

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos lúdicos para el aprendizaje en matemáticas de la  
Institución Educativa N° 433 “Las Delicias”**  
**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**  
**Salcedo Domínguez Luz Raquela**

**Asesor (ORCID 0000-0001-7116-5185)**

**Varas Boza Lucy Joanet**

**Chimbote - Perú**

**2021**

## ÍNDICE

PALABRA CLAVE	iii
KEYWORD	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	iii
TITULO	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	1
METODOLOGÍA	14
RESULTADOS	15
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	21
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	24
AGRADECIMIENTO	26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
ANEXOS	29

## PALABRAS CLAVE

Tema	Aprendizaje en matemáticas
Especialidad	Educación Inicial

## KEYWORDS

Theme	Learning in mathematics
Specialty	Initial education

## LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

<b>Línea de Investigación</b>	Teorías y métodos educativos
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TÍTULO**

**Juegos lúdicos para el aprendizaje en  
matemáticas de la Institución Educativa N° 433  
“Las Delicias”**

**Playful games for learning in mathematics of the  
Educational Institution N° 433 "Las Delicias"**

## **RESUMEN**

El propósito fue determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 433 “Las Delicias” 2019, el tipo de investigación fue explicativa con diseño de investigación pre-experimental, con una población y muestra 12 niños de cuatro años de edad de la institución arriba mencionada, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento se utilizó la ficha de observación, al término de la investigación se concluye que el nivel de aprendizaje de las matemáticas de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, es alto después de la aplicación de juegos lúdicos.

## **ABSTRACT**

The purpose was to determine if the application of playful games improves the learning of mathematics in four-year-old children of the Initial Educational Institution No. 433 "Las Delicias" 2019, the type of research was explanatory with pre-experimental research design, with a population and sample 12 four-year-old children of the aforementioned institution, observation was used as a technique and the observation sheet as an instrument, at the end of the research it is concluded that the level of learning mathematics of four-year-old children of the I.E.I. N° 337 "Las Delicias" 2019, is high after the application of playful games.

## INTRODUCCIÓN

Se hizo la revisión de los antecedentes en diferentes investigaciones encontrando los siguientes:

Calderón y Orozco (2016) su propósito conocer el efecto de la estrategia lúdica, pedagógica articulada al proceso para resolver cada problema numérico, la población muestral fue de cuarentaiocho alumnos, fue una investigación explicativa con diseño experimental, al término concluye que se determina que al usar la estrategia lúdica, este incide en el progreso académico, disciplinario del alumno, en la cual se va a observar cambios significativos en los procesos de aprendizaje enseñanza para resolver cada problema matemático.

Sánchez. (2018), dentro de su propósito se encuentra conocer el efecto de un programa de juego didáctico en la mejora de las matemáticas de los alumnos de 4 años, fue una investigación de tipo aplicada con diseño experimental, la población muestral estuvo conformada por 21 alumnos, al término se determinó que el programa de juego didáctico mejora las matemáticas de los niños de 4 años de la I.E.P. N° 130.

Layedra (2014). La técnica lúdica y su incidencia en el desarrollo de la lógica matemática de niños y niñas de 4 y 5 años, del Centro infantil "Divino Niño No. 2 CEE" localizado en el sector Amaguaña, año lectivo 2014 propuesta alternativa. Fue una investigación de tipo aplicada, con diseño experimental, la población muestral fueron los estudiantes de 4 y 5 años, la técnica fue la observación y el instrumento una guía de observación, al término de este estudio se determina que al aplicar la técnica lúdica se pudo ver la diferencia en comparación con el grupo donde no se aplicó la técnica lúdica, así mismo se determinó que al no aplicar la técnica lúdica esto conlleva a empeorar cada resultado de las evidencias de cada destreza establecida en los ámbitos de cada relación lógico matemática.

Huallpa & Cano (2019), este estudio planteo conocer si las metodologías didácticas en las matemáticas y las evaluaciones permiten los rendimientos académicos escolares de los alumnos de Secundaria; metodológicamente se basó en el estudio descriptivo explicativo del problema de investigación, que inicia con un análisis teórico de las variables de investigación, la selección de una muestra con 116 estudiantes regulares del nivel de educación secundaria, a los que se les aplica los instrumentos de investigación con el propósito de analizar la metodología didáctica de los profesores como uno de los factores más importantes que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes. Una de las conclusiones más importantes es que se ha comprobado que la metodología didáctica y el sistema de evaluación en el área curricular de matemática no determinan significativamente el rendimiento escolar de los estudiantes. Asimismo, la Pruebas chi-cuadrado a un nivel de significancia asintótica bilateral de 0,241 es mayor al valor de Alfa: 5% o un nivel de significancia de 0,05 la metodología didáctica y la evaluación, no se relaciona significativamente con el rendimiento escolar, confirmando la hipótesis nula.

Flores (2015) su estudio aplicó los métodos activos modelajes matemáticos en el aprendizaje enseñanza de la matemática adecuado a su entorno en la mejora de cada capacidad lógica matemática en los alumnos del quinto año A, fue una investigación Cualitativa, el diseño fue experimental, la población y muestra fue de 21 estudiantes, la técnica utilizada fue la observación y el diario o cuaderno de campo, y como instrumentos las líneas de base, la encuesta, listas de cotejo, foto, video, todo ello para identificar el logro, la limitación, la emoción a través de las triangulaciones, análisis, interpretar cada resultado logrando buenos niveles de logro en los alumnos y en la autora del trabajo de investigación.

Carbajo (2018) su propósito fue conocer los efectos de las aplicaciones de cada estrategia lúdica en los aprendizajes de resoluciones de problema en los alumnos de tercer grado- Primaria, la investigación fue de tipo aplicada, con Enfoque Cuantitativo, con diseño Experimental, la población y muestra fue de cincuenta



alumnos, como técnica se empleó la Prueba de Evaluación y el instrumento fue el Cuestionario de veinte ítems, al término de este estudio se concluye que las aplicaciones de cada estrategia lúdica en los aprendizajes mejoran las resoluciones de problema de igualaciones.

Así mismo se trabajó la fundamentación científica comenzando por:

### Juego lúdico

(Piaget 1982) manifiesta que el Juego aparece en el estadio II – periodo sensorio motor, aquí se observa a los niños copiando una que otra conducta solo por el placer que le produce, como el juego de mano en los campos visuales, tomando y soltando cada objeto, el sonido desagradable, etcétera; así mismo (Guzmán, 1989) expresa que la mayor parte de los orígenes de las matemáticas se ubican tanto en los juegos como en la Belleza, ante ello nos preguntamos ¿intentas aprender las matemáticas por medio de los juegos y la Belleza? ; los profesores de todas las épocas se han divertido jugando y han disfrutado viendo sus juegos y sus ciencias.

### El juego lúdico y el aprendizaje de la matemática

Gervasi (S. a), conceptúa a los juegos como actividades físicas o mentales, gratuitas, mayormente se basan en convenciones o ficciones, y lo que la persona conscientemente se deja llevar por él, su objetivo es solo la satisfacción que este le ocasiona, según Gervasi los niños aprenden jugando, aprenden cada conocimiento relacionado con las competencias, por ejemplo: noción de cantidad.

Ramírez, I. et al (2001), nos dice que a través de los juegos los adultos tienen oportunidades para socializar con los niños, esto permitirá vivir las alegrías, las participaciones, las comunicaciones, estableciendo vínculos afectivos, permitiendo conocer más cercanamente cada necesidad, cada virtud y por ende valorarlos más. Así mismo también pueden descubrirse cada dificultad de asociaciones, de Seguridad y Comunicación, etcétera; que vayan a mostrar algunos de los alumnos y que cueste descubrir en el espacio escolar; entonces los roles de los docentes son la adecuación de sus actividades pedagógicas a lo que

los niños necesitan; los juegos como recurso de su Desarrollo Integral, entonces, la formación educadora no se impone y menos que no motive, está abriendo el espacio lúdico que permita a los estudiantes la interacción y conocimientos usando su esquema corporal como oportunidades para aprender.

Para Castro y Otros (2002), los juegos corporales en los niños están manifestados como propios de las actividades humanas, estas aparecen durante la niñez y sigue durante la adultez, entonces los juegos van a generar en los niños ciertos grados de placer y también le permitirá aprender.

Las características especiales de los niños son los impulsos innatos por el juego y estos son impulsos naturales, pues la idea es la diversión, así mismo con los juegos van a desarrollar su habilidad mental, psico emocional, conoce su contexto; por tanto la Capacidad Actúa y piensa en forma matemática ante cada situación de cantidad es aprendida, se vale de que los niños disfrutan aprendiendo a través del juego, ante esto muestran altos potenciales educativos y permite que estos muestren una cercanía satisfactoria, placentera a diverso contenido, forma de pensamiento propio de las matemáticas.

MINEDU (2015), señala que, el juego usando su propia motricidad y dándole un sentido de contenidos matemáticos, están presentados como excelentes recursos didácticos en el planteamiento de cada situación problemática a los estudiantes; cada estrategia va a permitir la articulación por ejem; las actividades matemáticas y las actividades lúdicas en cada contexto de participación en grupo. Estas apreciaciones son básicas pues los niños, por excelencia, por impulsos naturales se dedican a los juegos y por medio de ello hacen el descubrimiento de sus mundos interiores, desarrolla su capacidad mental, motriz, emocional; y también va a descubrir sus entornos naturales y sociales.

Características de los juegos lúdicos

Andrade & Ante (2010), manifiesta que los juegos didácticos deben de cumplir ciertas características para que el docente tenga en cuenta, así como:

-Juego de expresión oral e interactuando:

Oral (juegos como el Veo Veo)

Escrito (Juegos de los ahorcados).

Audiovisual (los bingos con la imagen, juegos de la película)

-Juegos de tableros y carta (palabra cruzada, los Pictionary, los de las ocas, las barajas...)

Charada y mímicas...

-Juego de actividad individual:

Crucigrama, sopas de letra, adivinanza...

-Juego de televisiones y radios (cifra y letra, pasapalabras...), estos juegos se juegan entre grupos.

-Juego de palabra. Anuncio publicitario (disfrutan las frutas)

Titular del periódico (ambas caras de una moneda, distinta reacción cuando llegan los euros),

Dimensiones de los juegos lúdicos

Según Andrade & Ante, B. (2010), tenemos:

- a. Introducción: Indica las pautas que serán necesarias.
- b. Desarrollo: Aquí el estudiante participa de cada acción que se programa ordenadamente, el docente simplemente guiará la actividad, se sugiere ver la forma de evaluar el juego.
- c. Culminación: Se establece el fin de la actividad programada verificando si se cumplió con lo establecido y si el desarrollo del programa se ha llegado a las metas, de no ser así debe reajustarse para una próxima vez.

Ventajas fundamentales de los juegos lúdicos

Andrade & Ante (2010). Los juegos lúdicos como actividades permite en los estudiantes más a integrarse y socializarse, pero en el campo educativo se aplica de manera didáctica; es decir tiene una finalidad para verificar su

motricidad, su liderazgo, el trabajo en equipo, su integración como persona, para generar hábitos individuales y colectivos con la finalidad de comprobar o entrelazar con el desarrollo del conocimiento y generar el aprendizaje en ellos, de esta manera permite solucionar problemas en el área educativa y lo relacionado con las actividades descritas por los docentes.

