

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

**Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

**Investigadoras:** Tenorio Saavedra Diane Fiorela.

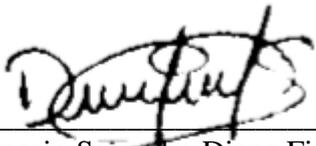
Tenorio Guerrero Blanca Violeta.

**Asesora:** Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena

Lambayeque, Perú – 2020

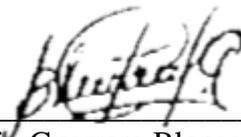
**Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



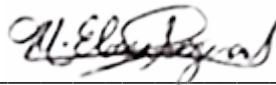
---

Tenorio Saavedra Diane Fiorela  
Autora



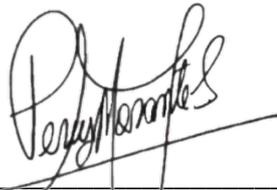
---

Tenorio Guerrero Blanca Violeta  
Autora



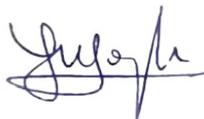
---

Dra. María Elena Segura Solano  
PRESIDENTE DEL JURADO



---

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra  
SECRETARIO DEL JURADO



---

Lic. Luis Alfonso Manay Sáenz  
VOCAL DEL JURADO



---

Dra. Rosa Elena Sanchez Ramirez  
ASESORA



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0249-VIRTUAL**

Siendo las **09:00 horas**, del día **Miércoles 30 de marzo de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/mhp-ykjb-dxq>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 1848-2021-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **17 de noviembre de 2021**, integrado por:

- |            |                                    |
|------------|------------------------------------|
| Presidente | : Dra. María Elena Segura Solano.  |
| Secretario | : Dr. Percy Carlos Morante Gamarra |
| Vocal      | : M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  |
| Asesor     | : Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  |



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL NÚMERO Y CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1435 NUEVA ESPERANZA, SANTA CRUZ- CAJAMARCA”**; presentada por bachilleres **TENORIO SAAVEDRA DIANE FIORELA y TENORIO GUERRERO BLANCA VIOLETA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

**Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (16) (DIECISEIS) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO**

Siendo las **10:00 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano  
PRESIDENTE

Dr. Percy Carlos Morante Gamarra  
SECRETARIO

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
VOCAL

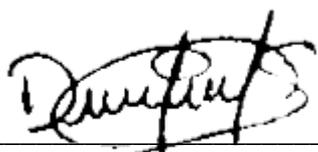
OBSERVACIONES:.....  
.....  
.....  
.....  
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUAL

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Tenorio Saavedra Diane Fiorela y Tenorio Guerrero Blanca Violeta investigadoras principales, y la Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena asesora del trabajo de investigación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 29 agosto 2021



---

Tenorio Saavedra Diane Fiorela  
Investigadora



---

Tenorio Guerrero Blanca Violeta  
Investigadora



---

Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena  
Asesora

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado a todos y cada uno de las personas que me han apoyado a lo largo de mi formación profesional especialmente a mi familia.

Diane Fiorela

Mi trabajo de investigación está dedicado a mis padres, hermanos, esposo y a mis hijos quienes me apoyaron para lograr mi objetivo

Blanca Violeta

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco en primer lugar a Dios por darnos la vida y salud para llegar hasta aquí.

Agradezco también a mis familiares que me han apoyado incondicionalmente para conseguir culminar mi carrera universitaria

Diane Fiorela

Agradecer a Dios por permitirme llegar hasta aquí, a mis padres, a mi esposo y a mis hijos quienes son motor y motivo para seguir adelante

Blanca Violeta

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
RESUMEN .....	11
ABSTRACT.....	12
INTRODUCCIÓN .....	13
CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO.....	18
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	18
1.2. BASE TEÓRICA .....	20
1.2.1. Teorías que fundamentan la Noción de Número.....	20
1.2.1.1. Etapas del desarrollo del niño.....	20
1.2.1.2. Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número.....	22
1.2.1.3. Noción espacio temporal .....	24
1.2.1.4. Noción de comparación .....	25
1.2.1.5. Noción de clase.....	26
1.2.1.6. Noción de conservación.....	26
1.2.1.7. Expresión verbal de un juicio lógico.....	27
1.2.2. Teorías de las actividades lúdicas .....	28
1.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	31
1.3.1. Definiciones Abstractas .....	31
1.3.1.1. Definición de programa .....	31
1.3.1.2. Programa Educativo .....	32
1.3.1.3. Construcción de la noción de número.....	33
1.3.2. Definiciones operacionales.....	35
1.3.2.1. Fundamentación del área de Matemática .....	35
1.3.2.1.1. Principios del aprendizaje de la Matemática.....	36
1.3.2.1.2. Competencias y Capacidades Matemáticas.....	37
1.3.2.2. Construcción de los conceptos Matemáticos.....	37
1.3.2.2.1. La matemática del Nivel Inicial .....	38
1.3.2.2.2. Estrategias apropiadas para trabajar el área de matemática.....	39
1.3.2.2.3. Materiales del área de matemática .....	41
1.3.2.3. Concepciones de las actividades lúdicas .....	42
1.3.2.3.1. Características de las actividades lúdicas .....	44
1.3.2.3.2. Fases de las actividades lúdicas .....	45

