2	54.2
Proceso	9	37.5	91.7
Logro	2	8.3	100
Total	24	100	

Fuente: Resultados del pre test

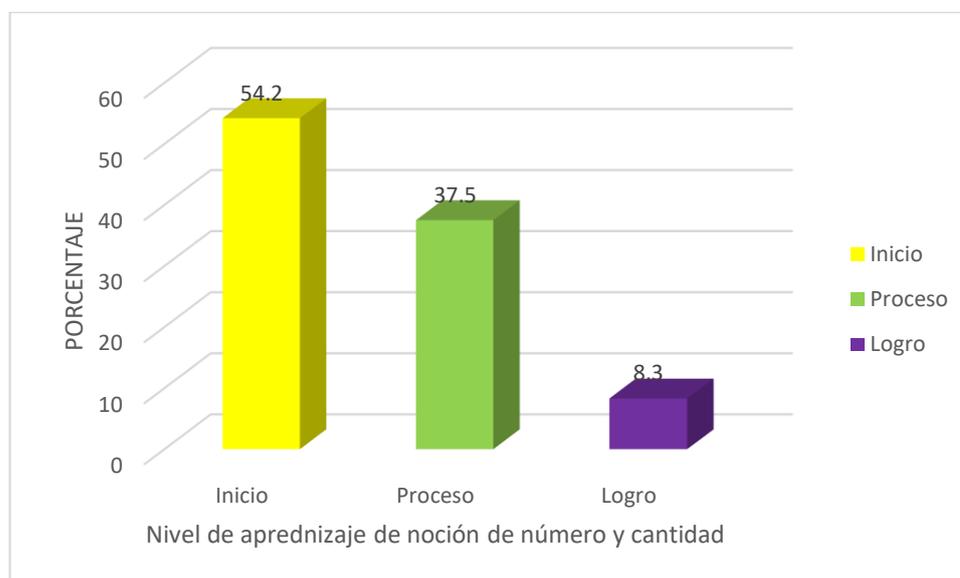


Figura 1

Niveles de aprendizaje de noción de número y cantidad en niños de la Institución Educativa N°1657

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se muestran los resultados correspondientes a la variable sobre el aprendizaje de la noción de número y cantidad lograda por los infantes de la I.E. N°1657 de Llacuabamba; donde se observa que el 54.2% se ubican en un nivel inicio, el 37.2% en proceso y solo logrando un 8.3% en el nivel logro; del cual se

concluye que el 91.7% se ubican entre el nivel inicio y proceso; permitiéndonos sugerir que requieren de actividades para mejorar dicho aprendizaje.

Tabla 2

Niveles de aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba- Pataz; después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia.

Noción de número y cantidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	4	16.7	16.7
Proceso	12	50.0	66.7
Logro	8	33.3	100
Total	24	100	

Fuente: Resultados del post test

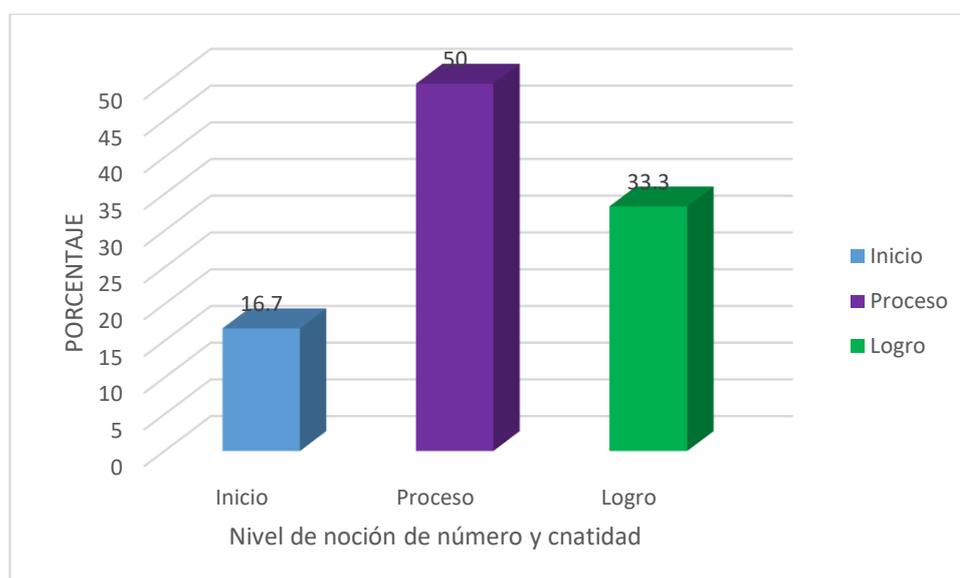


Figura 2

Niveles de aprendizaje de noción de número y cantidad en niños de la Institución Educativa N°1657

Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2 se perciben los hallazgos con respecto al nivel de aprendizaje la noción y número de la I.E. N°1657 de Llacuabamba luego de haber aplicado actividades lúdicas como estrategia. Entre las actividades lúdicas tenemos a juegos de construcción, juegos de agrupamiento, juegos cooperativos y juegos libre.

Estos juegos han hecho que los niños logren en un 16,7% ubicarse en el nivel inicio, un 50% en proceso y 33.3% en logro. Se concluye que los infantes se ubican entre el nivel proceso y logro en un 83.3% y con mayor incidencia en el nivel proceso, la que permite expresar que los juegos lúdicos han permitido mejorar el aprendizaje de la noción de número y cantidad.

Tabla 3

Comparación de los niveles de aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”- Llacubamba- Pataz; antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia.

Noción de número y cantidad	Pre Test		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	13	54.2	4	16.7
Proceso	9	37.5	12	50.0
Logro	2	8.3	8	33.3
Total	24	100	24	100

Fuente: Tabla 1 y 2

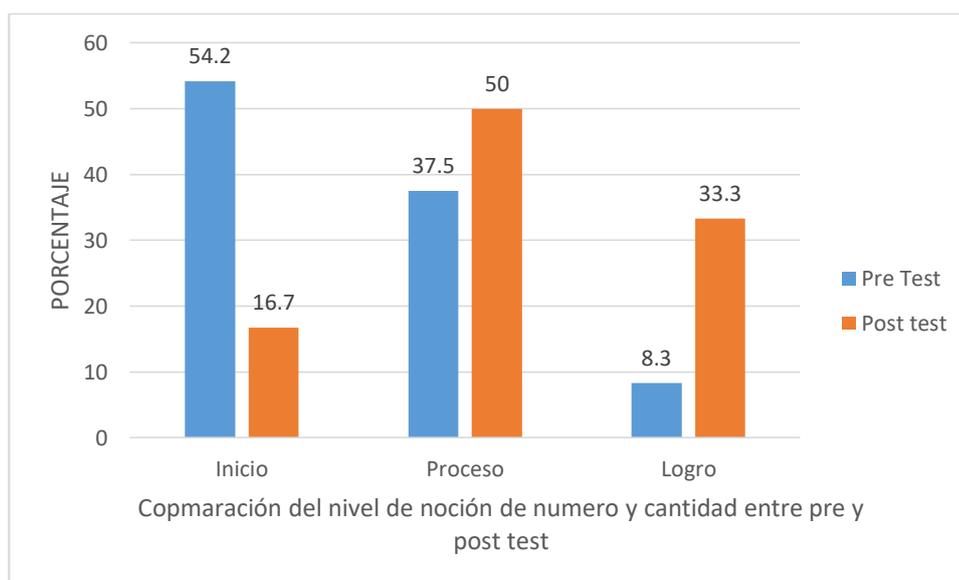


Figura 3

Comparación del nivel de aprendizaje de noción de número y cantidad en niños de la Institución Educativa N°1657

Fuente: Tabla 3

Teniendo en cuenta lo que se presenta en la tabla 1 y 2 se percibe en la tabla y figura 3 la comparación entre resultados de pre y post test sobre el aprendizaje de la noción de número y cantidad; donde en el nivel inicio se percibe que de un 54.2% se disminuye a un 16.7%, en el nivel proceso se incrementa de un 37.5% a un 50% es decir en un 12.5% y finalmente en el nivel logro de un 8.3% se incrementa a un 33.3% es decir en un 25%. De lo resultados se concluye que producto de la aplicación de los juegos lúdicos se ha incrementado notoriamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad.