#### Comparación de los juegos lúdicos

Andrade & Ante (2010). Los autores manifiestan que el juego lúdico como metodología de enseñanza es muy antigua, ya las civilizaciones antiguas recreaban o simulaban mediante el juego lo que era las actividades cotidianas en ese entonces como la caza, la pesca, el cultivo, etc. De esta manera ellos iban adquiriendo aprendizajes de manera informal para lograr los objetivos, cabe resaltar con respecto a la educación formal se empieza a introducir el juego en la fase inicial del ser humano, de igual manera mediante los ejercicios físicos tomando como interesante el lema: Cuerpo, mente y alma, en donde se realiza actividades motoras mediante el juego para lograr el estado físico y mental de los ciudadanos de ese entonces.

#### Aprendizaje de la matemática

Corresponde a la competencia actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad (Rutas de Aprendizaje 2015); por tanto, implica el desarrollo de habilidades para problemas que ameritan las soluciones numéricas, la comprensión de los significados de la operación, también las aplicaciones de cada diversa estrategia de cálculos y estimaciones en la resolución de problemas.

Así, el conocimiento de cantidad son herramientas básicas para comprender y manejar las realidades en las cuales se vive; se debe aplicar las matemáticas a la cotidianeidad, el aprendizaje será más eficiente, se comprenderá mejor, será de utilidad de acuerdo a las edades, a sus desarrollos cognitivos, también de cada oportunidad ofrecida en los ámbitos escolares, familiares y sociales.

Obando y Vásquez (1988) agrega que otra situación que involucra progreso de los pensamientos numéricos hace referencias a las comprensiones de los significados del número, a cada diferente interpretación y representación, a los usos de sus poderes descriptivos, a los reconocimientos de los valores es decir tamaños absolutos y relativos de cada número, por tanto es desarrollado tomando en cuenta cada oportunidad que se le ofrecen a los niños partiendo de sus propios entornos, por medio de cada situación problemática.

Los progresos de los pensamientos matemáticos de los alumnos se inician antes de ingresar al colegio, alrededor del segundo o tercer año por medio de la socialización con las personas adultas, especialmente papá y mamá, el niño aparte del desarrollo de su habilidad y competencia comunicativa, desarrolla la idea de número, de cantidades y en general de habilidades para el aprendizaje de la matemática.

Figueiras (2014), considera que “la matemática está presente en la vida activa de los niños y niñas”. De este modo fundamenta la importancia de la matemática en la formación integral de los niños y las niñas, en especial en el inicio del desarrollo del pensamiento, a partir de situaciones lúdicas, pero que a la vez le permiten ir concretando maneras diversas de solucionar problemas que obedece a su edad y a su contexto; por lo que tienen que tener relación con la vida cotidiana del niño y de la niña.

#### Pensamiento matemático

El pensar matemáticamente implica hacer uso de los procesos mentales, el que se debe promover desde los primeros años de vida de los niños y niñas, para que, utilizando el pensamiento concreto, resuelvan problemas sencillos de su vida; por tal razón “para pensar matemáticamente, en términos de cantidad, se tiene que conocer cada fundamento de las matemáticas y las practicas exclusivas de cada matemático, entendiendo que necesitamos tener proximidad a toda forma posible de razonamiento, de la formulación de Hipótesis, de la demostración, construcción, organización, comunicación, resolución de cada problema matemático que proviene de contextos cotidianos, sociales, laborales, científicos, etc.(MINEDU – 2015).

El mundo se expresa en números, en cantidades y estamos rodeados de ello por ejemplo para contar cantidades de lo que existe, para realizar compras, para realizar cálculos, diagnósticos, para la realización de encuestas, censos, etc.

### Dimensiones del aprendizaje de las matemáticas

Ministerio de educación. (2009) propone lo siguiente:

#### - Competencia Resuelve problemas de cantidad

Resuelve problemas referido a relacionar cada objeto de su contexto de acuerdo a cada característica perceptual tal como agrupación, ordenamiento llegando al 5to lugar, comparación de cada cantidad de objeto y peso, agregando y quitando hasta cinco objetos, hace representación con su esquema corporal, en materiales concretos, expresa cantidades hasta diez elementos, usa la estrategia del conteo; usa Cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, y denominaciones mas que, menos que; expresa los pesos de cada objeto: pesa más, pesa menos; el tiempo con cada noción temporal como antes, después, ayer, hoy o mañana.

#### - Competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.

Resuelve problemas cuando relaciona cada objeto de su contexto con cada forma bidimensional, tridimensional; expresa las ubicaciones de los seres humanos que se relacionan a cada elemento en el espacio tal como cerca de, lejos de, al lado de; al desplazarse hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro; igualmente hace comparaciones de las longitudes de 2 elementos tales como es más largo que, es más corto que; emplea cada estrategia en la resolución del problema, cuando construye cada objeto con materiales concretos o hace cada desplazamiento en el espacio.

### Importancia de la matemática

Las matemáticas es una de la rama importante en el progreso de los niños, pues proporciona conocimiento básico: como conteo, agrupación y clasificación, lo que permite la base necesaria para el pensamiento metódico y lógico.

### Aprender a aprender matemática

El aprender a aprender es uno de los retos a lograr en los estudiantes y en todo ser humano. Esto se logra si el docente cumple el rol de orientador, de guía y promotor de estrategias necesarias; dando oportunidad con todo ello, para que los niños y la niña piense, a partir de su propio entorno. Al respecto el MINEDU (2015), considera que el aprender a aprender matemática, no solo se requiere de las condiciones anteriores, sino de promover cierto requerimiento, tales como ambiente educativo que brinde seguridad, que exista Respeto, que sea tolerante y actúe libremente, generando una dinámica de progreso significativo y reflexivo. Estas apreciaciones direccionan el actuar del docente, quien es responsable principal para generar un clima armónico y de empatía en el aula.

Todo el tiempo no es posible aprender guiado por un docente, en la vida social, cada cual se motiva y aprende.

Castro y et al (2002), al referirse al aprendizaje del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años, expresa que las observaciones de las realidades de cada niño del contexto, muestran que es capaz de hacer las series numéricas antes de ingresar al jardín, los niños reciben grandes informaciones, al inicio y aprenden de memoria los números, pueden llegar a contar hasta veintinueve o treinta, se agrega que:

- No hay dificultad para nombrar los números antes y después hasta el número 10.
- Aplican el valor cardinal en colecciones pequeñas.
- Leen numerales y entienden al número expresado en forma oral.
- Hace estimación de grupo pequeño de elementos.
- Compara el tamaño en agrupaciones, interpreta y utiliza en forma correcta cada termino como mayor que, menor que e igual.
- Partiendo de las experiencias previas de conteo de los niños, hace comprensión aritmética.
- Resuelven mentalmente problemas de suma y resta cuando los números utilizados están de acuerdo con su capacidad para contar.
- Diferencian las formas curvilíneas y rectilíneas.

- Diferencian las figuras por sus ángulos y dimensiones.

Este trabajo se justifica por:

Desde el punto de vista práctico, la presente investigación permite atender las necesidades de aprendizaje de las nociones de cantidad, sin desligarse de su característica básica de los niños: el juego, en base a su propio cuerpo, es decir a ciertos movimientos psicomotrices para que, de este manera experimenten y vivencien con su cuerpo las nociones de cantidad, que les aporta los materiales concretos y las actividades de representación simbólico gráficas que de manera concreta y real les permita resolver problemas y construir nuevos aprendizajes.

Desde el punto de vista didáctico; se considera que la matemática debería enseñarse en todos los niveles del sistema educativo, porque forma parte del pensamiento de toda persona, de manera que, en los niños y niñas de educación inicial, así como tienen curiosidad por el juego y las formas que se relaciona con el dibujo o el deseo de representar objetos, personas, aspectos de la vida que la rodea en un papel; también se sienten interesados por expresar cantidad numéricas. (Rutas de Aprendizaje – 2015).

Como beneficio social, a través del juego se aportará reglas, normas de convivencia, práctica de valores sociales que afianzarán el aprendizaje de la socialización de los niños y las niñas.

La presente investigación científicamente se justifica porque incrementa el desarrollo tecnológico y de estrategias didácticas para el aprendizaje de la matemática en educación inicial, más que todo en un contexto, donde no existen experiencias diversificadas al contexto sociocultural y a las características de los niños y las niñas que pertenecen a un contexto rural.

Por tanto, el presente proyecto se enmarca en los lineamientos del MINEDU, los mismos que consideran que la investigación es uno de los aspectos fundamentales para la formación educativa y para el desarrollo de la ciencia y la tecnología.

Mi problemática fue planteada de esta forma:



Dentro de las matemáticas un problema latente y general en los alumnos de Educación Inicial especialmente en niños de cinco años en la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” - Huacrachuco, y mejorar la lectura y percepción de figuras geométrica. Me atrevo a decir, por mi experiencia docente, que tras un bajo promedio en las matemáticas se puede deber a que no hay una buena metodología, igualmente que las aulas no están implementadas según las propuestas del MINEDU.

Otro causal es el factor socio cultural, el factor afectivo, y uno importantes es el factor cognitivo dentro de ellos está la atención, la memoria, la velocidad de procesamiento.

Todas estas aseveraciones nos permiten plantearnos la siguiente interrogante:

¿En qué medida la aplicación de los juegos lúdicos mejorará el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 337 “Las Delicias” 2019?

Así dentro de la conceptualización y operacionalización de variables encontramos:

Definición conceptual de juego lúdico, según García & Llull (2009), lo definen como las actividades lúdicas a aquellas que contribuyen al desarrollo motor, va a potenciar las actividades cognitivas, facilitar el progreso emocional y permite la socialización de los niños.

Definición conceptual de Aprendizaje en matemáticas, según MINEDU (2015), se refiere a la forma de actuar, de pensar en forma matemática en diversa situación que conlleve a los alumnos a la interpretación e intervención en cada contexto partiendo de las intuiciones y haciendo supuestos planteamientos, realizando cada inferencia, deducción, argumento, demostración, a la forma de comunicar cada habilidad.

Definición operacional de juego lúdico, Esta variable será medida con una ficha de observación, creada por la autora, la cual contará con tres dimensiones, la dimensión de introducción, la dimensión de desarrollo y la

dimensión de culminación, cada una de ellas con un indicador y tres ítems; se tomará en cuenta tres niveles; el nivel alto de 21 a 27 puntos, el nivel medio o en proceso de 14 a 20 puntos y el nivel bajo de 3 a 13 puntos.

Definición operacional de Aprendizaje en matemáticas, esta variable será evaluada a través de una ficha de observación, la cual contará con dos dimensiones: Competencia “resuelve problemas de cantidad, con un indicador y 5 ítems y la dimensión de Competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización, también con un indicador y 5 ítems. Contará con tres niveles: nivel alto de 23 a 30 puntos, nivel medio o en proceso de 16 a 22 puntos y el nivel bajo de 3 a 15 puntos.