1.3.2.3.3. Importancia de las actividades lúdicas en la educación.....	46
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES .....	48
2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	48
2.1.1. Tipo de investigación .....	48
2.1.2. Diseño de la investigación .....	48
2.1.3. Población muestral .....	48
2.1.4. Métodos de investigación .....	49
2.1.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	49
2.1.6. Métodos de análisis de datos .....	51
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	52
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	52
3.2. PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS .....	63
3.2.1. Datos informativos .....	63
3.2.2. Introducción .....	63
3.2.3. Fundamentación .....	64
3.2.3.1. Fundamento Pedagógico.....	64
3.2.3.2. Fundamento Psicológico.....	65
3.2.3.3. Fundamento Curricular .....	65
3.2.4. Objetivos .....	66
3.2.5. Estrategias de intervención .....	67
3.2.6. Propuesta de actividades de aprendizaje significativo .....	68
CONCLUSIONES .....	74
RECOMENDACIONES .....	75
BIBLIOGRAFÍA .....	76
ANEXOS .....	80

## ÍNDICE DE TABLAS

CUADRO 01: NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1435 NUEVA ESPERANZA, SANTA CRUZ- CAJAMARCA.....	52
CUADRO 02: LISTA DE COTEJO-RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DEL TEST DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1435 NUEVA ESPERANZA, SANTA CRUZ- CAJAMARCA.....	54
CUADRO 03: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DEL TEST.....	55

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO 01: EVALUACIÓN DEL TEST .....	56
GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DEL TEST .....	57

## ANEXOS

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD .....	81
SECCIONES DE APRENDIZAJE .....	82

### SECCIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 .....	83
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02.....	86
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03.....	89
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04.....	93
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05.....	97
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06.....	101
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07.....	105
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08.....	107
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09.....	111
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10.....	115
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11.....	119
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12.....	123
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13.....	127

SESIÒN DE APRENDIZAJE N° 14.....	131
SESIÒN DE APRENDIZAJE N° 15.....	135
SESIÒN DE APRENDIZAJE N° 16.....	138
SESIÒN DE APRENDIZAJE N° 17.....	142
SESIÒN DE APRENDIZAJE N <sup>a</sup> 18 .....	144
SESIÒN DE APRENDIZAJE N <sup>a</sup> 19 .....	146
SESIÒN DE APRENDIZAJE N <sup>a</sup> 20 .....	148

## RESUMEN

El presente estudio de investigación, **Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca**, tuvo como propósito:

Determinar en qué medida un programa de actividades lúdicas influye en el aprendizaje de la noción del número y cantidad del área de Matemática de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

Este estudio se justifica porque observamos que los niños y niñas de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca, tienen dificultades para el aprendizaje de la noción del número y cantidad en el área de matemática por eso consideramos difundir el uso de las actividades lúdicas en los docentes, para la enseñanza de la matemática y de esta forma los niños y niñas logren aprender y puedan desarrollar su instinto científico.

La investigación es de tipo Pre – experimental con un solo grupo pre y post test, la muestra estuvo conformada por la misma población; 13 estudiantes de 5 años de edad al cual se le aplicó un pre test para comprobar sus saberes referentes al aprendizaje de la noción del número y cantidad en el área de matemática. Posteriormente se aplicó el programa basado en actividades lúdicas, al término de éste se aplicó el post test, cuyos resultados obtenidos nos demuestra que las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprendizaje en la noción del número y cantidad en el área de matemática.

**PALABRAS CLAVES:** Actividades lúdicas y Noción del número y cantidad

## **ABSTRACT**

The present research study, Playful activities for the development of the notion of the number and quantity of the area of mathematics in 5-year-old Boys and Girls of the I.E.I N ° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca, had as its purpose:

To determine to what extent a program of playful activities influences the learning of the notion of the number and quantity of the Mathematics area of the 5-year-old boys and girls of the I.E.I N ° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

This study is justified because we observe that the boys and girls of IEI N ° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca, have difficulties learning the notion of number and quantity in the area of mathematics, which is why we consider spreading the use of the Playful activities in teachers, for teaching mathematics and in this way children can learn and develop their scientific instincts.

The investigation is of Pre - experimental type with a single group pre and post test, the sample was made up of the same population; 13 5-year-old students to whom a pre-test was applied to check their knowledge regarding the learning of the notion of number and quantity in the area of mathematics. Subsequently, the program based on recreational activities was applied, at the end of it the post-test was applied, the results of which show us that recreational activities significantly influence learning in the notion of number and quantity in the area of mathematics.

**KEY WORDS:** Play activities and Notion of number and quantity

## INTRODUCCIÓN

La matemática se encuentra inmersa en todas las actividades desarrolladas por el hombre, por lo cual es tan importante porque forma parte integral del ambiente cultural, social, económico y tecnológico del ser humano. Es decir, el aprendizaje de la matemática es necesario que se oriente hacia la búsqueda de soluciones a los problemas surgidos del estudio de situaciones problemáticas presentadas al estudiante en su ambiente social, esto con la finalidad de formar personas concientizadas en la importancia de la matemática para la solución de los problemas cotidianos y de su entorno. La noción de número y cantidad es necesaria en la vida del hombre ya que ayuda a resolver problemas de la vida diaria y además intercambia sus experiencias de compra y venta.