Tabla 3

Prueba t de muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados post test - Resultados pre test	4,083	2,466	,503	3,042	5,125	8,113	23	,000

Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 se dan a conocer la prueba de hipótesis entre los resultados del pre test y post test mediante la prueba t demuestras relacionadas que en un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se observa un $p=0,000 < 0,05$, lo que significa que se mejoró significativamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad producto de la aplicación de las actividades lúdicas; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de investigación “Las actividades lúdicas como estrategia mejorarán significativamente el aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”- Llacuabamba- Pataz; 2018”.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados muestran que a un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se observa un $p=0,000 < 0,05$, significando que se mejoró significativamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad producto de la aplicación de las actividades lúdicas; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de investigación.

Entre las investigaciones que guardan relación y semejanza tenemos a la tesis de Olivo (2017); quien concluye: que en el nivel inicio se ubicaron el 29,4%, en el nivel proceso el 70.6% y en el logro previsto no se evidenció ningún estudiante. Después de la aplicación de las estrategias metodológicas lúdicas se evidenciaron que los infantes de 4 años tienen noción de números el 94.1% se ubican en nivel de logro; en las dimensiones de comparación el 88.24% se ubican en nivel de logro, la noción de clase el 94.12% en nivel de logro, la dimensión de conservación el 58.8 se ubican en nivel de logro, en la dimensión de seriación el 100% en nivel de logro. Por lo tanto, se determina que la aplicación de la estrategia metodológica lúdica es significativa para la mejora en la noción de números. Llufire (2018), determinó de acuerdo a los resultados obtenidos que la noción de números se relaciona significativamente con el aprendizaje de la matemática; obteniéndose un coeficiente de correlación de Spearman = 0,628 y un valor $p= 0,000$. Morán (2018), en su trabajo de investigación de acuerdo a los resultados se determinó mediante la prueba del pre test que el 68,75% de los infantes se ubican un nivel inicio en lo que respecta a la noción numérica, después de la aplicación del programa centrado en materiales concretos se estableció un resultado significativo donde el 70% de los infantes de 4 años se ubican en un nivel de logro sobre saliente. Asimismo, se observó una diferencia entre el pre test (30,45 puntos) y la media del pos test (50,00 puntos, estableciéndose una significancia de 0,00, Por lo tanto, se determinó que la aplicación de los materiales concretos ayudó a los infantes a mejorar su noción entre los objetos, agrupar, comprender y ordenar objetos. Asimismo, Sedano & Sedano (2017), determinaron en cuanto a la iniciación en las nociones matemática que el 7 % de los infantes se ubican en logro destacado, el 23% se ubican en logro previsto, 57% se

ubican en el nivel proceso, el 13% en nivel inicio. En cuanto a las dimensiones, sobre la noción de cantidad el 43% de los infantes de 4 años se ubican en inicio, el 37% en proceso, el 17% en logro previsto y en destacado el 3%.

Asimismo, son muy semejantes los resultados obtenidos por Sotelo & Choque (2017), determinó que los infantes en las operaciones lógicas de noción de números se ubican en el nivel I (no correspondencia) el 3% respondieron de manera incorrecta y el 97% respondieron de forma correcta; en el nivel II (correspondencia) el 55% respondieron de manera incorrecta y el 45% de manera correcta y en el III nivel (conservación de números) el 65% respondieron de forma correcta y el 35% forma correcta. Por lo que se determina que los infantes no pueden establecer la correspondencia elemento con elemento; por lo que se observa que los infantes tienen problemas para reconocer ciertas propiedades de los números. De igual manera en la tesina de León (2016), concluyo indicando que antes de la aplicación del programa de matemática “Metas” los infantes en lo que respecta en la noción de cantidad y numeral el 31% se ubicaban en nivel bajo, el 47% en nivel medio y el 22% en nivel alto. Después de la aplicación del programa, los infantes en lo que respecta a la noción de cantidad y numeral se ubicaron en un 100% en el nivel alto. Por lo que se determina una significancia en la mejora de la noción de cantidad y numeral en los infantes del grupo experimental.

CONCLUSIONES

El nivel de aprendizaje de la noción de número y cantidad lograda por los infantes de la I.E. N°1657 de Llacuabamba antes de la aplicación de las actividades lúdicas; el 54.2% se ubican en un nivel inicio, el 37.2% en proceso y solo logrando un 8.3% en el nivel logro; del cual se concluye que el 91.7% se ubican entre el nivel inicio y proceso.

El nivel de aprendizaje la noción y número de la I.E. N°1657 de Llacuabamba luego de haber aplicado actividades lúdicas como estrategia, un 16,7% se ubica en el nivel inicio, 50% en proceso y 33.3% en logro. Se concluye que los infantes se ubican entre el nivel proceso y logro en un 83.3% y con mayor incidencia en el nivel proceso.

Al comparar los resultados de pre y post test sobre el aprendizaje de la noción de número y cantidad; se observa en el nivel inicio que de un 54.2% se disminuye a un 16.7%, en el nivel proceso se incrementa en un 12.5% y finalmente en el nivel logro se incrementa en un 25%. De lo resultados se concluye que producto de la aplicación de los juegos lúdicos se ha incrementado notoriamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad.

En un 95% de confianza y con un alfa de 0,05 se observa un $p=0,000 < 0,05$, lo que significa que se mejoró significativamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad producto de la aplicación de las actividades lúdicas; de esta manera tomándose la decisión de aceptar la hipótesis de investigación.

RECOMENDACIONES

A los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N°1657 de Llacuabamba se les recomienda emplear estrategias lúdicas con el fin de seguir mejorando el aprendizaje de la noción de número y cantidad con el fin de que los también se interesen más por aprender y mejorar sus aprendizajes.

Brindar atención a los niños del nivel inicial por encontrarse en una etapa muy importante donde vienen formando su pensamiento lógico y matemático y para ello las actividades lúdicas juegan un rol importante.

Promover actualización sobre el empleo de las actividades lúdicas; como los juegos de construcción de cooperación, de agrupamiento y juegos libres con el propósito de que los docentes empleen en sus sesiones de aprendizaje para mejorar no solo la noción de número y cantidad sino otras competencias matemáticas.

AGRADECIMIENTO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcántara, J. (1992). *Medios y Materiales Educativos*. Edit. Inti. Lima-Perú.
- Boyer, C. (1996). *Historia de la matemática*. Edit. Alianza -Madrid,
- Blanca, J. (1986). *Canciones Infantiles*. Edit. Amarath. Chile.
- Camac, R., & Ottos, V. (2018). *Juegos infantiles y aprendizaje de nociones matemáticas en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “El progreso” – Satipo*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.
- Castillo, J. (1995). *Medios y Materiales Educativos*. UNCP. Huancayo – Perú.
- Claros, M. (1999). *Materiales Didácticos y Juegos*. Edit. Abedul. S.A. Lima – Perú.
- Collette, P. (1985). *Historia de las matemáticas*. Madrid, Siglo Veintiuno.
- Conant, L. (1968). *Contar. En: Sigma: el mundo de las matemáticas*. Barcelona, Grijalbo.
- Crump, T. (1993). *La Antropología de los Números*. Edit. Alianza - Madrid
- Garza, M. y Levanthal, S. (1998). *Aprender cómo Aprender*. Edit. Trillas. México.
- Chamoso, M. (2005). *Didáctica de las matemáticas para Educación Preescolar*. Madrid. Pearson Educación.
- Escalante, G., & Molina, Y. (1998). *Nociones de conservación en niños merideños*. Venezuela: Centro de Investigaciones Psicológica, ULA. Mérida.
- Gastón, H. (1993). *Pedagogía General*. Edit. Ave. Colombia.
- Gilbert, R. (1993). *Las Dificultades Escolares*. Edit. Ecor. Cuba
- Gonzales, E (1995). *Canciones para el Mundo Infantil*. Edit. Recordi. México.
- Guedj, D. (1998). *El Imperio de las Cifras y los Números*. Ediciones B. Barcelona
- Ifrah, G (1998). *Historia Universal de las Cifras*. Madrid, Espasa, D.L.
- Lubbock, J. (1987). *Los orígenes de la civilización y la condición primitiva del hombre*. Barcelona, Alta Fulla.