Se operacionalizaron las variables de esta manera:

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>
Juegos lúdicos	Introducción	Las indicaciones en cada juego a realizar son claras y pertinentes de acuerdo a su edad.	
	Desarrollo	Participan de los juegos lúdicos programados en forma ordenada.	
	Culminación	Terminan sus juegos lúdicos programados con éxito y dejando todo en orden.	
Aprendizaje en matemáticas	Competencia “resuelve problemas de cantidad	Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupa, ordena hasta el quinto lugar, seria hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad, usando estrategias como el conteo, usa cuantificadores: muchos, pocos, ninguno, y expresiones: más que, menos que y expresa el peso de los objetos pesa más, pesa menos y el tiempo con nociones temporales como antes o después, ayer, hoy o mañana.	1 - 10

	Competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio cerca de, lejos de, al lado de, y de desplazamientos hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: es más largo que, es más corto que, emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	11 - 20
--	--	---	---------

Mi hipótesis fue

La aplicación de juegos lúdicos mejorará significativamente el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019.

Mi objetivo general:

Determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019.

Los objetivos específicos fueron:

- Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos.
- Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos.
- Comparar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.

## **METODOLOGÍA**

En la metodología se tomó en cuenta el tipo y diseño de investigación, la población muestral, la técnica y el instrumento.

El tipo de investigación es explicativo, pues se centrará en explicar por qué ocurren los fenómenos, en que situación está, etc. Hernández, Fernández y Baptista (2010).

#### Diseño de investigación

El diseño de investigación del presente trabajo es experimental de tipo pre-experimental. Hernández, Fernández y Baptista (2010).

GE: O1 X O2

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Pre-Test

X: Variable Experimental (Juego lúdicos)

O2: Pos-Test

Con respecto a la población y muestra se considera el tamaño de la misma que está constituida por 14 estudiantes de 04 años de la Institución Educativa. Inicial N° 337 “Las Delicias”, matriculados en el año 2019.

Sección	Alumnos		Total
	Varones	Mujeres	
Unica	08	06	14
Total	08	06	14

La técnica empleada fue la Observación, la cual permitió ponerse en contacto personal y directo con el objeto, hecho, fenómeno o sujetos a observar. Fue una técnica muy necesaria en la investigación.

Como instrumentos se utilizó la ficha de observación, este fue un instrumento de recolección de dato, estuvo elaborado en base a enunciados, considerando ítems para cada dimensión. Los ítems fueron elaborados por aspectos que guiaron la observación de los sujetos según el motivo de la investigación. En este caso la ficha de observación de aprendizaje en las matemáticas contó con dos dimensiones: números, relaciones y operaciones, con un indicador y 5 ítems y la dimensión de geometría y medición también con un indicador y 5 ítems. Contará con tres niveles: nivel alto de 23 a 30 puntos, nivel medio o en proceso de 16 a 22 puntos y el nivel bajo de 3 a 15 puntos. Estos instrumentos fueron elaborados por la autora del trabajo de investigación y validada por un juicio de expertos la Magister Lucy Varas Boza, cuenta con una fiabilidad de Cronbach de .986

#### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
.986	19

Para el procesamiento y análisis de la información se trabajó con los métodos de enjuiciamiento y análisis estadístico a través de la estadística descriptiva, como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual y para la contratación de la hipótesis se empleó la estadística inferencial como la prueba T de Student. El software estadístico que permitió el procesamiento de información fue el software SPSS versión 23.

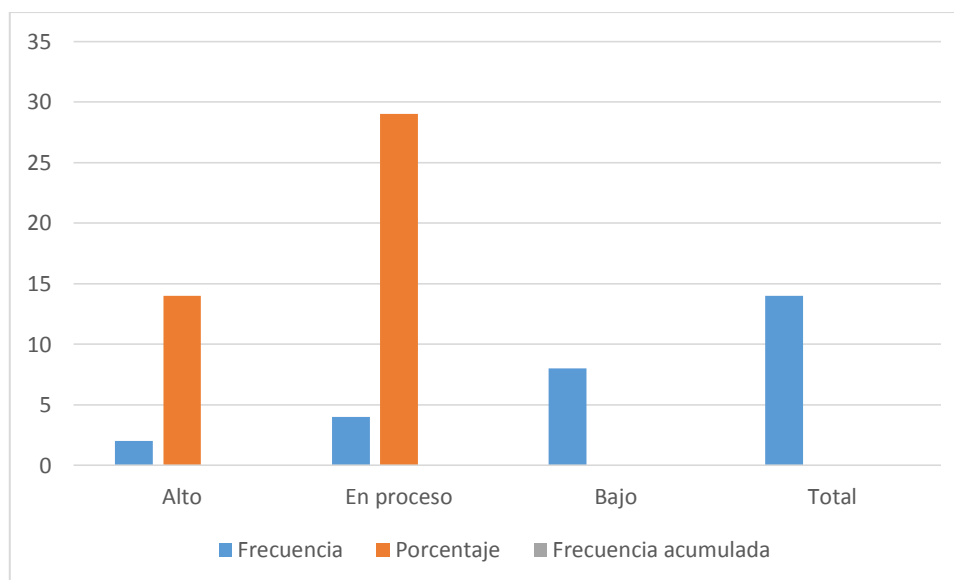
## RESULTADOS

Aquí se registraron todos los resultados obtenidos de acuerdo a la hipótesis y objetivos planteados, tales como:

**Tabla 1**

*Nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos.*

<i>Nivel de aprendizaje de matemáticas.</i>	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Alto	2	14	14,0
En proceso	4	29	43,0
Bajo	8	57,0	100,0
Total	14	100,0	



Fuente: Base de datos de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019

**Figura 1**

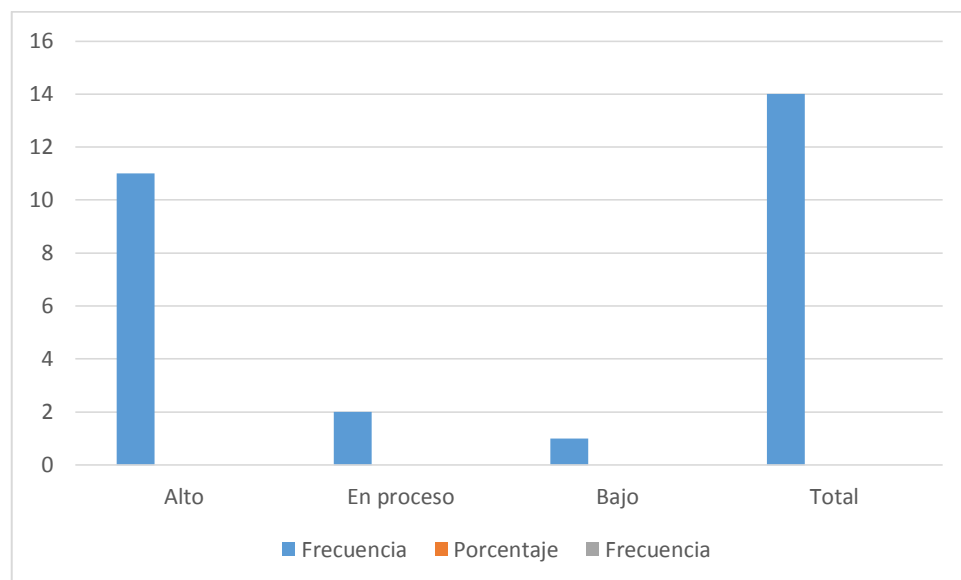
Nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos.

En la tabla 1 y figura 1 se observa que el 14% (2) de los niños presentan nivel alto de aprendizaje de matemáticas, seguido del 29% (4) que están en el nivel de proceso y el 57% (8) se encuentran en nivel bajo, por tanto, los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos presentan nivel bajo de aprendizaje de matemáticas con un 57%.

**Tabla 2**

*Nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos.*

<i>Nivel de aprendizaje de matemáticas.</i>	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia acumulada
Alto	11	79,0	79,0
En proceso	2	14,0	93,0
Bajo	1	7,0	100,0
Total	14	100,0	



**Fuente:** Base de datos de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019

**Figura 2**

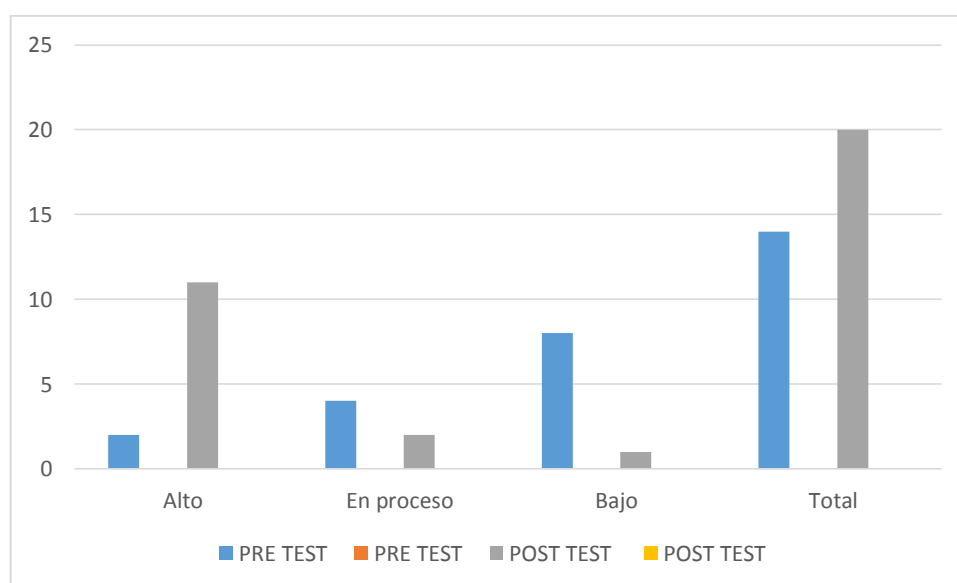
Nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos.

En la tabla 2 y figura 2 se observa que luego de aplicar los juegos lúdicos, el 79% (11) de los niños presentan nivel alto de aprendizaje de matemáticas, seguido del 14% (2) que están en el nivel de proceso y el 7% (1) presentan nivel bajo, por lo tanto, los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos presentan un nivel alto de aprendizaje de las matemáticas con un 79%.

**Tabla 3**

*Comparación del nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.*

<i>Nivel de aprendizaje de las matemáticas</i>	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Alto	02	14,0	11	79,0
En proceso	04	29,0	02	14,0
Bajo	08	57,0	01	7,0
Total	14	100,0	20	100,0





Fuente: Base de datos de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019

### Figura 3

Comparación del nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.

De acuerdo a la tabla 3 y figura 3 se presentan los resultados del cuadro comparativo del pre y pos test en cuanto al aprendizaje de las matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N°337 – Las Delicias; de esta comparación encontramos que mientras en el pre test el 57% (8) se encuentran en nivel bajo, en el pos test conto con un 7%, es decir bajo en un 50%, en el nivel de proceso en el pre test de encontraba en un 29%, en el pos test fue de 14%, es decir bajo en un 15%, por último el nivel alto en el pre test se ubicaba en un 14% en el pos test se ubicó en un 79%, es decir subió en un 65%. Al término de la comparación se concluye que el nivel de aprendizaje de las matemáticas de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, es alto después de la aplicación de juegos lúdicos.