Las matemáticas son un dominio colectivo y la forma de enseñanza no debería ser una barrera que impidiera la formación matemática del conjunto de la población, de hecho, las matemáticas juegan un papel importante en la vida cotidiana de las personas adultas, ya que día a día nos encontramos frente a ellas, sin ellas no podríamos hacer la mayoría de nuestras rutinas, necesitamos de las matemáticas constantemente, en la escuela en la oficina, etc. En las ciencias las matemáticas han tenido un mayor auge porque representan la base de todo un conjunto de conocimientos que el hombre ha ido adquiriendo y seguirá adquiriendo.

Los factores relativos al entorno familiar explican las diferencias de rendimiento en mayor medida que otros factores, de tal manera que los logros escolares de los niños estarían relacionados con aspectos sociales, culturales, experiencias de aprendizaje, actitudes y expectativas presentes en el contexto familiar, los agentes familiares son de suma importancia, ya que son parte del constructo de perturbaciones en el aprendizaje, dichas perturbaciones se ven reflejadas en el desempeño escolar.

En los últimos 20 años, el gobierno del Perú ha implementado programas de capacitación docente a nivel nacional; entre ellos el Plan Nacional de Capacitación Docente (PLANCAD) dentro de un sistema de formación continua y fortalecimiento de las capacidades docentes con la finalidad de mejorar el nivel de enseñanza de los

docentes y así poder incrementar el rendimiento académico de los estudiantes y el nivel de logro que se debe alcanzar en los objetivos propuestos para su formación.

A pesar de estas intervenciones, los Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes ECE 2016 (Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Ministerio de Educación , 2017), estableció que el 46,4% de los niños de 2° grado de primaria de Educación Básica Regular había logrado el nivel satisfactorio en lectura y el 34,1% en matemática. Asimismo, estableció que el 28,6% de los estudiantes evaluados se encontraba en el nivel denominado “en inicio”; es decir, que el estudiante no logró los aprendizajes esperados para el tercer ciclo. Solo logra realizar tareas poco exigentes respecto de lo que se espera para este ciclo.

A la vista de estos resultados y a la creciente preocupación por el rendimiento académico que mostraron los estudiantes, especialmente en matemática, se estimó importante analizar el rendimiento escolar en la etapa preescolar (0 – 6 años) por constituir un periodo crítico y fundamental para la incorporación del estudiante a la Educación Primaria. (Alexander, K., Entwisle, D., & Kabbani, N., 2001) establecieron en su investigación que existía evidencia que demostraba que la mejora del rendimiento académico en la etapa preescolar tenía efectos de largo plazo que contribuía significativamente a la reducción del fracaso escolar en los años posteriores.

El informe de investigación que hemos llevado a cabo, es el resultado de una investigación y aplicación en el aula, para efectos de obtener la licenciatura.

El título de la investigación es Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción del número y cantidad del área de matemática en los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

Se ha desarrollado en el aula de inicial de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

La investigación se elaboró con la finalidad de que los niños y niñas de 5 años eleven su nivel de logro de las capacidades matemáticas.

El problema que he abordado en la investigación es el siguiente, los niños tienen un bajo rendimiento en el área de matemática, escriben los números al revés y problemas de correspondencia entre noción de número y cantidad.

El objeto de estudio de la investigación fue el proceso de enseñanza aprendizaje del área de matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

Los objetivos fueron:

El objetivo general:

Proponer un programa de actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

Los objetivos específicos:

Determinar cuál es el nivel de aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca;  
Demostrar que las actividades lúdicas hacen posible mejorar significativamente el aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca;

Diseñar un programa de actividades lúdicas para el aprendizaje de la noción de la número y cantidad del área de Matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca;

Proporcionar información metodológica sobre las actividades lúdicas en el aprendizaje de la noción de la número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

Quedando planteada la hipótesis como sigue: Las actividades lúdicas influye significativamente en el aprendizaje de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

El presente informe de investigación se ha desarrollado en tres capítulos.

En el Capítulo I, titulado Diseño Teórico se han consignado las investigaciones que algunos profesionales han realizado y que han tenido como tema central ya sea el desarrollo del concepto de noción del número y cantidad en la primera infancia y su vinculación directa en el área de matemática. En el mencionado capítulo se ha efectuado un acercamiento a las explicaciones teóricas. Asimismo, se ha efectuado una breve descripción de los principios fundamentales de las teorías que fundamentan la noción de número y la cantidad relacionados con la matemática. Asimismo, se ha efectuado una breve reflexión sobre el pensamiento lógico-matemático, el concepto de número. Relacionando todos estos conceptos con el gran tablero de mando que es el cerebro, centro del aprendizaje del comportamiento humano, en general y de las matemáticas, en particular.

En el Capítulo II, al que se le ha denominado Métodos Y Materiales, se ha mencionado la delimitación de la investigación determinado que se ha enfocado en 13 niñas de 5 años de edad de la institución educativa N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca. Un aspecto importante que se ha desarrollado en este capítulo la investigación se ha realizado la identificación y clasificación de variables e indicadores, se ha optado por un diseño y tipo de investigación, se ha determinado la población y muestra, la caracterización de la misma. Teniendo una percepción muy clara de la hipótesis a demostrar y de los objetivos a lograr se ha abordado la elección del instrumento psicopedagógico que permita cumplir la función de mediador en la situación del test.