Ministerio de Educación. (2009). *Estructura de Educación Básica de Educación Inicial*

Arauco, T. Y Mendoza, M. (1998). *Las canciones infantiles y su influencia en la articulación fonética*. UNCP. Huancayo- Perú

Inga, R. y Alverde, D. (2003). *Las Canciones Escolares como Estrategia para el Aprendizaje*. UNCP. Huancayo - Perú.

León, T. (2016). *Influencia del programa de matemáticas “Metas” en la mejora de la noción de cantidad y numeral en los niños de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos” Urb. Chimú- Trujillo, 2015*. Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo.

Llufire, 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*. Universidad César Vallejo, Lima.

Marie Dolle, J. (1993). *Para comprender a Jean Piaget*. . México: Editorial Trillas.

Mnisterio de Educación. (1985). *Guía para la estimulación del desarrollo lógico – matemático*. Lima: Editorial Escuela Nueva.

Ministerio de Educación (2009). *La Hora del Juego Libre en Sectores. Guía para Educadores de Servicios Educativos de Niños y Niñas menores de 6 años*. Lima. Perú.

Montes, E. y Quispe, R (2000). *Método Activo de Rompecabezas de la Enseñanza Aprendizaje de las Operaciones Básicas en los Números Naturales*. UNCP. Huancayo -Perú.

Morán, J. (2018). *Recursos didácticos concretos y el desarrollo de la noción numérica en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1474-Vega del Punto-Pacaiyampa, 2018- -*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura.

Ninamango y Vargas (2005). *El Aprendizaje de Adición y Sustracción de los Números Naturales*. UNCP. Huancayo. Perú.

Olivo, F. (2017). *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. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote-Perú.

Sánchez, Hugo y Reyes, Carlos (2015). *Metodología y diseño en la Investigación Científica*. Lima-Perú : Business Support Aneth S.R.L.

Sedano, M., & Sedano, Y. (2017). *Iniciación de las nociones matemáticas en los niños de 4 años del distrito de tres de diciembre - Chupaca*. Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica.

Sotelo, B., & Choque, N. (2017). *Diagnóstico del nivel de desarrollo de las operaciones lógicas de clasificación, seriación y noción de número en los niños de cinco años de las Instituciones Educativas del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa 2015*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Arequipa.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO

DATOS:

NOMBRES Y

APELLIDOS:.....

FECHA DE ADMINISTRACIÓN:.....

INDICACIONES: MARCA CON UNA (X) EN EL SI, CUANDO EL NIÑO

REALIZA EL INDICADOR, Y NO CUANDO NO LO REALIZA.

N°	ÍTEMS	SI	NO
1	Noción dentro - fuera: Se ubican dentro o fuera del aula, ubican objetos dentro o fuera de cajas, etc.		
2	Noción delante – detrás: Forman filas y mencionan quien va delante de..... y detrás de., etc.		
3	Noción encima –debajo: Ubican objetos encima o debajo de mesas, sillas.		
4	Noción arriba – abajo: Ubican objetos arriba o abajo del escritorio, aula, etc.		
5	Grande – Pequeño: Establecen comparaciones con objetos grandes o pequeños por separado.		
6	Largo – Corto: Comparan el tamaño de objetos que se encuentran en el aula.		
7	Ancho – angosto: Comparan botellas y determinan cual tiene la boca más ancha y cuál tiene la boca más pequeña.		
8	Grueso – delgado: Comparan objetos, por ejemplo los plumos, colores y crayolas y luego agrupar según el grosor.		
9	Lleno – vacío: Compara botellas utilizando los términos llenos, vacío.		
10	Agrupo objetos de acuerdo a las formas.		
11	Agrupo objetos de acuerdo a los colores.		
12	Agrupo objetos de acuerdo a los tamaños.		
13	Agrupar objetos de acuerdo a texturas.		
14	Diferencia las figuras geométricas.		
15	Miden diversos objetos utilizando las manos.		
16	Mide diversos objetos utilizando los pies.		
17	Realizan caminos utilizando la misma cantidad de objetos.		
18	Mide el largo de su mesa utilizando su lápiz.		
19	Arma figuras utilizando los bloques.		
20	Ordena objetos de acuerdo a tamaños.		
21	Ordena objetos de acuerdo a colores.		
22	Ordena objetos de acuerdo a formas.		
23	Ordena objetos de acuerdo a texturas.		
24	Ordena objetos de acuerdo a su uso.		

Leyenda: Si (1 punto) No (0 puntos)

Inicio [0 -8] Proceso [9 -16] Logro [16 -24]

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO	
Adaptado por: Olivo Córdova Floriselda (2017)	
Nombre	Lista de Cotejo
Autor	Olivo Córdova Floriselda
Procedencia	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
Año de elaboración	2017
Administración	A niños de 4 años
Duración del cuestionario	40 minutos aproximadamente
Áreas que evalúan los reactivos	Noción espacio temporal Noción de comparación Noción de clase Noción de conservación Noción de seriación
Grado de aplicación	Niños del nivel Inicial
Validez	Mg. Rafael Cantorín Curty, Mg. César Fernando Solís Lavado Mg. Esteban Medrano Reynoso.
Confiabilidad	Alfa de Cronbach de =,87
Calificación	Dicotómica Si No

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA

TÍTULO: Actividades Lúdicas en la noción de Números y cantidad en Niños.

Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿En qué medida la aplicación de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018?</p>	<p>Determinar si la aplicación de actividades lúdicas mejora el aprendizaje en noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar los niveles de noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018, antes de la aplicación de actividades lúdicas</p> <p>Identificar los niveles de noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018, después de la aplicación de actividades lúdicas.</p> <p>Comparar los niveles de noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018, antes y después de la aplicación de actividades lúdicas.</p>	<p>La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente el aprendizaje en noción de números y cantidad de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Actividades lúdicas</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Noción de números y cantidad</p>

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLÓGICA

TÍTULO: Actividades Lúdicas en la noción de Números y cantidad en Niños.

Institución Educativa N°1657-Llacuabamba; 2018

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra de estudio	Técnicas e instrumentos	Técnicas de procesamiento									
<p>La investigación realizada por su naturaleza es de tipo aplicada (Sánchez y Reyes 2006). La investigación realizada tiene el diseño pre experimental, pre test y post test (Sánchez & Reyes, 2015).</p> <p style="text-align: center;">GE: 01 x 0:</p>	<p>La población y muestra estará constituido por 24 niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657 “Virgen del Rosario”-Llacuabamba-Pataz.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Institución Educativa</th> <th>Grado y Sección</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>N°1657 “Virgen del Rosario”-</td> <td>Sección única</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">TOTAL</td> <td>24</td> </tr> </tbody> </table>	Institución Educativa	Grado y Sección	Total	N°1657 “Virgen del Rosario”-	Sección única	24	TOTAL		24	<p>En la investigación realizada se ha utilizado la observación indirecta (Sánchez Y Reyes 1996) En la investigación realizada se empleó la lista de cotejo para evaluar la noción del número que es formulada en función a las dimensiones e indicadores. Se formuló 24 reactivos los cuales se evaluaron mediante la lista de cotejo con alternativas dicotómicas de Sí y No.</p>	<p>Media aritmética Desviación estándar. Tablas de frecuencia absoluta y porcentual Para el análisis estadístico se empleará la t de Student.</p>
Institución Educativa	Grado y Sección	Total										
N°1657 “Virgen del Rosario”-	Sección única	24										
TOTAL		24										

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

I. DENOMINACIÓN

Aprendemos los números y cantidad a partir de actividades lúdicas

II. FUNDAMENTACIÓN

Enseñar a los niños y niñas a desarrollar el pensamiento lógico matemático es muy importante porque la matemática es una materia fundamental para el buen desarrollo del intelecto y porque se presenta en diferentes situaciones de nuestra vida. El dominio de la matemática exige desarrollar el pensamiento abstracto; muchas veces cometemos el error de enseñar contenidos imposibles de comprender a una edad muy temprana, en la que aún no se desarrolla este tipo de pensamiento. Este programa contiene una serie de actividades que van a llevar al niño a la construcción de la noción de número y cantidad, con estrategias que dan prioridad a la actividad lúdica del alumno, para que él mismo llegue al descubrimiento de las propiedades y relaciones entre los objetos, lo que beneficiará el desarrollo de su pensamiento y su aprendizaje. La suscrita asume el reto de explorar en su propia experiencia pedagógica al frente del aula de niños y niñas de 5 años.