### Prueba de hipótesis

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Resultados post test - Resultados pre test	1,143	,864	,231	,644	1,642	4,947	13	,000

Fuente: Base de datos de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019

### Figura 4

La aplicación de juegos lúdicos mejorará significativamente el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019.

En la tabla 4 se observa que a través de la prueba t de muestras, se observa una diferencia media entre 1143 con una desviación estándar de ,864, u nivel de significancia de ,000; por tanto, estos resultados confirman la hipótesis del trabajo de investigación: la aplicación de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje de matemáticas en niños de 04 años de la I.E.I N° 337 “Las Delicias”.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Luego de haber culminado el trabajo de investigación, se puede apreciar que:

se observa que a través de la prueba t de muestras, se observa una diferencia media entre 1143 con una desviación estándar de ,864, u nivel de significancia de ,000; por tanto, estos resultados confirman la hipótesis del trabajo de investigación: la aplicación de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje de matemáticas en niños de 04 años de la I.E.I N° 337 “Las Delicias”.

Así mismo en la tabla 1 y figura 1 se observa que el 14% (2) de los niños presentan nivel alto de aprendizaje de matemáticas, seguido del 29% (4) que están en el nivel de proceso y el 57% (8) se encuentran en nivel bajo, por tanto, los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos presentan nivel bajo de aprendizaje de matemáticas con un 57%.

También en la tabla 2 y figura 2 se observa que luego de aplicar los juegos lúdicos, el 79% (11) de los niños presentan nivel alto de aprendizaje de matemáticas, seguido del 14% (2) que están en el nivel de proceso y el 7% (1) presentan nivel bajo, por lo tanto, los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos presentan un nivel alto de aprendizaje de las matemáticas con un 79%.

Por ultimo en la tabla 3 y figura 3 se presentan los resultados del cuadro comparativo del pre y pos test en cuanto al aprendizaje de las matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N°337 – Las Delicias; de esta comparación encontramos que mientras en el pre test el 57% (8) se encuentran en nivel bajo, en el pos test conto con un 7%, es decir bajo en un 50%, en el nivel de proceso en el pre test de encontraba en un 29%,

en el pos test fue de 14%, es decir bajo en un 15%, por último el nivel alto en el pre test se ubicaba en un 14% en el pos test se ubicó en un 79%, es decir subió en un 65%. Al término de la comparación se concluye que el nivel de aprendizaje de las matemáticas de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, es alto después de la aplicación de juegos lúdicos.

Igualmente, de acuerdo a los antecedentes presento los autores que llegaron a las mismas o parecidas conclusiones:

Calderón y Orozco (2016) su propósito conocer el efecto de la estrategia lúdica, pedagógica articulada al proceso para resolver cada problema numérico, la población muestral fue de cuarenta y ocho alumnos, fue una investigación explicativa con diseño experimental, al término concluye que se determina que al usar la estrategia lúdica, este incide en el progreso académico, disciplinario del alumno, en la cual se va a observar cambios significativos en los procesos de aprendizaje enseñanza para resolver cada problema matemático.

Sánchez. (2018), dentro de su propósito se encuentra conocer el efecto de un programa de juego didáctico en la mejora de las matemáticas de los alumnos de 4 años, fue una investigación de tipo aplicada con diseño experimental, la población muestral estuvo conformada por 21 alumnos, al término se determinó que el programa de juego didáctico mejora las matemáticas de los niños de 4 años de la I.E.P. N° 130.

Layedra (2014). La técnica lúdica y su incidencia en el desarrollo de la lógica matemática de niños y niñas de 4 y 5 años, del Centro infantil "Divino Niño No. 2 CEE" localizado en el sector Amaguaña, año lectivo 2014 propuesta alternativa. Fue una investigación de tipo aplicada, con diseño experimental, la población muestral fueron los estudiantes de 4 y 5 años, la técnica fue la observación y el instrumento una guía de observación, al término de este estudio se determina que al aplicar la técnica lúdica se pudo ver la diferencia en comparación con el grupo donde no se aplicó la técnica lúdica, así mismo se determinó que al no aplicar la técnica lúdica esto conlleva a empeorar cada resultado de las evidencias de cada destreza establecida en los ámbitos de cada relación lógico matemática.

Huallpa & Cano (2019), este estudio planteo conocer si las metodologías didácticas

en las matemáticas y las evaluaciones permiten los rendimientos académicos escolares de los alumnos de Secundaria; metodológicamente se basó en el estudio descriptivo explicativo del problema de investigación, que inicia con un análisis teórico de las variables de investigación, la selección de una muestra con 116 estudiantes regulares del nivel de educación secundaria, a los que se les aplica los instrumentos de investigación con el propósito de analizar la metodología didáctica de los profesores como uno de los factores más importantes que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes. Una de las conclusiones más importantes es que se ha comprobado que la metodología didáctica y el sistema de evaluación en el área curricular de matemática no determinan significativamente el rendimiento escolar de los estudiantes. Asimismo, la Pruebas chi-cuadrado a un nivel de significancia asintótica bilateral de 0,241 es mayor al valor de Alfa: 5% o un nivel de significancia de 0,05 la metodología didáctica y la evaluación, no se relaciona significativamente con el rendimiento escolar, confirmando la hipótesis nula.

Flores (2015) su estudio aplicó los métodos activos modelajes matemáticos en el aprendizaje enseñanza de la matemática adecuado a su entorno en la mejora de cada capacidad lógica matemática en los alumnos del quinto año A, fue una investigación Cualitativa, el diseño fue experimental, la población y muestra fue de 21 estudiantes, la técnica utilizada fue la observación y el diario o cuaderno de campo, y como instrumentos las líneas de base, la encuesta, listas de cotejo, foto, video, todo ello para identificar el logro, la limitación, la emoción a través de las triangulaciones, análisis, interpretar cada resultado logrando buenos niveles de logro en los alumnos y en la autora del trabajo de investigación.

Carbajo (2018) su propósito fue conocer los efectos de las aplicaciones de cada estrategia lúdica en los aprendizajes de resoluciones de problema en los alumnos de tercer grado- Primaria, la investigación fue de tipo aplicada, con Enfoque Cuantitativo, con diseño Experimental, la población y muestra fue de cincuenta alumnos, como técnica se empleó la Prueba de Evaluación y el instrumento fue el Cuestionario de veinte ítems, al término de este estudio se concluye que las aplicaciones de cada estrategia lúdica en los aprendizajes mejoran las resoluciones de problema de igualaciones.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

De acuerdo a los objetivos planteados tenemos:

- Según el objetivo general se determina que los juegos lúdicos influyen en el aprendizaje de las matemáticas de los niños de 04 de la Institución Educativa N° 337 “Las Delicias” 2019.
- Así mismo se identificó un nivel bajo de aprendizaje de las matemáticas de los niños de 04 de la Institución Educativa N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de los juegos lúdicos con un 57%.
- Se identificó el nivel alto de aprendizaje de las matemáticas de los niños de 04 de la Institución Educativa N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de los juegos lúdicos en un 79%.
- Se estableció la comparación, encontrando que mientras en el pre test el 57% (8)

se encontraban los estudiantes en nivel bajo, en el pos test contaron con un 7%, es decir bajo en un 50%, en el nivel de proceso en el pre test de encontraba en un 29%, en el pos test fue de 14%, es decir bajo en un 15%, por último, el nivel alto en el pre test se ubicaba en un 14% en el pos test se ubicó en un 79%, es decir subió en un 65%. Al término de la comparación se concluye que el nivel de aprendizaje de las matemáticas de los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, es alto después de la aplicación de juegos lúdicos. bajo de conocimientos de relaciones de dirección con un 47% en los niños de 04 años de la Institución Educativa Mi Mundo de Talentos.

## **RECOMENDACIONES**

De acuerdo a los resultados de la presente investigación, se hace llegar las recomendaciones siguientes:

- Continuar haciendo uso de los juegos lúdicos para seguir logrando aprendizajes significativos en las matemáticas de los niños de 3,4 y 5 años.
- Coordinar con la Directora para que tome en cuenta la propuesta y se continúe trabajando con los juegos lúdicos para el logro de aprendizajes significativos en los niños de 3,4 y 5 años.
- Hacer coordinaciones con las redes de interaprendizaje para hacer el efecto multiplicador de la propuesta planteada.

## **AGRADECIMIENTO**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abdalá (2011). *Un enfoque constructivista en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática para el desarrollo de competencias.*
- Argüellas y García (2006). *Didáctica para el logro de aprendizajes autónomos.* Edit. Alfaomega, Edic. 2006 tomo 2, Colombia.
- Calderón y Orozco (2016) *Efecto de la estrategia lúdico – pedagógica, articulada a los procesos de resolución de problemas de tipo numérico, maestría en educación Barranquilla,* Universidad del Norte, Colombia,
- Castro et al (2002). *Desarrollo Del Pensamiento Matemático Infantil.*
- Carbajo (2018) *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de resolución de problemas en los estudiantes de la Institución Educativa Santa Rosa de Lima,* Callao, 2018.
- Cruz (2013). *Matemática Divertida: Una Estrategia para la enseñanza de la Matemática en la Educación Básica.*



- Cuadrado (S. a.). *Matemática divertida para educación infantil.*
- Figueiras (2014). *Adquisición de número en la educación infantil.*
- Flores (2015) *Aplicación del método activo modelaje matemático en la enseñanza aprendizaje de la matemática en las estudiantes del quinto grado "A" de la institución educativa "Mutter Irene Amend" de la ciudad de Abancay, 2013 – 2015"* Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Gervasi (S. a.). *La Enseñanza de la matemática en el nivel inicial.*
- Gómez (2012). *Didáctica de la matemática basada en el diseño curricular de educación inicial – nivel preescolar.*
- González (2010). *Didáctica de la matemática: Recursos, Material didáctico y juegos y pasatiempos para Matemáticas en Infantil, Primaria y ESO: consideraciones generales.* Edit. Síntesis, Madrid.
- González et al. *La actividad del juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares.*
- Hernández, Fernández & Baptista (2010). *Metodología de la investigación* (4a. ed.). México. Ed. Mc Graw Gill / Interamericana Editores, S.A. De C.V
- Huallpa & Cano (2020). *La metodología didáctica en el área de matemática, la evaluación y el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa rural Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, del centro poblado de Llac-Hua, distrito de Haquira, Cotabambas, Apurímac*
- Labinowicz (1987). *Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza.* (Trads. López Pineda, H. y Bustos Cobos, F.) México: Addison – Wesley Iberoamericana.
- Layedra, (2014). *Las técnicas lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la lógica matemática de niños y niñas de 4 y 5 años, del Centro infantil "Divino Niño No. v2 CEE" localizado en el sector Amaguaña, año lectivo 2014. Propuesta alternativa.*
- Flores (2015) *"Aplicación del método activo modelaje matemático en la enseñanza aprendizaje de la matemática en las estudiantes del quinto*

grado “A” de la institución educativa “Mutter Irene Amend” de la ciudad de Abancay, 2013 – 2015”. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Huallpa & Cano (2019). *La metodología didáctica en el área de matemática, la evaluación y el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa rural Juan Pablo Vizcardo y Guzmán, del centro poblado de Llac-Hua, distrito de Haqira, Cotabambas, Apurímac*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Ministerio de Educación (2015) *Rutas de aprendizaje. ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes?*

Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial

Obando, Vásquez (1988). *Pensamiento numérico del preescolar a la educación básica*.