En el Capítulo III, cuyo título es Presentación, análisis e interpretación de resultados se muestran los datos cuantitativos obtenidos por los niños integrantes de la muestra y secundando con la propuesta del Programa de Intervención que se ha mencionado anteriormente. De igual manera, se ha efectuado la presentación de los datos, su distribución porcentual lo que ha permitido traducirlos a datos cualitativos (logro de aprendizaje, proceso de aprendizaje y inicio de aprendizaje) por cada uno de los subtests administrados: Conceptos básicos, Percepción visual, Reproducción de figuras y secuencias, Correspondencia término a término, Reconocimiento y reproducción de números, Conservación, Cardinalidad, Números ordinales. A continuación, se

desarrolla la discusión de los resultados contrastando éstos con los objetivos establecidos y con la formulación teórica esbozada por los especialistas en el tema.

Finalmente se han establecido las conclusiones y recomendaciones. En términos generales se ha expuesto que se han logrado los objetivos previstos, tanto el general como los específicos. Asimismo, se ha concluido que se ha aceptado la hipótesis de investigación al proponer un Programa de Intervención diseñado por la autora, el mismo que ha estado relacionado con el desarrollo de la noción de número y cantidad en 13 niños conformantes a la muestra de estudio. Finalmente se han formulado algunas recomendaciones.

# CAPÍTULO I: DISEÑO TEÓRICO

## 1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Castellar, González y Santana (2015), realizaron la Tesis “Las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto “Madre Teresa de Calcuta”. Trabajo presentado para Optar el Título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena. Facultad de Ciencias Sociales y Educación. Cartagena, Colombia. Concluyen que a pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. Por otro lado, concluyen en que la institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones. Por último, a los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

Lázaro y Verástegui (2015), Realizan la investigación titulada “Influencia del juego en el aprendizaje de las relaciones espaciales en los educandos de 4 años de la I.E. N° 113 – 2014”. Tesis para obtener el Título de Licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación. Escuela académico profesional de Educación Inicial. Trujillo, Perú. Concluyen que: Los educandos del grupo experimental según el pos test alcanzaron un porcentaje de inicio 0.0%, proceso 25.0% y logro 75.0% en el aprendizaje de las relaciones espaciales mediante el juego que comparado con el pre test se logró un incremento. Los educandos del grupo control según el post test no lograron mejorar su aprendizaje de las relaciones espaciales. Las conclusiones que anteceden nos llevan a inferir que la aplicación del juego ha logrado que los estudiantes mejoren significativamente su aprendizaje de las relaciones espaciales.

Campos y Velásquez (2016), Realizaron el estudio “Programa Pukllay Mozart para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2016”. Tesis para optar el Título Profesional de Licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación. Escuela académico profesional de Educación Inicial. Trujillo, Perú. Sus conclusiones son las siguientes: Se determinó que el Programa Pukllay Mozart fue significativo al mejorar en un 52% el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años del aula lila de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo en el año 2016. Los niños del grupo experimental según los resultados comparativos de las diferencias del pre test y post test con el grupo control, nos demuestran que lograron mejorar significativamente el aprendizaje de las matemáticas; después de haber aplicado el Programa Pukllay Mozart, mejorando más número y relaciones, menos en edición; quedando contrastada la hipótesis alterna a través de la prueba de T student.

(Gutiérrez y Malpartida (2017), Realizan la investigación titulada “Programa de cuentos motores “Kaboom” y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años de la I.E. N°1564 “Radiantes Capullitos” Urb. Chimú. Trujillo – 2015”. Tesis para obtener el Título de Licenciadas en educación inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de educación y ciencias de la comunicación. Escuela académico profesional de Educación Inicial. Trujillo, Perú. Concluyen en: Los niños del grupo experimental, de acuerdo a los resultados comparativos del pre y post test, lograron mejorar significativamente en el desarrollo de las nociones espaciales como lo demuestra en la diferencia total del puntaje de 5.15 (21.46%). Los niños del grupo control, de acuerdo a los resultados del pre y post test, lograron una ligera mejoría en el desarrollo de las nociones espaciales como lo demuestra el puntaje total de la diferencia 0.30 (1.25%). Los resultados que anteceden nos demuestran que la aplicación del Programa de cuentos motores “Kaboom” ha permitido que los niños de la I.E. N° 1564 “Radiantes Capullitos” de 3 años, logren una mejora significativa en el desarrollo de las nociones espaciales. Con lo que queda aceptada la hipótesis alterna y rechazada la hipótesis nula.

Rafael Narvárez Cadenillas, (2016), Tesis para optar el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación. Escuela académico profesional de

Educación Inicial. Trujillo, Perú. Concluyen de la siguiente manera: Se demuestra que la aplicación del programa MUSAPMA aumenta significativamente el nivel del pensamiento matemático en los niños de 3 años del C.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo. Dichos resultados fueron confirmados con la prueba de “T” de student que dio como resultado un valor calculado ( $t_c=17.2$ ) mayor que el valor crítico ( $t_t=1.76$ ). Se logra obtener a través del diseño de experiencias musicales para el nivel de educación inicial, resultados que permiten el desarrollo del aprendizaje el área de matemática en los niños de 3 años ya que finalizada la aplicación del programa MUSAPMA, el 66.6% de los niños del grupo experimental que al inicio se ubicaban en un nivel de proceso, lograron cambios significativos al avanzar un 100% de los niños al nivel de logro con una diferencia de 33.4%.