III. OBJETIVOS

- Aplicar actividades lúdicas con el fin de mejorar el aprendizaje de la noción del número y cantidad en niños de 4 años de la Institución Educativa N°1657-Llacuabamba.
- Implementar y aplicar 10 sesiones de aprendizaje para mejorar la noción del número y cantidad.
- Evaluar la propuesta de intervención en función a sus objetivos.

IV. ESTRATEGIAS

- Este Programa Pedagógico, se apoya en la teoría de Jean Piaget, que insiste en la preparación e inclinación y resalta la importancia de esperar el momento adecuado para cada aprendizaje, porque esforzar a los niños da pocos resultados y crea aversión al estudio.
- El Programa se enfoca en el proceso de construcción de la noción de número, es decir se trabajarán las nociones pre numéricas, apoyándose en las capacidades iniciales o conocimientos previos que traen los niños y niñas. La función del programa es organizar, complejizar y sistematizar los

saberes previos de los niños, a fin de garantizar la construcción de nuevo aprendizaje.

- Se aplicarán estrategias lúdicas acorde a la edad del niño con el fin de interiorizar la definición de número y cantidad.
- En cada sesión se evaluará.

V. CRONOGRAMA

Nº	NOMBRE DE LA SESIÓN	FECHA
1	“Aprendo bailando los conceptos arriba y abajo ”	
2	“Aprendo jugando los conceptos dentro y fuera ”	
3	“Aprendo jugando los conceptos delante y detrás ”	
4	Aprendo jugando las nociones grande y pequeño ”	
5	“Aprendo jugando las nociones “largo y corto ”	
6	“Aprendo jugando las nociones “lleno y vacío ”	
7	“Conociendo objetos según su forma”	
8	“Clasificando objetos según su color”	
9	“Armando figuras con bloques”	
10	“Aprendo jugando con secuencias numéricas del 1 al 9”	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. TÍTULO: “Aprendo bailando los **conceptos arriba y abajo**”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

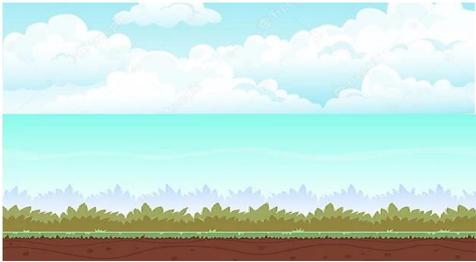
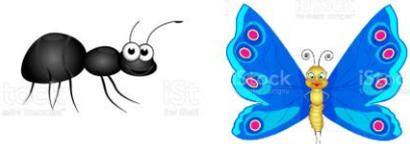
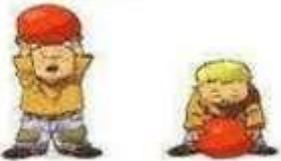
Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, utilizando expresiones como “arriba” y “abajo”	- Realiza de manera correcta los movimientos que indican la canción “arriba abajo” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta su posición arriba o abajo - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar papelógrafos donde se dibujó el cielo y el suelo, así mismo imágenes de una mariposa y una hormiga para la actividad inicial - Escuchar y diseñar una coreografía con la canción “arriba” y “abajo” - Preparar la ficha de actividades con los conceptos “arriba” y “abajo”	- Papelógrafos - Imágenes de hormiga y mariposa - Plumones y colores - Papel Bond - Equipo de sonido - Goma y tijera

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>- Se inicia la sesión saludando a los niños realizando las siguientes preguntas: ¿Niños cómo están? ¿Están con ganas de aprender algo nuevo? ¿Están deseosos de participar?</p> <p>- Se presenta a los niños un papelografo donde esta dibujado el cielo y suelo</p>  <p>- Se les pregunta a los niños ¿Qué observan en el papelografo?, atendiendo las participaciones</p> <p>- Luego se les muestra la imagen de una hormiga y una mariposa</p>  <p>- Se les plantea la pregunta ¿Niños qué dibujos observan? ¿En el papelografo dónde ubico a la hormiga? ¿En dónde ubico a la mariposa? Pidiendo la participación de dos niños voluntarios para que los ubiquen en el papelografo</p> <p>- Se aclara las dudas a las preguntas que realizan los niños, para luego presentarles el tema</p> <p style="text-align: center;">“Arriba y Abajo”</p> 	<p>- Papelografo</p> <p>- Plumones</p> <p>- Colores</p> <p>- Imágenes del cielo y suelo</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p> <p>- Cinta maskintape</p> <p>- Imágenes de la hormiga y la mariposa</p> <p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p>	25min

	- Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más		
CIERRE	- Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender bailando? ¿Qué les pareció la coreografía? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de los conceptos “arriba” y “abajo”	- Pizarra - Plumones - Papel Bond	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de 2018

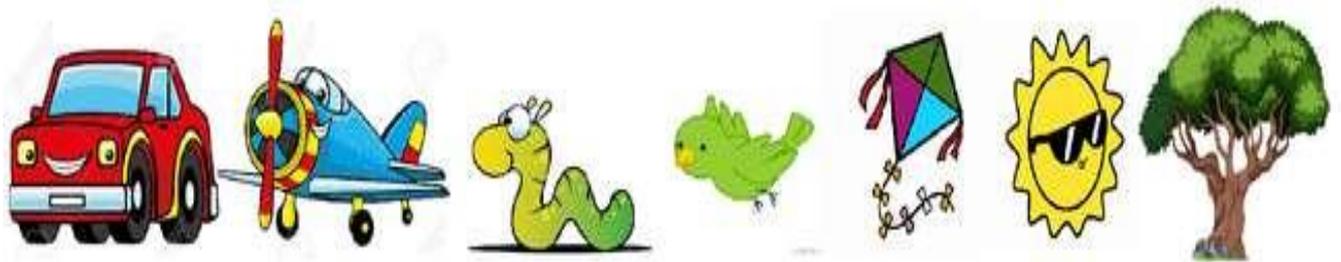
PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: ARRIBA - ABAJO

INSTRUCCIONES

- Cortar las imágenes de la parte inferior de la hoja, para luego pegarlas en la parte superior, según corresponda su posición “arriba” y “abajo”



ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / / **ÁREA: MATEMÁTICA** **TEMA: ARRIBA –**

ABAJO

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Realiza movimientos coreográficos con las manos siguiendo el ritmo de la canción		
02	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “arriba”		
03	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “abajo”		
04	- Menciona objetos de su entorno que se encuentran en las posiciones “arriba” y “abajo”		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos del aula que se encuentran en las posiciones “arriba” y “abajo”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas de baile		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. TÍTULO: “Aprendo jugando los **conceptos dentro y fuera**”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