Ramírez et al (S.a.). *El número en la educación preescolar*. Editorial Fundamentos, Madrid, España.

Salvador (S. a.). *El juego como recurso matemático en el aula de matemática*.

Sánchez (2018). *Juegos didácticos y rendimiento académico en Matemáticas, de los estudiantes de la I. E. N.º. 130 – Celendín*. Universidad San Pedro. Chimbote. Perú.

## ANEXOS

### FICHA DE OBSERVACION

Nombres y apellidos del niño: \_\_\_\_\_

Aula: \_\_\_\_\_

Juego: \_\_\_\_\_

N°	VARIABLE /DIMENSION /INDICADOR	NIVEL		
		Alto	Medio	Bajo
Juegos lúdicos				
DIMENSION : Introducción				
01	- Proponen el lugar donde desean jugar.			
02	- Participan para acordar los acuerdos durante el juego.			
03	- Plantean los acuerdos a seguir al finalizar el juego.			

DIMENSION : Desarrollo				
05	- Exploran el material que usaran en el juego.			
06	- Hace uso correcto de los juguetes durante el juego.			
07	- Comparten sus juguetes entre sus compañeros.			
DIMENSION : Culminación				
07	- Ordenan los juguetes al termino del juego.			
08	-Representan lo que hicieron durante el juego.			
09	-Socializan lo que hicieron durante el juego.			

#### BAREMOS

Nivel	Valoración
Alto	03
Medio	02
Bajo	01

### FICHA DE OBSERVACION DEL APRENDIZAJE EN EL AREA DE MATEMATICAS

Nombres y apellidos del niño: \_\_\_\_\_

Aula: \_\_\_\_\_

Luego de observar a los niños y niñas marca donde corresponde.

N°	VARIABLE /DIMENSION /INDICADOR	NIVEL		
		Alto	Medio	Bajo
Aprendizaje en el área de matemáticas				
DIMENSION : - Competencia “resuelve problemas de cantidad				
01	- En una fila de cubos identifica los cardinales primero, segundo y tercero.			
02	- En agrupaciones identifica muchos pocos, ninguno.			
03	-Forma agrupaciones de 1 a 5 elementos y los relaciona con el			

	número.			
04	- Hace seriaciones de números del 1 al 5.			
05	-En agrupaciones de juguetes señala donde hay más y donde hay menos.			
06	- En imágenes observa y ubica las imágenes donde corresponde, antes y después.			
07	- Usando el conteo expresa la cantidad hasta 10 objetos.			
08	- Hace comparaciones entre grupos de juguetes, para conocer cual pesa más y cual pesa menos.			
09	- Se ubica en el tiempo al usar las expresiones: ayer, hoy y mañana.			
10	- Realiza secuencias con los cubos de colores.			
<b>DIMENSION: Competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización”</b>				
11	- Ubica los juguetes de acuerdo a las nociones: cerca de, lejos de.			
12	- Busca los juguetes largos y guarda en una caja los juguetes cortos.			
13	- Se ubica delante de los juguetes y detrás de los juguetes.			
14	- Reconoce las figuras geométricas entre los juguetes.			
15	- Camina rápido como la liebre y luego lo hace lento como la tortuga.			
16	- Camina con los juguetes encima de la cabeza manteniendo el equilibrio.			
17	- Ubica los juguetes fuera del círculo y luego los coloca dentro del círculo.			
18	- Juegan a crear torres utilizando las nociones más alto que y más bajo que.			
19	- Relacionan y comparan a los juguetes por su forma.			
20	- Relacionan a los juguetes por su tamaño.			

#### BAREMOS

Nivel	Valoración
Alto	03

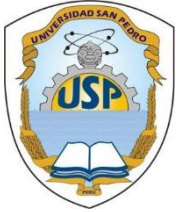
Medio	02
Bajo	01

## Fiabilidad

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de	
Cronbach	N de elementos
,986	19

VARIABLE:JUEGOS LUDICOS														VARIABLE:APREND EN LAS MATEMATICAS														
N°	Dim: Introduc.				Dim: Desarrollo				Dim: Culminacion				PT	Dim: Numeracion							Dim: Geometria							PT
	I1	I2	I3	Ptje	I4	I5	I6	Ptje	I7	I8	I9	Ptje		I1	I2	I3	I4	I5	Ptje	I6	I7	I8	I9	I10	Ptje			
1	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
2	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
3	1	1	1	3	2	2	2	6	2	2	2	6	15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	20		
4	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
5	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	22	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
6	3	3	2	8	2	2	3	7	3	3	3	9	24	2	2	2	2	3	11	3	3	3	3	3	15	26		
7	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	18	2	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	11		
9	1	1	1	3	1	1	1	3	2	2	2	6	12	2	3	2	3	2	12	1	1	1	1	1	5	17		
10	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
11	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	30		
12	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	9	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	2	10	15		



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)**

**DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:**

Juegos lúdicos para el aprendizaje en matemáticas de la Institución Educativa N° 433 “Las Delicias”.

**2. INVESTIGADOR:**

**Salcedo Domínguez Luz Raquela**

**3. OBJETIVO GENERAL:**

Determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019.

**4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población muestral estuvo constituida por 14 estudiantes de 04 años de la Institución Educativa. Inicial N° 337 “Las Delicias”.

**4. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Ficha de observación para evaluar el desarrollo de las nociones espaciales

## **II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)**

### **1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:**

Ms. Lucy Joanet Varas Boza

### **2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:**

Maestro en Educación

### **3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:**

Universidad San Pedro



### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Indicadores de Evaluación								OBSERVACION
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juegos Lúdicos	Introducción	Las indicaciones en cada juego a realizar son claras y pertinentes de acuerdo a su edad.	- Proponen el lugar donde desean jugar.	X		X		X		X		
			- Participan para acordar los acuerdos durante el juego.	X		X		X		X		
			- Plantean los acuerdos a seguir al finalizar el juego.	X		X		X		X		
	Desarrollo	Participan de los juegos lúdicos programados en forma ordenada.	- Exploran el material que usaran en el juego.	X		X		X		X		
			- Hace uso correcto de los juguetes durante el juego.	X		X		X		X		
			- Comparten sus juguetes entre sus compañeros.	X		X		X		X		
	Culminación	Terminan sus juegos lúdicos programados con éxito y dejando todo en orden.	- Ordenan los juguetes al termino del juego.	X		X		X		X		
			-Representan lo que hicieron durante el juego.	X		X		X		X		
			-Socializan lo que hicieron durante el juego.	X		X		X		X		
A pr	Competencia “resuelve	Resuelve problemas referidos a relacionar	- En una fila de cubos identifica los cardinales primero, segundo y	X		X		X		X		

e n d i z a j e n e l a r e a d e m a t e m a t i c a s	problemas de cantidad	objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupa, ordena hasta el quinto lugar, sería hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad, usando estrategias como el conteo, usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que” y expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	tercero.									
		- En agrupaciones identifica muchos pocos, ninguno.	X		X		X		X			
		-Forma agrupaciones de 1 a 5 elementos y los relaciona con el número.	X		X		X		X			
		- Hace seriaciones de números del 1 al 5.	X		X		X		X			
		-En agrupaciones de juguetes señala donde hay más y donde hay menos.	X		X		X		X			
		- En imágenes observa y ubica las imágenes donde corresponde, antes y después.	X		X		X		X			
		- Usando el conteo expresa la cantidad hasta 10 objetos.	X		X		X		X			
		- Hace comparaciones entre grupos de juguetes, para conocer cual pesa más y cual pesa menos.	X		X		X		X			
		- Se ubica en el tiempo al usar las expresiones: ayer, hoy y mañana.	X		X		X		X			
	- Realiza secuencias con los cubos de colores.	X		X		X		X				
Competencia “resuelve	Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas	- Ubica los juguetes de acuerdo a las nociones: cerca de, lejos de.	X		X		X		X			
		- Busca los juguetes largos y guarda	X		X		X		X			

problemas de cantidad	bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio “cerca de” “lejos de” “al lado de”, y de desplazamientos “hacia adelante, hacia atrás”, “hacia un lado, hacia el otro”, también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que”, “es más corto que”, emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	en una caja los juguetes cortos.									
		- Se ubica delante de los juguetes y detrás de los juguetes.	X		X		X		X		
		- Reconoce las figuras geométricas entre los juguetes.	X		X		X		X		
		- Camina rápido como la liebre y luego lo hace lento como la tortuga.	X		X		X		X		
		- Camina con los juguetes encima de la cabeza manteniendo el equilibrio.	X		X		X		X		
		- Ubica los juguetes fuera del círculo y luego los coloca dentro del círculo.	X		X		X		X		
		- Juegan a crear torres utilizando las nociones más alto que y más bajo que.	X		X		X		X		
		- Relacionan y comparan a los juguetes por su forma.	X		X		X		X		
		- Relacionan a los juguetes por su tamaño.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

ES ADECUADO.....

Lugar y fecha:

Chimbote, 20 de abril del 2019

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Luis' followed by a stylized flourish.

---

DNI N° 32773567

Anexo 2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en la Institución Educativa Inicial N°433 “Las Delicias”</b>			
<b>Problema</b>	<b>Objetivos General</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>
¿En qué medida la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019?	Determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019.	La aplicación de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019	<b>Variable independiente:</b> Juegos lúdicos  <b>Variable dependiente:</b> Aprendizaje de matemáticas
	<b>Objetivos Específicos</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos.</li> <li>➤ Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos.</li> <li>➤ Comparar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la I.E.I. N° 433 “Las Delicias” 2019, antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.</li> </ul>		

### Anexo 3. MATRIZ METODOLOGICA

Juegos lúdicos para el aprendizaje de matemáticas en la Institución Educativa Inicial N°433 “Las Delicias”			
Tipo y diseño de Investigación	Población y Muestra	Técnicas e instrumentos	Procesamiento de la información
<p><b>Tipo investigación:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño investigación:</b> Pre-experimental</p> <p><b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b></p> <p><i>Donde</i></p> <p>GE = Grupo experimental</p> <p>O<sub>1</sub> = Pre test</p> <p>X = Aplicación de Juegos lúdicos</p> <p>O<sub>2</sub> = Post test</p>	<p>La Institución Educativa. Inicial. N° 433 “Las Delicias” cuenta con una población muestral de 12 niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa. Inicial N° 433 “Las Delicias”.</p>	<p><b>Técnica:</b> Observación será la técnica de investigación, la cual permite ponerse en contacto personal y directo con el objeto, hecho, fenómeno o sujetos a observar.</p> <p><b>Instrumento</b> Ficha de observación estructurada Se obtendrá una apreciación directa y sistemática de los niños y las niñas.</p>	<p>Estadística descriptiva: distribuciones de frecuencia y porcentaje, media aritmética, rango, y varianza, desviación estándar, coeficiente de variabilidad, estadística inferencial estadístico t de student.</p> <p>Para el proceso de cálculos se utilizará los softwares MS-Excel y SPSS V. 21.</p>

## PROPUESTA

### **JUEGOS LUDICOS PARA EL APRENDIZAJE DE MATEMATICAS EN NIÑOS DE 04 AÑOS.**

#### **FUNDAMENTACIÓN**

La presente propuesta ha sido diseñada para que a través de los juegos lúdicos los niños logren aprendizajes en las matemáticas en niños de 04 años.