## **1.2. BASE TEÓRICA**

### **1.2.1. Teorías que fundamentan la Noción de Número**

#### **1.2.1.1. Etapas del desarrollo del niño**

Esta Propuesta Pedagógica, se apoya teóricamente en la epistemología de Jean Piaget. La inteligencia para Piaget constituye una forma de adaptación del organismo al ambiente; este proceso de adaptación se realiza a través de la asimilación y la acomodación.

Se entiende por asimilación el proceso de incorporar un nuevo dato de la experiencia a los esquemas mentales. Por otro lado, en la acomodación se da lo siguiente: “la inteligencia busca la transformación de los esquemas existentes para adecuarlos a las exigencias de la realidad” (Pérez, P. , 2008).

“Piaget insiste en otros conceptos de gran importancia para la educación, a los que denomina preparación e inclinación. Por preparación entiende la posesión de la capacidad biológica de aprender algo con facilidad. Se trata de la indicación de que el organismo está preparado para una determinada actividad, que ha llegado al grado de maduración precisa para ella. El término inclinación es utilizado para indicar el interés despertado en el niño por una actividad. La aparición de la inclinación será la señal de la adecuada preparación; por el contrario, la resistencia

del niño a una determinada tarea será indicación de su falta de madurez para la misma” (Pérez, P. , 2008).

Esto resalta la importancia de esperar el momento adecuado para cada aprendizaje, porque adelantar los contenidos da pocos resultados y crea aversión hacia el estudio. Para el trabajo educativo hay que tener en cuenta los estadios de desarrollo de la inteligencia por la que atraviesan los estudiantes y estos según Piaget son cuatro:

- Estadio Sensorio Motor (0 a 18 meses)
- Estadio Pre Operacional (18 meses hasta los 7 años)
- Estadio de las Operaciones Concretas (7 a 12 años)
- Estadio de las Operaciones Formales (12 hasta los 18 o 20 años)

Las edades de estos periodos son aproximadas y ya que los niños de 5 años se encuentran en el periodo Pre operacional, nos centraremos sólo en las características de este.

- A inicios de esta etapa aparece la función simbólica.
- Hay dos tipos de función simbólica: simbolismo no verbal, en el que “cualquier objeto o movimiento puede significar algo arbitrariamente construido por el niño” Pérez, P. (2008), Por ejemplo, una pieza de madera puede simbolizar un auto o un robot. Los niños en esta etapa tienen juegos muy variados, aunque no tengan juguetes ellos se entretienen imaginando. Y simbolismo verbal, en esta etapa aparece el lenguaje, el niño trasmite a través del lenguaje lo que siente, lo que piensa, va a socializar con las personas que lo rodean, va a enriquecer su pensamiento y su memoria.
- La irreversibilidad: “Irreversibilidad, significa la incapacidad de ir adelante y hacia atrás con su pensamiento” Pérez, P. (2008), Por ejemplo si se forman dos conjuntos de cinco niños cada uno, se les pide que cuenten y digan dónde hay más, los niños dirán que en los dos conjuntos hay igual cantidad de niños, pero si después se cambia y en un conjunto se colocan los niños juntitos y sentados, en el otro conjunto se colocan los niños parados y separados luego se les pide que digan donde hay mayor cantidad

de niños, señalarán que hay más niños donde están parados y separados. Esto ocurre por la incapacidad del niño de volver al punto inicial.

- Egocentrismo, el niño se centra en su punto de vista y es incapaz de ponerse en el lugar de los demás.
- Concentración, el niño centra su atención en un solo atributo del objeto o hecho.
- Estado versus transformaciones, el niño es incapaz de seguir un proceso continuo. En estos casos se fija en la situación inicial y final, sin prestar atención a las transformaciones intermedias que se puedan presentar.
- “Razonamiento transductivo, esto implica que el niño al tratar de verbalizar una causalidad procede de lo particular a lo particular, y no de lo particular a lo general o de lo general a lo particular”. (Condemarín, 1986: 358)

#### **1.2.1.2. Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número**

“Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel prelógico se corresponde con un periodo pre numérico”. Castro, Encarnación, Rico, L. y Castro, E., (1992). Es decir que el conocimiento del número se organiza por etapas y está en estrecha relación con el estadio particular de desarrollo en el que se encuentra el niño.

“El conocimiento numérico no viene dado, ni se adquiere súbitamente, sino que se llega a él a través de un camino que evoluciona desde la infancia hasta la madurez. Si el conocimiento se transforma con la edad, entonces el estudio de su génesis puede dar las claves de su consistencia y de las capacidades básicas que lo permiten” Maza, C. , (1989). Cada niño construye su conocimiento a partir de todos los tipos de relaciones que crea entre él y los objetos. Por ello la necesidad de estimularlo a establecer estas correspondencias entre toda clase de objetos. El niño interioriza y construye el conocimiento al crear y coordinar relaciones, aprestándose así al número que es una relación creada mentalmente por cada sujeto.

Al desarrollar el niño la capacidad de agrupar por las semejanzas y ordenar por las diferencias, adquiere la posibilidad de clasificar y seriar simultáneamente. Allí según Piaget se origina el concepto de número como síntesis de similitudes y diferencias cuantitativas.