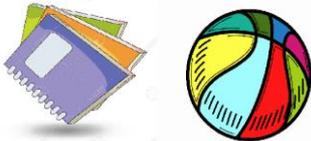
Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, utilizando expresiones como “dentro” y “fuera”	- Participa en actividades lúdicas donde pone en práctica conceptos “dentro - fuera” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta su posición dentro o fuera - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar papelografos donde se dibujó una mochila, así mismo imágenes de un cuaderno y una pelota para la actividad inicial - Preparar los materiales para el juego “canasta de pelotas” - Preparar la ficha de actividades con los conceptos “dentro” y “fuera”	- Papelógrafos - Imágenes de mochila, cuaderno y pelota - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la sesión saludando a los niños realizando las siguientes preguntas: ¿Niños cómo están? ¿Están con ganas de aprender algo nuevo? ¿Están deseosos de participar? - Se presenta a los niños un papelografo donde esta dibujado una mochila <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta a los niños ¿Qué observan en el papelografo?, atendiendo las participaciones - Luego se les muestra los siguientes dibujos <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se les plantea la siguiente situación: “Niños Luis tiene q alistar su mochila, de los dibujos ¿Qué debe colocar dentro de la mochila? ¿Qué debe ir fuera de la mochila?”, se escucha las participaciones y opiniones de los niños - Se aclara las dudas a las preguntas que realizan los niños, para luego presentarles el tema <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> -Papelografo - Plumones - Colores - Imágenes - Pizarra - Plumones - Cinta maskintape - Imágenes - Pizarra - Plumones 	25min
	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños a ponerse de pie de manera ordenada para ir al patio para realizar la actividad lúdica “Canasta de pelotas” - Se explica las reglas del juego de la actividad lúdica <p style="text-align: center;">“CANASTA DE PELOTAS”</p> <p>Consiste en poner una canasta a una distancia de 2 metros de los niños, donde los estudiantes lanzaran pelotas de manera ordenada, en donde se les preguntaran si la pelota cayo dentro o fuera de la canasta</p>		

DESARROLLO		<ul style="list-style-type: none"> - Canasta - Pelotitas - Patio 	65min
	<ul style="list-style-type: none"> - Repetimos la dinámica junto con los niños varias veces hasta observar que todos manejan conceptos dentro y fuera - Pedimos a los niños que ingresen al aula, tomen asiento y le repartimos una ficha de actividades (Anexo 01) y los materiales necesarios para su realización - Damos las indicaciones para realizar en la ficha de actividades - Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más 	<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond - Útiles de escritorio - Pizarra - Plumones 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de los conceptos “dentro” y “fuera” 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: DENTRO - FUERA

INSTRUCCIONES

- Cortar las imágenes de la hoja, para luego pegarlas, según corresponda su posición “dentro” y “fuera” de la lonchera

¿CUÁNTOS OBJETOS

HAY DENTRO?



¿CUÁNTOS OBJETOS

HAY FUERA?



ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / / **ÁREA: MATEMÁTICA** **TEMA: DENTRO –**

FUERA

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Realiza movimientos con las manos y pies al momento de realizar actividades lúdicas		
02	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “dentro”		
03	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “fuera”		
04	- Menciona objetos de su entorno que se encuentran en las posiciones “dentro” y “fuera” de su aula		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos del aula que se encuentran en las posiciones “dentro” y “fuera”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. TÍTULO: “Aprendo jugando los conceptos delante y detrás”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - 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, utilizando expresiones como “delante” y “detrás”	- Participa en actividades lúdicas donde pone en práctica conceptos “delante - detrás” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta su posición delante detrás - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar papelografos donde hay tres juguetes carro tren y avión - Preparar los materiales para el juego “Quién, Quién” - Preparar la ficha de actividades con los conceptos “delante” y “detrás”	- Papelógrafos - Imágenes de carro, tren y avión - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la sesión saludando a los niños realizando las siguientes preguntas: ¿Niños cómo están? ¿Están con ganas de aprender algo nuevo? ¿Están deseosos de participar? - Se presenta a los niños un papelografo con tres juguetes mirando al lado izquierdo <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Se les pregunta a los niños ¿Qué observan en el papelografo?, atendiendo las participaciones - Se les plantea la siguiente situación: “Niños tenemos tres juguetes mirando hacia el lado izquierdo respondemos ¿Qué juguete se encuentra delante del carrito? ¿Qué juguete se encuentras detrás del carrito?, se escucha las participaciones y opiniones de los niños - Se aclara las dudas a las preguntas que realizan los niños, para luego presentarles el tema <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>DELANTE</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>DETRÁS</p>  </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> -Papelografo - Plumones - Colores - Imágenes - Pizarra - Plumones - Cinta maskintape - Pizarra - Plumones 	25min

- Se invita a los niños a ponerse de pie de manera ordenada para ir al patio para realizar la actividad lúdica “¿Quién, quien ...”
- Se explica las reglas del juego de la actividad lúdica

“QUIEN, QUIEN”

Todos los niños caminan dentro de un cuadrado dibujado en el patio, de manera desordenada, hasta que la maestra dice la palabra inmóvil, para que los niños dejen de caminar, luego se selecciona al azar a varios niños preguntándoles ¿Quién se encuentra delante de ti? ¿Quién se encuentra detrás de ti? Los niños deben responder con los nombres de sus compañeritos



- Repetimos la dinámica junto con los niños varias veces hasta observar que todos manejan conceptos delante y detrás
- Pedimos a los niños que ingresen al aula, tomen asiento y le repartimos una ficha de actividades (Anexo 01) y los materiales necesarios para su realización
- Damos las indicaciones para realizar en la ficha de actividades
- Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual,

- Patio

65min

- Papel bond
- Útiles de escritorio
- Pizarra
- Plumones

	<p>respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños</p> <p>- Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más</p>		
CIERRE	<p>- Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy?</p> <p>- Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de los conceptos “delante” y “detrás”</p>	<p>- Pizarra</p> <p>- Plumones</p> <p>- Papel Bond</p>	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de

2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

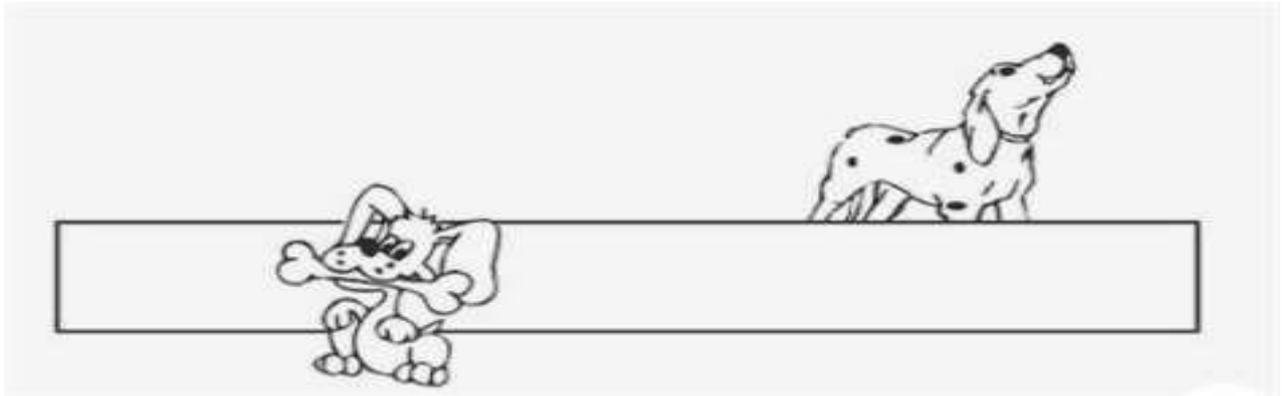
FICHA DE ACTIVIDAD: DENTRO - FUERA

INSTRUCCIONES

- Colorea el perro que está detrás



- Colorea el perro que esta delante



¿CUÁNTOS PERROS OBSERVAS EN TOTAL?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL 04 AÑOS**

FECHA: / / **ÁREA: MATEMÁTICA** **TEMA: DELANTE –**

DETRAS

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Se desplaza en varias direcciones al momento de realizar actividades lúdicas		
02	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “delante”		
03	- Ubica de manera correcta objetos según su posición espacial “detrás”		
04	- Menciona objetos de su entorno que se encuentran en las posiciones “delante” y “detrás”		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos del aula que se encuentran en las posiciones “delante” y “detrás”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. **TÍTULO:** “Aprendo jugando las nociones grande y pequeño”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo es grande o pequeño.	- Participa en actividades lúdicas donde pone en práctica las nociones “grande - pequeño” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta su tamaño grande o pequeño - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar papelógrafos donde hay los dibujos de una hormiga y un elefante - Preparar los materiales para el juego “Ordeno mi aula” - Preparar la ficha de actividades con las nociones de “grande” y “pequeño”	- Papelógrafos - Imágenes - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

	- Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más		
CIERRE	- Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de las nociones “grande” y “pequeño”	- Pizarra - Plumones - Papel Bond	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

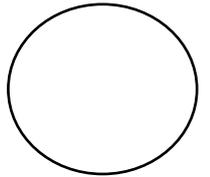
Llacuabamba, mayo de

2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

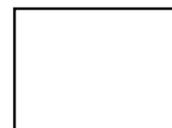
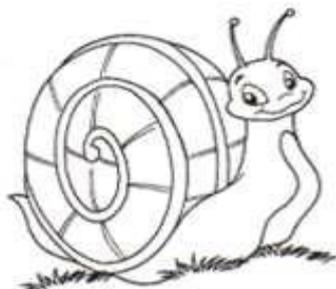
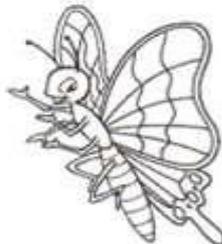
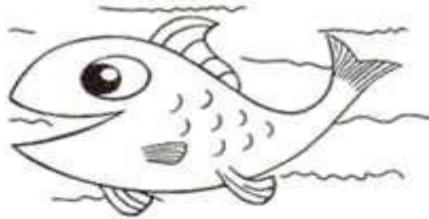
ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: GRANDE - PEQUEÑO



INSTRUCCIONES

- En cada fila marco con una (X) los animales pequeños y encierro en un círculo los animales grandes



¿CUÁNTOS ANIMALES OBSERVAS EN TOTAL?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: INICIAL

04 AÑOS

FECHA: / / ÁREA: MATEMÁTICA TEMA: GRANDE -

PEQUEÑO

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Ordena diversos objetos tomando en cuenta su tamaño		
02	- Determina de manera correcta cuando un objeto es grande		
03	- Determina de manera correcta cuando un objeto es pequeño		
04	- Diferencia de manera correcta un objeto grande y pequeño		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos “grandes” y “pequeños”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. **TÍTULO:** “Aprendo jugando las nociones “largo y corto”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas y usa expresiones como “es más largo”, “es más corto”	- Participa en actividades lúdicas donde pone en práctica las nociones “es más largo”, “es más corto” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta su tamaño “es más largo”, “es más corto” - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

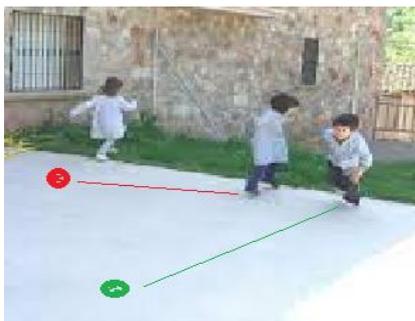
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Conseguir una corbata corta y otra corbata larga - Preparar los materiales para el juego “Recorriendo caminos” - Preparar la ficha de actividades con las nociones de “es más largo”, “es más corto”	- Papelógrafos - Corbatas - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

DESARROLLO

- Se invita a los niños a ponerse de pie de manera ordenada para ir al patio para realizar la actividad lúdica “Recorriendo caminos”
- Se explica las reglas del juego de la actividad lúdica

“RECORRIENDO CAMINOS”

La docente deja dos objetos a distintas distancias en el patio, e invita a dos estudiantes a colocarse en una línea de inicio, para luego realizar el conteo y que los estudiantes salgan corriendo por los objetos, ganando el niño que trae más rápido el objeto. Al concluir el juego se les pregunta ¿Cuál fue el camino más largo? ¿Cuál fue el camino más corto? Se escucha las respuestas, para luego realizar aclaraciones



- Repetimos la dinámica hasta que participen todos los niños
- Pedimos que ingresen al aula de clase y que tomen asiento y le repartimos una ficha de actividades (Anexo 01) y los materiales necesarios para su realización
- Damos las indicaciones para realizar en la ficha de actividades

- Patio
- Pelota
- Tizas de colores

65min

- Papel bond
- Útiles de escritorio
- Pizarra
- Plumones

	<ul style="list-style-type: none"> - Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de las nociones “es más largo”, “es más corto” 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacubamba, mayo de

2018

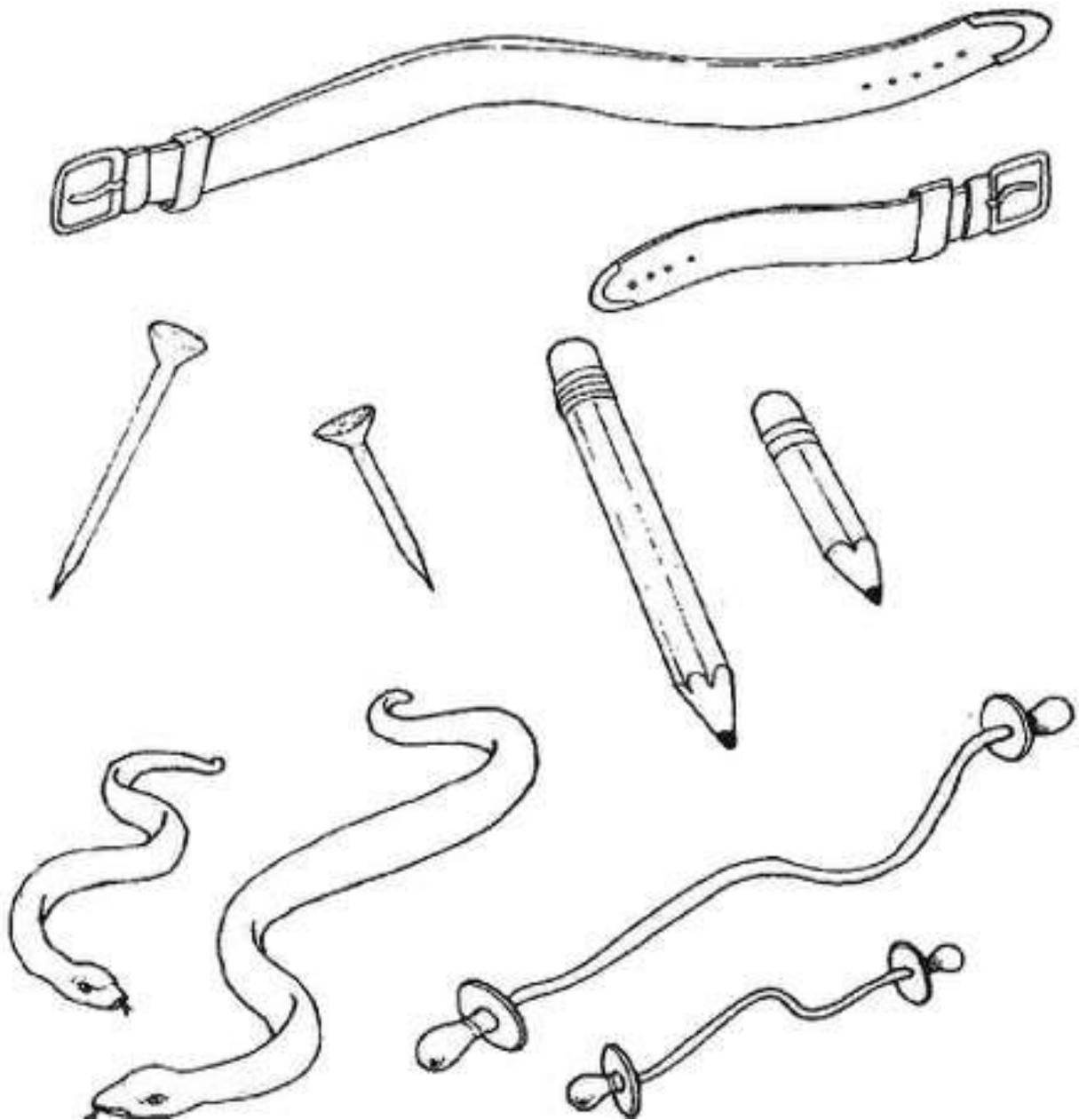
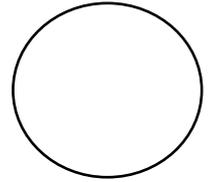
PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: LARGO - CORTO