Se concibe que los juegos lúdicos nos llevan al aprendizaje de muchas áreas, en esta oportunidad será en el área de matemáticas, a través del juego el aprendizaje en las matemáticas es eficaz, y no solo cognitivamente sino también que a través de las interacciones muestra sus sentimientos, emociones y es con "los otros" con quienes aprende significativamente siempre que sea un sujeto con un mayor desarrollo que el de él; también se defiende la importancia que tiene el medio para el niño, pues en su interacción directa con éste, es que se favorece el desarrollo de los educandos, al enfrentarse a las situaciones diversas que suceden en su entorno.

#### **2. OBJETIVOS GENERALES**

Determinar si la aplicación de juegos lúdicos mejora el aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019.

##### **2.1 Objetivos Específicos**

Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de juegos lúdicos.

Identificar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, después de la aplicación de juegos lúdicos.

Comparar el nivel de aprendizaje de matemáticas en niños de cuatro años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes y después de la aplicación de juegos lúdicos.

#### **3. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, MATERIALES Y RECURSOS**

##### **Antes de iniciar los juegos ludicos.**

- Recordar los acuerdos del aula.
- Establecer el dialogo.
- Presentación de materiales en cajas sorpresas y otros.

- ¿Cómo vamos a desarrollar los juegos lúdicos?
- ¿Qué necesitamos para nuestros juegos lúdicos?

### **Durante el desarrollo de los juegos lúdicos.**

Aplicar la propuesta de los juegos lúdicos, luego de haber aplicado una primera ficha de observación, en donde diagnosticaremos el nivel de desarrollo del área de matemáticas, esta ficha de observación estará constituida por un conjunto de ítems, indicadores debidamente seleccionados.

### **Después del desarrollo de los juegos lúdicos.**

- Se les presenta a los niños las preguntas de rigor, que les pareció, como se sintieron, les gusto.
- La Docente pide a los niños nuevas propuestas para nuevos juegos lúdicos.

### **1. Programación de actividades**

1. Jugamos con los bloques de colores
2. Conociendo las figuras geométricas.
3. Comparamos las dimensiones alto – bajo.
4. Comparamos las dimensiones: grueso – delgado
5. Comparamos dimensiones largo – corto
6. Comparamos dimensiones: Ancho y Angosto
7. Conocemos los Cuantificadores: mucho – poco – uno – ninguno – uno más – uno menos.
8. Reconocemos cuantificadores: igual que, tantos como.
9. Conocemos los cuantificadores: más que y menos que.
10. Identifican cuantificadores: Entero – mitad – doble.

### **Descripción de los componentes del diseño de la propuesta de juegos ludicos.**

#### **4.1. Determinar la efectividad de la propuesta de juegos lúdicos.**

La primera tarea será la de iniciar la propuesta de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en las matemáticas de los niños de 04 años de la LE.I. N° 337 “Las Delicias” 2019, antes de la aplicación de la propuesta de juegos lúdicos, se elaborará el



pre test que estará constituido por un conjunto de ítems de la ficha de observación. Obteniéndose en el grupo control una  $\bar{X} = \dots$  Puntos y en el grupo experimental de  $\bar{X} = \dots$  que será el total lo que evalúa a grupos de niños regulares y bajos con respecto al puntaje total; determinándose de éste modo las razones del porque investigar en los grupos muestrales.

#### **4.2. Constitución de equipos de trabajo**

En razón a los resultados del pre test se tendrá que constituir equipos de trabajo.

#### **4.3. Selección de información del Programa.**

Frente al problema detectado se tendrá que acudir a la literatura científica especializada para poder solucionar el problema e identificar las teorías que darán la orientación adecuada la solución del problema.

#### **4.5. Selección de estrategias**

Como se señaló líneas arriba se seleccionarán los juegos lúdicos a tomar en cuenta para desarrollar el aprendizaje en las matemáticas.

#### **4.5. Planificación de las sesiones de juegos lúdicos**

Las estrategias de aprendizaje me darán la posibilidad de concretar en actividades de aprendizaje en las matemáticas adoptando la siguiente estructura básica:

- a. Denominación
- b. Capacidades y actitudes
- c. Temporalización
- d. Procesos didácticos de los juegos lúdicos.
- e. La evaluación

Se tomará en cuenta la previsión de los juegos lúdicos.

#### **4.6. Ejecución de las actividades de juegos lúdicos**

El acompañamiento y el monitoreo de las actividades de juegos lúdicos serán constantes en todo el grupo que se constituirá, para poder lograr los propósitos deseados.

#### **4.7. Evaluación de las sesiones de aprendizaje**


La evaluación será concebida como proceso de toda la experiencia para ir determinando y asegurando el proceso de toda la investigación. Es decir, se evaluará todos los procedimientos que se tendrán en cuenta en el diseño de la propuesta.

#### **4.8 Concreción de la Propuesta**

La opción más adecuada para concretar la propuesta será precisamente las actividades de juegos ludicos como se ha señalado anteriormente.

SESION N° 1	
TITULO	Jugamos con los bloques de colores
FECHA	Lunes 14 de mayo del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	1. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDISAJE:		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didáctica	Recursos
Rutinas  Juegos libres en Sectores	<p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la Bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención Pedagógica del Día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificamos los colores primarios.</li> </ul> <p><b>Utilización libre de los sectores:</b> Acciones de Rutina.</p>	CD Bandera Canción
ACTIVIDADES DE PROYECTO		
Inicio ¡Planificamos el proyecto con los niños!	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Motivamos a los niños con los bloques lógicos.</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Exploran los bloques lógicos.</li> </ul>	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forman agrupaciones por color.</li> </ul> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre las agrupaciones formadas por los niños.</li> <li>- ¿Todos lo hicieron bien?</li> <li>- ¿Qué colores identificaron?</li> </ul>	<p>Cartel de colores</p>
<p>Cierre</p>	<p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente pregunta a los niños que podemos hacer para que todos conozcamos los colores.</li> <li>- Forman agrupaciones con bloques lógicos del mismo color.</li> <li>- Realizamos las estrategias que los niños propongan.</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños dibujan lo que hicieron con sus bloques lógicos.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En una ficha reconoce que figuras son del mismo color y los agrupa.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendemos.</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>- Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendemos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Bloques lógicos</p> <p>Papel de colores paletas</p> <p>Hoja</p> <p>Ficha</p>

--

SESION N° 2	
TITULO	Conociendo las figuras geométricas.
FECHA	Miércoles 16 de mayo del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	2. Competencia “resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Reconoce las figuras geométricas.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la Bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul>	CD Bandera Canción
Juegos Libres en Sectores	<b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conociendo las figuras geométricas.</li> </ul> <b>Utilización libre de los sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina.</li> </ul>	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Conociendo las figuras geométricas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños observan un video de una canción. Las figuras geométricas. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc">https://www.youtube.com/watch?v=sxXn2Z6dqHc</a></li> <li>– Cometamos con los niños de que se trata la canción.</li> <li>– Que figuras geométricas hay en la canción.</li> </ul>	Video
Desarrollo	<b>Comprensión del problema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos con los niños donde encontramos estas formas.</li> <li>– Las podemos reconocer todas</li> </ul> <b>Búsqueda de estrategias:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente repartirá los bloques lógicos y vamos agrupar por su forma.</li> <li>– Decimos que formas agrupamos.</li> </ul>	Bloques lógicos



SESION N° 3	
TITULO	Comparamos las dimensiones alto – bajo.
FECHA	Martes 29 de mayo del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	3. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

1. MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDISAJE:		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didáctica	Recursos
Rutinas  Juegos libres en Sectores	<p><b>Actividades permanentes de entrada:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>– Formación.</li> <li>– Saludo a Dios.</li> <li>– Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <p><b>Intención pedagógica del día:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comparamos las dimensiones alto – bajo.</li> </ul> <p><b>Utilización Libre de los Sectores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina</li> </ul>	Canción
ACTIVIDADES DE PROYECTO		
Inicio Comparamos las dimensiones alto – bajo.	<p><b>Ejecución del Proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les mostramos a los niños juguetes de diferentes tamaños y les pedimos que la observen, ¿Son iguales esto niños?, ¿En qué se diferencian?</li> <li>– Algunos juguetes son altos y otros bajos.</li> </ul> <p><b>Comprensión del problema:</b></p>	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos con los niños sobre los niños altos y bajos.</li> <li>– Por qué no todos los niños tienen la misma altura si tiene 4 años</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente indica que saldremos al patio y formaremos grupos de 5 niños y se van a comparar, el niño más bajo se colocara primero en la fila y el niño más alto al final de la fila.</li> </ul>	<p>Patio niños</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Observamos a cada grupo y ahora me pueden decir cual niño es el más alto de todos los grupos y cuál es el más bajo de todos los grupos.</li> <li>– Luego regresamos al aula y la docente vuelve a repartir juguetes altos y bajos para que las agrupen según ya sean altos y bajos.</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibujan lo que hicieron en el patio.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En una ficha diferencia la dimensión alto y bajo.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendemos.</li> <li>– Los niños expresan cuáles son nuestros compañeros más altos y los bajos...</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ahora ya puedo reconocer las diferentes dimensiones alto – bajo.</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendemos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Siluetas</p> <p>Hoja</p> <p>Ficha</p>



SESION N° 4	
TITULO	Comparamos las dimensiones: grueso – delgado.
FECHA	Miércoles 30 de mayo del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	4. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> <b>Intención Pedagógica del Día:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Compramos las dimensiones: grueso – delgado.</li> </ul> <b>Utilización libre de los sectores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina.</li> </ul>	Canción
Juegos Libres en Sectores		

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Compramos las dimensiones: grueso – delgado.	<b>Ejecución del Proyecto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente les muestra una caja con diferentes juguetes de diferente grosor.</li> <li>– Mostramos los objetos y los comparan como son.</li> <li>– No todos los objetos son iguales.</li> </ul>	Cajas objetos
Desarrollo	<b>Comprensión del problema:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La maestra les muestra a los niños dos cajas y una bolsa y les dice cómo podríamos separar en esta caja los gruesos y esta otra caja los delgados.</li> <li>– Se escuchan las opiniones de los niños.</li> </ul>	Caja