“Piaget distingue dos tipos de actividades, una de tipo lógico - matemático y otra de tipo físico. La primera consiste en seriar, relacionar, contar diferentes objetos que sólo constituyen el material para la realización de tales actividades, que conducen al niño a un conocimiento operativo. La actividad de tipo físico consiste en explorar los objetos para obtener información respecto a sus principales atributos: color, forma, tamaño o peso y que conducen al niño a un conocimiento figurativo de su realidad circundante” Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. , (1986). De la construcción de relaciones entre los objetos surge lo que Piaget define como abstracciones reflexivas o abstracciones constructivas porque es una verdadera construcción mental, y es aquí donde se empieza a construir el conocimiento lógico matemático. Hay que señalar también que las relaciones empiezan a partir de las comparaciones.

“La investigación ha mostrado que el ambiente y la educación en el niño pueden acelerar o retrasar el desarrollo del conocimiento lógico matemático” Rencoret, M., (1994). Esto quiere decir que la sociedad juega un papel importante para el desarrollo del niño porque él recoge información del contexto donde vive y este conocimiento exige un marco lógico matemático para su asimilación y acomodación.

Otro de los procesos cognitivos básicos es la percepción, que se refiere a la forma única en la que cada persona organiza la información que proviene de los sentidos. Pero esta percepción es susceptible de ser afectada por nuestras actitudes, expectativas, estados de ánimo, etc. Una forma de organizar las percepciones es clasificarlas y darles un nombre. Allí se forman los conceptos. Al formar un concepto se es capaz de reconocer o discriminar las propiedades de los objetos. Estos conceptos pueden ser concretos o abstractos; son concretos cuando derivan de nuestras experiencias sensoriales y abstractos cuando son entes. El lenguaje está ligado a los conceptos porque la capacidad de verbalizar permite hablar de estos y así describir los atributos y propiedades de los objetos.

A continuación se define el significado de algunos términos relacionados con las matemáticas:

“El concepto de número es un concepto matemático y como tal es un constructo teórico que forma parte del universo formal del concepto ideal; como ente matemático es inaccesible a nuestros sentidos, solo se ve con ojos de la mente, pudiendo representarse únicamente a través de signos. Se estima que la capacidad de ver esos objetos invisibles es uno de los componentes de la habilidad matemática” (Rencoret, M., 1994).

Número es la palabra que sirve para designar el resultado de contar las cosas que forman un agregado o de comparar una cantidad con otra de la misma especie tomada como unidad, o cualquiera de los entes abstractos que resultan de familiarizar este concepto.

Cantidad, es el valor o cardinal que resulta, en general, de la medida o comparación de magnitudes. Para expresar el resultado de la medida, usamos los números.

El trabajo en el nivel inicial debe estar orientado a ayudar a los niños a adquirir el sentido numérico de acuerdo con sus posibilidades y capacidades, es por ello que en este programa se presentan nociones como: comparación, espacio, tiempo, clase, seriación y conservación como el trabajo previo antes de desarrollar el tema de los números con los niños. Teniendo en cuenta también que debe desarrollar el lenguaje matemático en los niños, se proponen estrategias para trabajar con ellos la expresión verbal de un juicio lógico.

### **1.2.1.3. Noción espacio temporal**

La construcción del espacio es una actividad corporal. Los gestos y los movimientos van conformándose como una toma de posición del espacio por parte de los niños. En un primer momento estos desplazamientos se realizan de forma exploratoria, se experimenta la posición a través de los desplazamientos de su propio cuerpo; posteriormente utiliza su cuerpo como punto de referencia para ubicar objetos en el espacio que le rodea. Cuando se llega a dominar esta etapa, el niño está en situación de relacionar los objetos independientemente de

su cuerpo y, por último, serán capaces de distinguir relaciones de posición en el espacio gráfico.

El punto de partida para trabajar las nociones espaciales es necesariamente el cuerpo: la imagen mental que construye del mismo es la base sobre la que construye el espacio que lo circunda. Los niños deben construir un sistema de referencia que les posibilite definir posiciones, distancias, organizar movimientos, representar movimientos de otras personas u objetos, etc. En el colegio se hacen presentes las relaciones espaciales cuando se organizan las mesas de trabajo, se ubican los sectores y se organiza el día.

La estructuración de la noción del tiempo es lenta en los primeros años de vida; es lógico pensar en esta dificultad ya que nunca se percibe el tiempo directamente. Para el niño, el tiempo está marcado por acciones aisladas, relacionadas con intereses y acontecimientos de sus experiencias diarias que llegan a integrarse como estímulos para la percepción temporal.

#### **1.2.1.4. Noción de comparación**

La comparación puede ser definida como un recurso del habla o de la escritura que se utiliza para establecer los elementos (entendidos como características) a partir de los cuales objetos, personas o situaciones son similares entre sí. Una comparación puede realizarse en diversos espacios y respecto de diversas situaciones, y siempre implica que dos o más cosas compartan algunos de sus elementos, volviéndose entonces similares o parecidos entre sí. La palabra comparación se relaciona con la de „par“ y con la de poner ante sí mismo a esos elementos, más o menos pares, para equiparlos y analizarlos desde el mismo punto de vista.