INSTRUCCIONES

- Marca con una (X) lo que es más largo y colorea lo que es más corto



¿CUÁNTOS OBJETOS OBSERVAS EN TOTAL?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / / **ÁREA:** MATEMÁTICA **TEMA:** LARGO -

CORTO

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Ordena diversos objetos tomando en cuenta su tamaño		
02	- Determina de manera correcta cuando un objeto es más largo		
03	- Determina de manera correcta cuando un objeto es más corto		
04	- Diferencia de manera correcta un objeto cuando es largo o corto		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos “es más largo”, “es más corto”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. TÍTULO: “Aprendo jugando las nociones “lleno y vacío”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
<p>“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas 	<p>Establece relaciones de medida en situaciones cotidianas. Expresa con su cuerpo o mediante algunas palabras cuando algo está lleno o vacío.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en actividades lúdicas donde pone en práctica las nociones “lleno”, “vacío” - Ubica en una ficha de actividades objetos tomando en cuenta las nociones “lleno”, “vacío” - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
<p>Orientación al bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Conseguir una botella llena de agua y una botella vacía - Preparar los materiales para el juego “Llenando baldes” - Preparar la ficha de actividades con las nociones de “lleno”, “vacío” 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelógrafos - Botellas - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

	<ul style="list-style-type: none"> - Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de las nociones “vacío”, “lleno” 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

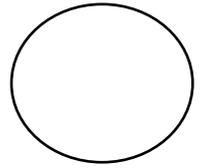
Llacuabamba, mayo de

2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

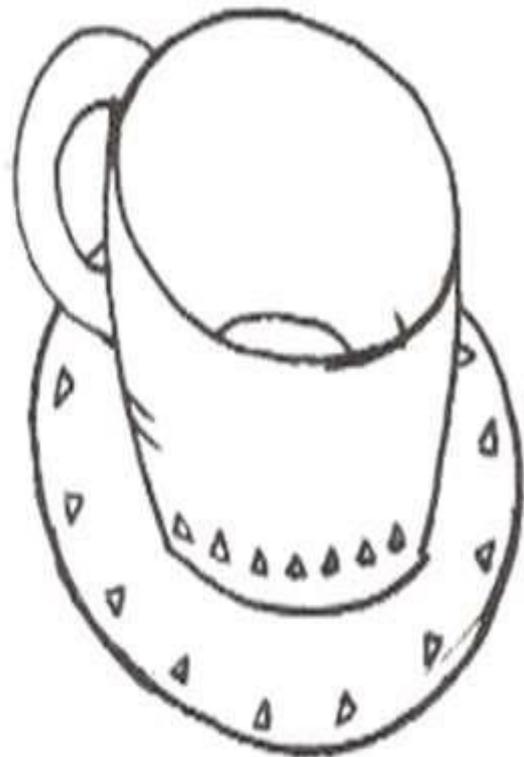
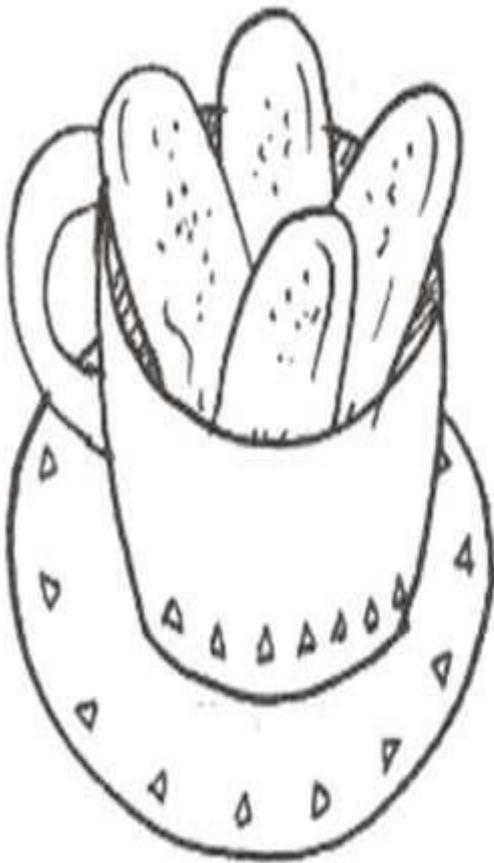
ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: VACÍO - LLENO



INSTRUCCIONES

- Colorea de color rojo la taza que se encuentra vacío y de color azul la taza que se encuentra lleno



¿CUÁNTOS PANES HAY EN LA TAZA QUE SE ENCUENTRA LLENO?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / / **ÁREA: MATEMÁTICA** **TEMA: LLENO –**

VACÍO

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Ordena diversos objetos según su capacidad		
02	- Determina de manera correcta cuando un objeto está lleno		
03	- Determina de manera correcta cuando un objeto está vacío		
04	- Diferencia de manera correcta un objeto un objeto lleno y un objeto vacío		
05	- Participa de manera activa en clases dando ejemplos de objetos que se encuentran “llenos” y “vacíos”		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. **TÍTULO:** “Conociendo objetos según su forma”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Establece relaciones entre las formas de los objetos que están en su entorno	- Participa en actividades lúdicas donde hay relaciones de diversos objetos según su forma - Ubica en una ficha de actividades relacionando objetos según su forma - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Conseguir una tapa de olla y una tabla de picar - Preparar los materiales para el juego “Encajes” - Preparar la ficha de actividades de clasificación de objetos según su forma	- Papelógrafos - Juego de encajes - Plumones y colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

DESARROLLO	<p>- Se pide a los niños tomar sus ubicaciones en sus asientos y se les reparte los “juegos de encajes”, escuchamos las respuestas y opiniones de todos los niños</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>- Realizamos las aclaraciones finales sobre el juego de encajes - Repartimos una ficha de actividades (Anexo 01) y los materiales necesarios para su realización - Damos las indicaciones para realizar en la ficha de actividades - Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aula - Juegos de encaje - Papel bond - Útiles de escritorio - Pizarra - Plumones 	65min
CIERRE	<p>- Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de la noción de clasificación según la forma del objeto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de

2018

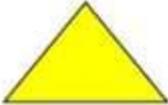
PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

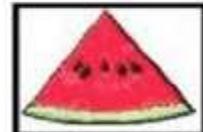
ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS SEGÚN SU FORMA

INSTRUCCIONES

- Ubica cada objeto según la forma que tenga

<p>Círculo</p> 		
<p>Cuadrado</p> 		
<p>Triángulo</p> 		
<p>Rectángulo</p> 		



¿CUÁNTOS OBJETOS DE FORMA CIRCULAR HAY EN TOTAL?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / /

ÁREA:

MATEMÁTICA

TEMA: OBJETOS SEGÚN SU FORMA

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Encaja de manera correcta las figuras según su forma		
02	- Clasifica diversos objetos según su forma		
03	- Diferencia objetos de su aula según su forma		
04	- Menciona ejemplos de objetos que tienen diversas formas encontrados en su casa y aula		
05	- Diferencia las formas circular, cuadrangular y rectangular		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. **TÍTULO:** “Clasificando objetos según su color”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Establece relaciones entre los colores de los objetos que están en su entorno	- Participa en actividades lúdicas donde existen relaciones de clasificación según su color - Ubica en una ficha de actividades relacionando objetos según su color - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Conseguir tres medias de distinto color: rojo, amarillo y azul - Preparar los materiales para el juego “Globos de colores” - Preparar la ficha de actividades de clasificación de objetos según su color	- Papelógrafos - Medias de color rojo amarillo y azul - Globos de colores - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

	<ul style="list-style-type: none"> - Damos las indicaciones para realizar en la ficha de actividades - Monitoreamos la realización de la ficha de actividades de manera individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de la noción de clasificación según el color del objeto 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacubamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: CLASIFICACIÓN DE OBJETOS SEGÚN SU COLOR