Cierre	<p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños se organizan en los grupos como lo harían (quien se encarga de esta caja y quien de esta caja y el niño que reparte) respetando a los compañeros y al jefe del grupo.</li> <li>– Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a trabajar proceden a hacerlo.</li> <li>– Cada grupo expone como lo hizo, como se organizaron.</li> <li>– Luego colocamos las dos cajas en el centro de la mesa.</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibuja lo que hicieron y en qué objetos les toco.</li> </ul>	Papelote
Rutinas	<p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En una ficha diferencia la dimensión gruesa – delgado.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</li> <li>– Ahora si podemos encontrar estas dimensiones en los objetos de la casa, el aula y por donde los veamos.</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ahora ya puedo reconocer las diferentes dimensiones grueso – delgado.</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más gusto vender o comprar?, ¿en qué tuviste dificultad?, ¿en qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, refrigerio y recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina.</li> </ul>	Ficha

SESION N° 5	
TITULO	Comparamos dimensiones largo – corto.
FECHA	Jueves 31 de mayo del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	5. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul>	Canción
Juegos Libres en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparamos dimensiones largo – corto.</li> </ul> Utilización libre de los sectores: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina.</li> </ul>	

ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Comparamos dimensiones largo – corto.	Ejecución del Proyecto <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bueno hoy vamos a jugar al mercado.</li> <li>– Les mostramos a los niños una caja con juguetes largos y cortos y les pedimos que la observen, ¿Son iguales estos juguetes?, ¿En qué se puede diferenciar?</li> <li>- Algunos niños dirán son grande y pequeño.</li> </ul> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos con los niños que los juguetes no son grandes ni pequeños.</li> <li>– Tenemos juguetes largos y cortos.</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p>	Lamina

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente indica que saldremos al patio y formaremos dos grupos y con las cajitas de fosforo vacías que se les pidió van hacer dos trenes uno largo y otro corto.</li> <li>– Observamos a cada grupo, cada grupo se organiza para juntar las cajitas y construir sus trenes.</li> <li>– Observamos los trenes de los dos grupos.</li> <li>– Comentamos sobre lo que hicieron.</li> <li>– Cuál es el tren largo y cuál es el tren corto.</li> <li>– Luego regresamos al aula con los trenes sin desarmarlos y lo colocamos en la parte de adelante.</li> </ul>	Cajas de fosforo
Cierre	<p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibuja lo que hicieron en el patio.</li> </ul>	
Rutinas	<p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dibujan lo que hicieron en una hoja.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos.</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente preguntará a los niños y niñas para que nos servirá lo que hemos aprendido hoy.</li> <li>– En la calle o en la casa pueden reconocer las diferentes dimensiones largo – corto.</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más gusto vender o comprar?, ¿en qué tuviste dificultad?, ¿en qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p><b>Actividades de Aseo, refrigerio y recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Hojas</p> <p>Fichas</p>

SESION N° 6	
TITULO	Comparamos dimensiones: Ancho y Angosto
FECHA	Viernes 01 de junio del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	6. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

2. MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas	<b>Actividades permanentes de Entrada:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la Bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul>	CD Bandera Canción
Juegos Libres en Sectores	Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Comparamos dimensiones: anchos y angostos.</li> </ul> Utilización libre de los sectores: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina.</li> </ul>	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Comparamos dimensiones ancho y angosto  Desarrollo	<b>Ejecución del Proyecto</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les presentamos a los niños un nuevo juego. Hoy jugaremos a cruzar obstáculos.</li> <li>– Se lleva a los niños al patio para mostrar las reglas del juego.</li> <li>– Los niños manifiestan sus inquietudes.</li> </ul> <b>Comprensión del problema:</b>	Lamina

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay caminos para cada uno de acuerdo a su tamaño.</li> <li>- Hay caminos anchos y caminos angostos.</li> <li><b>Búsqueda de estrategia:</b></li> <li>- Luego la docente les presenta una caja en la que hay diferentes carros animales y recipientes de diferentes tamaños, para coloquen los carritos y animalitos de acuerdo a su contextura.</li> <li>- Observamos a cada grupo que estrategia aplica para organizarse y ubicar a cada objeto en su recipiente respectivo.</li> <li>- Observamos los trabajos de cada grupo.</li> <li>- Comentamos sobre lo que hicieron</li> <li><b>Representación de lo concreto a lo simbólico</b></li> <li>- Cada grupo dibuja lo que hicieron.</li> <li>- Se organizan para dibujar y todos participan.</li> <li><b>Formalización:</b></li> <li>- En una ficha diferencia ancho angosto</li> <li><b>Reflexión:</b></li> <li>- Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos</li> <li><b>Trasferencia:</b></li> <li>- La docente preguntará a los niños y niñas ¿para qué nos servirá lo que hemos aprendido hoy?</li> <li>- En la calle o en la casa pueden reconocer las diferentes dimensiones ancho angosto.</li> <li>- Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron</li> <li>- Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultades?, ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesite? ¿Qué me fue más fácil? ¿Qué me fue difícil?</li> <li><b>Actividades de aseo, refrigerio, recreo:</b></li> <li>- Acciones de rutina</li> </ul>	<p>Bolsa Siluetas Caminos</p> <p>Hoja</p> <p>Ficha</p>
--------	--	--

SESION N° 7	
TITULO	Conocemos los Cuantificadores: mucho – poco – uno – ninguno – uno más – uno menos.
FECHA	Lunes 01 de julio del 2019

PROPOSITO DE LA SESIÓN:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	7. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

PROPOSITO : Reconoce los cuantificadores: mucho – poco – uno – ninguno – uno más – uno menos.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas  Juegos Libres en Sectores	Actividades con Proceso de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Saludo a la bandera.</li> <li>- Marcha alrededor del patio.</li> <li>- Entonamos una canción nueva.</li> </ul> Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocer a través del juego los cuantificadores: mucho – poco – uno – ninguno – una más – uno menos.</li> </ul>	CD Bandera Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		

<p>Inicio</p> <p>Cuantificador es: mucho – poco – uno – ninguno – uno más – uno menos.</p>	<p>Planificación del Proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les pedimos a los que observen en que equipo hay más niñas y en qué equipo hay menos niñas. Luego les preguntamos si todos los niños tienen mandil o solo algunos niños del salón tienen mandil.</li> <li>– Dialogamos sobre lo realizado y las respuestas dadas.</li> <li>– Elaboramos con los niños en un papelote un proyecto.</li> <li>– Hoy vamos a planificar que podemos hacer para diferenciar las cantidades.</li> <li>– Anotamos los que los niños nos dicen.</li> </ul> <p>Ejecución del proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les presentamos a la mamá coneja que tiene 4 hijitos (siluetas) y que fue al campo a traer en su canasta muchas zanahorias para darles de comer: cada conejito esperaba su comida la mamá coneja pregunto a cada uno cuantas zanahorias quería comer. Rosa dijo yo quiero muchas zanahorias y él tenía su plato de color rojo. Luisa dijo yo quiero sola una y tenía su plato de color amarillo. Gaby dijo yo quiero pocas y tenía su plato de color verde y Martha dijo yo estoy llena mamita no quiero ninguna estoy muy cansada y tenía su plato de color azul.</li> </ul>	<p>Niños</p> <p>Papelotes</p> <p>Siluetas</p> <p>Cinta</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Como hará la mamá coneja para darles a cada uno de sus conejitos la cantidad de zanahorias que le pidieron.</li> <li>– Vamos ayudarla a mamá conejo a repartir las zanahorias.</li> <li>– Repartimos a cada niño una silueta de zanahoria y que peguen en el plato según el color.</li> <li>– Luego otro día la mamá coneja trajo muchas fresas y les volvió a preguntar cuántos querían y esta vez Rosa dijo: yo quiero 1 fresa, Luisa dijo: yo quiero una más, 2 fresas, Gaby dijo: yo quiero una más solo 3 fresas y Martha dijo: yo quiero una más es que tengo mucha hambre mamita yo quiero 4 fresas.</li> <li>– Pedimos algunos niños a repartir las fresas en cantidades que pidieron las conejitas.</li> </ul>	<p>Siluetas de fresas</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Luego otro día la mamá coneja trajo manzanas y las volvió a preguntar y esta vez Rosa dijo: yo quiero 4 manzanas, Luisa dijo: yo quiero una menos o sea 3, Gaby dijo: yo quiero una menos o sea 2 y Martha dijo: yo quiero también una menos o sea 1 manzana es que estoy un poco llena.</li> <li>– Pedimos a los niños que nos ayuden a repartir las manzanas en las cantidades que pidieron las conejitas.</li> </ul>	<p>Siluetas de</p>



	<p><b>Comprensión de Problema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ahora les voy a dar a cada grupo 4 platos rojos, 4 amarillos, 4 verdes y 4 azules y les repartimos semillas de maíz, habas, poroto, huevos, pelotas, etc.</li> <li>– Les pedimos a los niños que en los platos rojos coloquen mucho, en los platos verdes pocos, en los platos amarillos uno y en los platos azules ninguno.</li> <li>– También les repartiremos 4 platos de color anaranjado para que coloquen la cantidad de uno más y 4 platos de color rosado para que coloquen una menos.</li> <li>– Esto lo harán con el material que se le dio a cada grupo</li> </ul> <p><b>Búsqueda de Estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La docente pregunta a los niños como van a repartir.</li> <li>– Los niños manipulan el material reconociendo los colores y las cantidades que van a poner según el color.</li> <li>– Cada grupo acuerda que van a trabajar y con qué material cada uno.</li> <li>– Esperamos como lo hizo cada grupo.</li> <li>– Cada grupo expone lo que hizo y reconoce las cantidades de cada plato.</li> <li>– Y les proponemos ¿de qué otra manera podrían hacerlo?</li> <li>– Se puede sugerir, utilizar otros materiales como los colores, zapatos, sombreros, etc.</li> <li>– Cada grupo expone lo que hizo y explica a sus compañeros como trabajo.</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibuja lo que hicieron, las cantidades que puso a cada plato.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Es una ficha completa y reconoce las cantidades uno más y uno menos.</li> </ul> <p><b>Reflexión.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos transferencia.</li> <li>– En casa vas a contar cuantos zapatos tienes los miembros de tu familia, tu mamá, tu papá y tus hermanos. Vas a descubrir quien tiene más zapatos y quien tiene menos zapatos.</li> <li>– Los niños y niñas se ubican en asamblea y recuerdan lo trabajado.</li> <li>– La maestra, niños y niñas extraen sus conclusiones de lo realizado, que podemos diferenciar las diferentes cantidades como: mucho, poco, uno,</li> </ul>	<p>manzanas</p> <p>Platos de colores</p> <p>Semillas</p> <p>Huevos</p> <p>Chapas</p> <p>Tarjetas</p> <p>Papelote</p> <p>Ficha</p>
--	--	---

	<p>ninguno y también uno más, uno menos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Realizamos la meta cognición ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?, ¿Qué utilizamos?</li></ul> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Acciones de rutina.</li></ul>	
--	--	--

SESION N° 8	
TITULO	Reconocemos cuantificadores: igual que, tantos como.
FECHA	Martes 02 de julio del 2019