La comparación es una estructura que requiere siempre de la presencia de dos objetos, personas, situaciones o elementos comparables o equiparables. Evidentemente, una comparación no se puede hacer si se cuenta con una sola persona o un solo objeto y nada con qué compararlo o equiparlo. Esta comparación parte del hecho de descubrir elementos similares entre ambas partes; elementos que a su vez los diferencian de otros.

Sin embargo, la comparación también se puede establecer entre elementos, personas o situaciones que no se parecen entre sí. Aquí es donde la comparación sirve para enumerar características o rasgos que luego de ser corroborados marcan si esas dos cosas son similares o no.

Hay que recordar que el niño domina los elementos cuando se le pone en contacto con los objetos a través de experiencias directas. Esto estimula su lenguaje al mismo tiempo que le muestra las propiedades de los objetos. A través de la manipulación, él los examina y observa sus propiedades: color, tamaño, peso, textura, etc. Al verbalizar las características de los objetos deberá ser estimulado para establecer comparaciones entre ellos.

“Comparar es fijar la atención en dos o más objetos, para describir sus relaciones o estimar sus diferencias o semejanzas. Estas relaciones pueden ser tanto en el ámbito cualitativo como cuantitativo” (Rencoret, M., 1994).

#### **1.2.1.5. Noción de clase**

“La actividad de clasificar, es decir, de agrupar objetos, es una manifestación esencial del pensamiento lógico matemático. Se expresa precozmente en los niños a través de un proceso genético, por el cual se va estableciendo semejanzas y diferencias entre los elementos que le interesan, llegando a formar sub clases que, luego incluirá en una clase de mayor extensión” (Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. , 1986)

Para estimular la noción de clase se debe trabajar: clasificación de objetos según criterio, clasificación múltiple, noción de inclusión.

#### **1.2.1.6. Noción de conservación**

Implica la capacidad de percibir que una cantidad de sustancia no varía cualesquiera sean las modificaciones que se introduzcan en su configuración interior. Esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento. El niño de esta edad no ha desarrollado esta noción, sino que todavía está fuertemente influenciado por factores perceptivos. El niño tiene una ausencia de conservación, es capaz de hacer una calificación a través de una relación perceptual global, su comparación es cualitativa. Por ejemplo, si al niño le

entregamos una plastilina dividida en dos partes iguales y una de ellas se subdivide en cuatro partes, el niño será incapaz de razonar que la cantidad se mantiene constante a pesar de la subdivisión.

Las actividades que se pueden trabajar con los niños son las siguientes: noción de medida, conservación de longitud, conservación de cantidad discontinua, conservación de cantidad continua, conservación de peso, conservación de la equivalencia de dos colecciones en correspondencia, conservación de superficie.

#### **1.2.1.7. Expresión verbal de un juicio lógico**

Los niños realizan juicios de valor cuando piensan y afirman que un objeto tiene determinadas propiedades y determinadas relaciones. Ejemplos de expresar propiedades serían: este carro es pequeño, este plátano no es de color amarillo. De relaciones: mi pelota es más grande que la tuya.

Este razonamiento lógico se lleva a cabo cuando el niño centra su atención en lo que le interesa. Las actividades en el Nivel Inicial deben propiciar el descubrimiento de los objetos a través de los sentidos, esto favorecerá el pensamiento lógico en el niño. La expresión de un juicio lógico se desarrolla a través de actividades como:

- La negación, es la ausencia de propiedad o relación. La estrategia es pedirle que busque otra forma de expresar frases negativas. Por ejemplo: no es verdad que tú eres pequeño (el niño deberá decir, yo no soy pequeño) o no es verdad que Juan es tu papá (el niño deberá decir, Juan no es mi papá).
- La conjunción, es la presencia combinada de dos propiedades o dos relaciones. Permite construir a partir de dos propiedades una nueva o a partir de dos relaciones otra nueva también. Por ejemplo, Luis es hermano de Carla y es menor que Carla.
- Disyunción, implica que existe por lo menos una de las alternativas propuestas. Por ejemplo: una mochila puede ser amarilla o anaranjada.
- Uso de cuantificadores, un cuantificador es una expresión verbal que señala una cantidad inexacta. Los cuantificadores de uso más común

son: ninguno, alguno, todos, muchos. Por ejemplo: pedirle a un niño que le entregue muchos colores a la mesa de color celeste.

### **1.2.2. Teorías de las actividades lúdicas**

Para Medina (2011) el juego le permite al alumno resolver conflictos, asumir liderazgo, fortalecer el carácter, tomar decisiones y le proporciona retos que tiene que enfrentar; la esencia del juego lúdico es que le crea al alumno las condiciones favorables para el aprendizaje mediadas por experiencia gratificantes y placenteras, a través, de propuestas metodológicas y didácticas en las que aprende a pensar, aprende a hacer, se aprende a ser y se aprende a convivir.

Por ello, la realidad problemática actual de las Instituciones Educativas, se encuentran fragmentadas; presentando una deficiencia en el servicio de formación cognitiva, casi una nula participación en algún proceso de la indagación para construir conocimientos a partir de su realidad externa e interna de los estudiantes.

El problema en las Instituciones Educativas de la Educación Básica Regular señala que sus elementos se encuentran aislados uno del otro; es por ello que, las Instituciones Educativas presentan un deficiente desarrollo didáctico y metodológico, lo cual genera una pobre formación integral que se manifiesta en la poca participación del binomio alumno – docente. Asimismo, la poca participación en el enfoque “investigación acción”.