INSTRUCCIONES

- Ubica cada fruta según el color que tenga

The activity sheet consists of three large rectangular boxes at the top, each with a colored border and a dashed line forming a grid. The first box has a red border and a red splash in the top-left quadrant. The second box has a green border and a green splash in the top-left quadrant. The third box has a yellow border and a yellow splash in the top-left quadrant. Below these are several smaller boxes containing images of fruits and vegetables, each with a colored border matching the target color for classification:

- Red border: Apples, Strawberries
- Yellow border: Bananas, Lemons
- Green border: Kiwi slices, Spinach, Peas

¿CUÁNTOS FRUTAS OBSERVAS EN TOTAL?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / /

ÁREA:

MATEMÁTICA

TEMA: OBJETOS SEGÚN SU FORMA

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Realiza diversos movimientos motrices en dinámicas lúdicas		
02	- Clasifica diversos objetos según su color		
03	- Diferencia objetos de su aula según su color		
04	- Menciona ejemplos de objetos que tienen diversos colores encontrados en su casa y aula		
05	- Diferencia los colores rojo, amarillo y azul		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. **TÍTULO:** “Armando figuras con bloques”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
“Resuelve problemas de forma, movimiento y localización” - Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas	Prueba diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la construcción de objetos con material concreto	- Participa en actividades lúdicas con bloques - Ubica en una ficha de actividades relacionando bloques - Instrumento: Lista de Cotejos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Conseguir bloques de diversas formas - Preparar los materiales para el juego “Legos” - Preparar la ficha de actividades sobre figuras con bloques	- Papelógrafos - Bloques - Legos - Papel Bond - Goma - Tijera - Útiles de escritorio

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de armar figuras con bloques 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min
---------------	---	---	-------

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- <https://www.youtube.com/watch?v=SWV8O3IFFck>
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de

2018

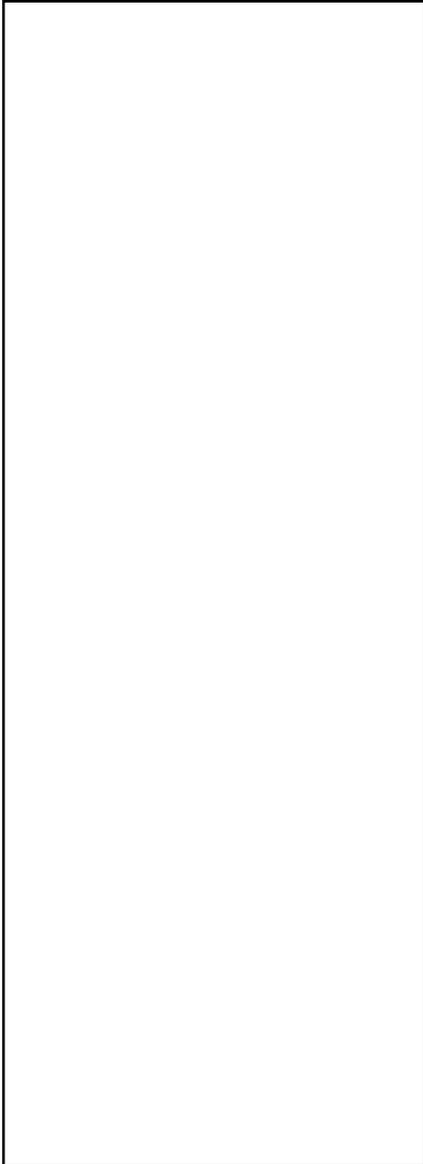
PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: ARMANDO FIGURAS CON BLOQUES

INSTRUCCIONES

- Recorte los cubos y formar una torre siguiendo la secuencia del 0 al 9 de manera creciente



¿CUÁNTOS CUBOS FORMAN LA TORRE QUE ARMASTES?

ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / /

ÁREA:

MATEMÁTICA

TEMA: FIGURAS CON BLOQUES

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Demuestra creatividad en la construcción de figuras con bloques		
02	- Identifica colores en una figura armado con bloques		
03	- Identifica formas en una figura armado con bloques		
04	- Identifica cantidades en una figura armado con bloques		
05	- Construye figuras con bloques considerando colores, formas y cantidad		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		
07	- Relaciona cantidad de objetos con su respectivo numeral		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. TÍTULO: “Aprendo jugando con secuencias numéricas del 1 al 9”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?
Resuelve problemas de cantidad - Traduce cantidades a expresiones numéricas	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	- Relaciona una cantidad de objetos con los numerales del 1 al 9 - Participa activamente en juegos lúdicos

Enfoques Transversales	Actitudes Observables
Orientación al bien común	- Es solidario con sus compañeros de aula compartiendo recursos y materiales de aprendizaje

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Prepara papelógrafos para recodar los numerales del 1 al 9 - Diseñar el juego lúdico “las escondidas” - Fotocopiar las fichas de actividades	- Papelógrafos - Imágenes de orugas - Chapas - Pegamento - Papel Bond - Útiles de escritorio

	<p>individual, respondiendo a todas las preguntas que tienen los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calificamos la ficha motivándolos a seguir aprendiendo cada día mucho más 		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Cerramos la sesión preguntando a los niños ¿Que aprendimos hoy? ¿Les gusto aprender jugando? ¿Qué les pareció el juego de hoy? - Llenamos la lista de cotejo (Anexo 02) para verificar el aprendizaje de conteo del 1 al 9 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra - Plumones - Papel Bond 	10min

V. BIBLIOGRAFÍA

- Habilidades Matemáticas. Editorial Corefo. Edición 2021
- Currículo Nacional
- Programa Curricular de Educación Inicial

Llacuabamba, mayo de

2018

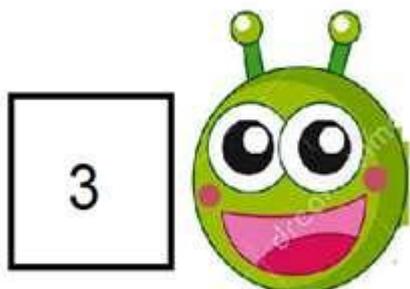
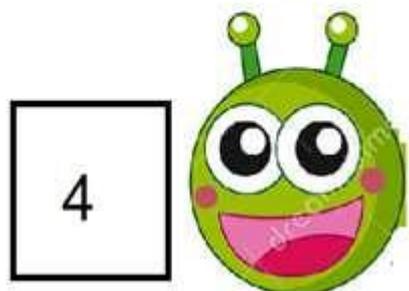
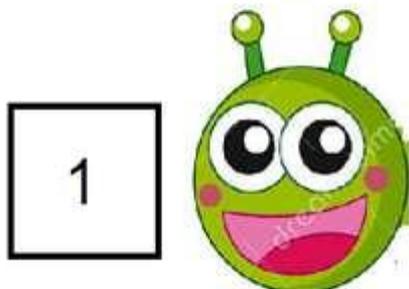
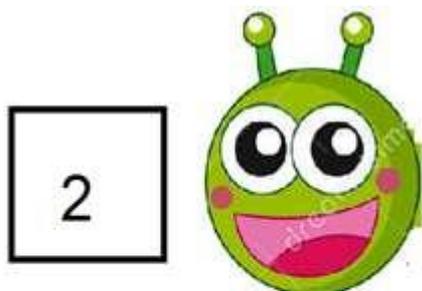
PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE

ANEXO 01

FICHA DE ACTIVIDAD: NÚMEROS DEL 1 AL 9

INSTRUCCIONES

- Pegar chapitas para completar la oruga según el número que se indica



ANEXO 02

LISTA DE COTEJO

APELLIDOS Y NOMBRES: **INICIAL**

04 AÑOS

FECHA: / /

ÁREA:

MATEMÁTICA

TEMA: NUMEROS DEL 1 AL 9

N°	INDICADORES	ESCALA	
		SÍ	NO
01	- Realiza movimientos diversos para jugar las escondidas		
02	- Realiza de manera correcta el conteo del 1 al 9		
03	- Relaciona una cantidad escribiendo el número que corresponde		
04	- Relaciona un numero con una determinada cantidad de objetos		
05	- Expone la importancia de los números en nuestra vida		
06	- Se divierte realizando actividades lúdicas		

Llacuabamba, mayo de 2018

PIUNDO TRUJILLO GABY SUSY
DOCENTE