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	8. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDISAJE:		
Secuencia Didáctica	Estrategias con Proceso Didáctica	Recursos
Rutinas  Juegos libres en Sectores	Actividades permanentes de entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>– Formación.</li> <li>– Saludo a Dios.</li> <li>– Entonamos una canción.</li> </ul> Intención pedagógica del día: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cuantificadores: igual que, tantos como.</li> </ul> Utilización Libre de los Sectores: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina</li> </ul>	Canción
ACTIVIDADES DE PROYECTO		
Inicio  Cuantificadores: igual que, tantos como.	<b>Ejecución del Proyecto:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les mostramos a los niños un video como los niños juegan con el dado: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=j7QbbF-vv3o">https://www.youtube.com/watch?v=j7QbbF-vv3o</a></li> <li>– A ver si yo le pido que coloquen tantos bloques como patas tiene la mesa. Ahora invitamos otros niños que coloquen tantos bloques como ojos tiene, ahora otro niño que</li> </ul>	Video

Desarrollo	<p>coloque igual de bloques con dedos de una mano.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Luego jugamos con el dado igual que el video.</li> </ul> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Les repartimos a los niños tarjetas de diferentes cantidades.</li> <li>– Las observan.</li> <li>– Les pedimos a los niños que dejen sus tarjetas en la mesa y salgan al patio.</li> <li>– La docente tira el dado y la cantidad que cae se agrupan o juntan los niños.</li> </ul>	<p>Tarjeta</p> <p>Patio niños Dados</p> <p>Papelotes goma</p> <p>Papelote</p>
Cierre	<p>Búsqueda de estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Regresamos al salón y ahora van a relacionar y pegar en un papelote sus tarjetas por su cantidad tantos como.</li> <li>– Los niños se organizan solos, pedimos que todos participen.</li> <li>– Respetar el espacio, material y las opiniones de sus compañeros para resolver el problema de buscar y relacionar que tarjeta va con cual tarjeta siempre y cuando tenga tantos como o igual que.</li> <li>– Cuando el equipo termine lo pegará en la pizarra y expondrá porque relaciono así sus tarjetas...</li> </ul> <p><b>Representación (de lo concreto a lo simbólico)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibujan lo que hicieron en un papelote.</li> </ul> <p><b>Formalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En una ficha colorea tanta zanahoria como conejos hay.</li> </ul> <p><b>Reflexión:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendemos.</li> <li>– Los niños expresan sobre las cantidades igual o tantas como.</li> </ul> <p><b>Transferencia:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ahora observemos en el aula hay tantas sillas como niños, hay tantos casilleros como niños, hay tantos pinceles como niños.</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendemos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue</li> </ul>	<p>Papelote</p> <p>Ficha</p>

	<p>más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina.</li> </ul>	
--	---	--

SESION N° 9	
TITULO	Conocemos los cuantificadores: más que y menos que.
FECHA	Miércoles 03 de julio del 2019.

PROPOSITO DE LA SESION			
ÁREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	9. Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.</li> </ul>

MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencias Didáctica	Estrategias con Proceso Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción.</li> </ul> Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuantificadores: más que y menos que.</li> </ul>	Canción
Juegos Libres en		

Sectores	Utilización libre de los sectores: - Acciones de Rutina.	
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
<p>Inicio Cuantificadores: más que y menos que.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>Ejecución del Proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bueno hoy vamos a jugar al mercado.</li> <li>- Seremos vendedores de frutas y verduras.</li> <li>- Nos dividimos por equipo.</li> <li>- Saca tus productos y coloca en las canastas que se le da a cada equipo.</li> <li>- Luego la compradora será la docente.</li> <li>- Todos arreglan sus productos y la maestra ira a un equipo con dos canastas o bolsas transparentes, y pedirá al vendedor. Señor quiero en esta canasta más manzanas que las patas de la mesa, ahora en esta canasta quiero menos manzanas que las patas de la mesa. Los demás niños observan atentos y opinan si está bien o está mal la cantidad que puso en cada canasta.</li> <li>- La maestra saca una tercera canasta y le dice al vendedor quiero menos manzanas que las de esta canasta.</li> <li>- Ahora cada equipo se turnará y uno será el comprador y el otro vendedor.</li> <li>- La maestra entrega canastas de diferente color: En la roja más y en la amarilla menos.</li> </ul> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños comentan como lo harán quien será el comprador y que va a comprar y la cantidad que pedirá según el color de la canasta y relacionado a una cantidad como las patas de la mesa, los dedos de la mano, como el número de niñas del aula o simplemente él dice quiero como frutas tiene el árbol (laminas que se pegan en la pizarra para que el niño pueda pedir relacionando con la cantidad de dicha lamina)</li> </ul> <p><b>Búsqueda de estrategias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se organizan en sus mesas, arreglan lo que a vender.</li> <li>- Cada grupo después de encontrar la estrategia de cómo van a vender y como comprar las frutas y verduras en sus respectivas canastas.</li> <li>- Los niños proceden a comprar y vender sus productos.</li> <li>- La maestra observa la compra y venta de los productos y también participa comprando a todos los grupos.</li> <li>- Después de realizar las compras invitamos a cada grupo que salga con sus canastas adelante y diga que compro y</li> </ul>	<p>Canastas de frutas y verduras.</p> <p>Canastas de colores</p> <p>Laminas</p>

	<p>en qué cantidad lo hizo. Más que o menos que relacionando a algunas cantidades determinadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Al final la docente maestra sus canastas y sale un voluntario a exponer que se compró y en qué cantidad.</li> <li>– Aplaudimos a todos los compradores y vendedores.</li> <li>– Ahora juntamos todas las manzanas, fresas, plátano, etc. Y descubren que es lo que hay menos y que es lo que hay más.</li> </ul> <p>Representación (de lo concreto a lo simbólico):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo dibuja lo que compraron y en qué cantidad lo hizo.</li> </ul> <p>Formalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En una ficha reconoce más que y menos que dibujando en cada lado la cantidad correcta relacionando la cantidad dada.</li> </ul> <p>Reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos sobre lo que hicimos y que aprendimos como compramos y vendimos en la cantidad más que y menos que.</li> </ul> <p>Transferencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ahora observemos que más sillas o mesas en el aula. Hay más o menos niñas o más o menos niños.</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más gusto vender o comprar?, ¿en qué tuviste dificultad?, ¿en qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> </ul> <p>Actividades de Aseo, refrigerio y recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Acciones de rutina.</li> </ul>	<p>Papelote Colores</p> <p>ficha</p>
--	---	--

SESION N° 10	
TITULO	Identifican cuantificadores: Entero – mitad – doble.
FECHA	Jueves 04 de julio del 2019.

PROPOSITO DE LA SESIÓN:			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
M	Resuelve problemas de cantidad.	1.3 Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	– Usa diversas expresiones que muestran su comprensión sobre la cantidad, el peso y el tiempo – “muchos”, “pocos”, “ninguno”, “pesa más”, “pesa menos”, “ayer”, “hoy”, y “mañana” -, en situaciones cotidianas.

3. MOMENTOS DE LA SESION DE APRENDIZAJE:		
Secuencia Didáctica	Estrategia con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas  Juegos Libres en Sectores	Actividades permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damos la bienvenida a los niños.</li> <li>- Formación.</li> <li>- Saludo a Dios.</li> <li>- Entonamos una canción.</li> </ul> Intención Pedagógica del Día: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuantificadores: Enteros – mitad - doble.</li> </ul> Utilización libre de los sectores: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de Rutina.</li> </ul>	Canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO:		
Inicio Cuantificadores: Enteros – mitad - doble.	Ejecución del Proyecto: <ul style="list-style-type: none"> <li>– La maestra llama un equipo de 5 niños adelante, en la pizarra pega 5 chupetines, les preguntamos ¿Cuántos chupetines le tocara a cada niño?, teniendo en cuenta que todos deben tener igual cantidad de chupetines.</li> <li>– Luego sacamos a dos niños y volvemos hacer la misma pregunta.</li> </ul>	Laminas



	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Luego aumentamos un chupetín ahora cuantos chupetines le toca a cada niño.</li> <li>– Ahora invitamos a otro equipo de 6 niños y colocamos en unos cada 9 globos y les preguntamos ¿Cuántos globos le tocara a cada uno? Que todos tengan igual y no sobre ningún globo.</li> <li>– Ahora Pedimos dos niños voluntarios. Y colocamos en la mesa 4 manzanas ¿Cuántas manzanas le doy a cada niño?</li> <li>– Luego solo colocamos dos manzanas y volvemos a preguntar ¿Cuántas manzanas le doy a cada niño?</li> <li>– Ahora saco una manzana y les volvemos a decir ¿Cómo puedo repartir esta manzana a estos 2 niños? Escuchamos las soluciones y opiniones de los niños.</li> <li>– Podemos partir la mitad a cada uno. Si ahora los 2 tendrán la mitad de la manzana.</li> <li>– Y si tengo tres naranjas para dos niños como haríamos para repartir por igual. Sale un niño voluntario a repartir y con ayuda de la docente partirá la naranja.</li> <li>– Ustedes creen que todas las cosas tienen mitad o se pueden partir por la mitad. Nombra las que ellos creen que sí.</li> <li>– La docente vareas frutas y con ayuda de los niños partirá por la mitad.</li> <li>– Pedimos a un niño voluntario y le damos un globo. Llamamos a otro niño y les decimos a los niños que les daremos el doble de globos que le dimos a su compañero. ¿Cuántos globos le damos? Invitamos a los niños que quiere repetir el doble.</li> <li>– Los niños descubren que es el doble y la mitad. Luego a cada equipo les repartimos una bolsa de frutas, caramelos, a cada grupo diferentes.</li> </ul>	<p>Manzanas Globos Chupetines</p>
Desarrollo	<p style="text-align: center;">Les pedimos que repartan entre toda igual cantidad.</p> <p><b>Comprensión del problema:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dialogamos con los niños como podrían repartir entre todos los niños de su equipo en cantidades iguales.</li> <li>– Busca de estrategias:</li> </ul>	<p>Material para repartir</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños observan y manipulan lo que les toca para repartir.</li> </ul>	<p>Ficha colores</p>

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Se organizan como van a repartir.</li> <li>– Cada grupo procede a repartir.</li> <li>– Cada grupo dice como repartió y cuanto a cada uno.</li> <li>– Luego la docente aumenta o quita para que los niños vuelvan a repartir.</li> <li>– Si algún grupo deciden repartir la mitad la docente ayudaría a partir lo que ellos le pidan.</li> <li>– Al terminar los grupos exponen como repartieron, les preguntamos de que otra manera podrían repartir.</li> <li>– Representación (de lo concreto a lo simbólico)</li> <li>– En una ficha reconoce y pinta la mitad y traza una línea por las figuras a fin de que queden partidas por la mitad.</li> <li>– Reflexión:</li> <li>– Dialogamos sobre lo hicimos y que aprendimos.</li> <li>– Transferencia:</li> <li>– La docente preguntará a los niños y niñas ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos hoy</li> <li>– Dialogamos sobre lo trabajado en la actividad y como se sintieron.</li> <li>– Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendemos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?, ¿Qué necesite?, ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?</li> <li>– Actividades de aseo, refrigerio y recreo:</li> <li>– Acciones de rutina.</li> <li>– Actuación por el día del maestro</li> </ul>	
----------------	---	--