Cada vez es más común escuchar a los estudiantes comentar sobre la dificultad de estudiar matemática, de tenerse que dar un tiempo extra , ya que muchas veces es difícil de desarrollar los problemas matemáticos y no le encuentran sentido al curso, el pobre desarrollo impartido en años anteriores, la falta hábito al cumplimiento de tareas, la mayoría de los estudiantes no comprenden los problemas, por tanto, no pueden resolverlos, aprenden y resuelven ejercicios

en forma mecanizada, no le encuentran sentido en el desarrollo de su vida cotidiana.

El sentido de aprender matemáticas, no es solo una responsabilidad que recae en el estudiante, muchas veces las dificultades que tenemos al resolver problemas de matemáticas, son causadas por los profesores de las escuelas, a veces no se planifica el desarrollo de las capacidades del área de matemática y si son planificados no se desarrollan al momento de pasar la clase, algo que se puede apreciar al comparar los cuadernos de matemática de los estudiantes con la planificación del docente.

Esto evidencia, porque aún no podemos de contextualizar los contenidos trabajados a la realidad del alumno, colocando así a la matemática como una disciplina difícil, aburrida e irrelevante para la vida diaria. En consecuencia, la comprensión de los conocimientos matemáticos, las habilidades para desarrollar la resolución de problemas. Entre algunas investigaciones podemos citar:

La teoría de Piaget, quien aportó a través de su teoría de los estadios el proceso lógico matemático a través de un aprendizaje progresivo que el niño realiza a través de su clasificación del desarrollo de la inteligencia desde la etapa sensorio motriz hasta las operaciones concretas. Piaget relacionó el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Asimismo, Huizinga, J., (2005), señala que el jugar es un quehacer libre que se desenvuelve dentro de un tiempo y espacio, sujeto a reglas y normas convencionalmente aceptadas, cuyo accionar está provisto de sufrimiento, alegrías, y que es susceptible de repetición”. Complementado que se entiende que, gracias al juego crece al alma, y tranquilidad, un niño que no sabe jugar es un pequeño viejo y en el futuro será un adulto, que no sabrá pensar. La infancia es, por consiguiente, para la edad madura, no se debería decir un niño solamente que crece, habría que decir se desarrolla por juego.

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativas. El juego ayuda a consolidar esquemas psicofísicos de comportamiento mental y nervioso, así pues, es parte integrante del desarrollo de la inteligencia. Piaget estableció una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple.

Otra de las teorías importantes es la que plantea Vygotsky acerca del desarrollo del conocimiento partir del medio natural, social, histórico y cultural como elementos básicos para la construcción del conocimiento del niño donde se debe desarrollar a partir de sus conocimientos previos que son experiencias directa que obtiene el sujeto de su medio para acomodar la información obtenida y construir su conocimiento. Para efecto de la investigación se tomará los aportes de Piaget, ya que dicho psicopedagogo establece una investigación más profunda acerca de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y es más su teoría se centra en el desarrollo del niño relacionado al área de matemática que se centra en la abstracción reflexiva que desarrollo el niño en sus diferentes estadios.

Fröebel (2010) es uno de los principales protagonistas de la educación y dice que: mediante el juego, siendo constantemente citado por todos aquellos a quienes inspira su pedagogía, la cual encuentra una implementación práctica

en el kindergarten, donde la intuición, la actividad y el juego son los verdaderos protagonistas, así como el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior. No debe ser mirado el juego como cosa frívola, sino como cosa profundamente significativa: sea, pues, el juego objeto de la minuciosa intervención de los padres.

El mundo del hombre es el mundo del trabajo. El mundo del niño pequeño, es el mundo del juego. Durante la infancia ha de realizarse, por consiguiente, el cambio espiritual que supone el paso del juego al trabajo. Este es, cabalmente, el papel de la escuela para Capella, P. y Sánchez, L. , (2004), es un “papel que consistirá en llevar progresivamente y adaptar al niño a las formas de trabajo adulto en las que se desenvolverá en un futuro próximo”. Además, considera que en la escuela se debe ir inculcando al niño el sentido del trabajo poco a poco, puesto que debe aprender, por supuesto, que la vida es seria, que hay deberes que cumplir, trabajo duro que realizar, y que parte de sus ejercicios deben ser una preparación para responder a tareas difíciles respondiéndolo si es motivado desde el interior, en vez de ser estimulado de manera externa, en vez de una imposición externa, una motivación que encontrará, evidentemente, en el juego. De otro lado, Facundo, A. , (2009), hace un repaso a las preocupaciones pedagógicas del momento, así como a las posibles soluciones que se han dado hasta la fecha para conjugar ambos conceptos en el proceso educativo.

### **1.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

#### **1.3.1. Definiciones Abstractas**

##### **1.3.1.1. Definición de programa**

Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. , (1986), sostiene que la aplicación de cualquier programa de desarrollo debe cuidar de no transformarse en una aplicación mecánica de las técnicas que implica la expresión de la creatividad, las características psicológicas del niño en esta edad del desarrollo

hacen necesario que en el jardín infantil haya predominio de estas actividades de juego libre y que se respete la natural inquietud de los niños.

Morriil, Wh. , (1980), afirma que es, "Experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada a satisfacer las necesidades de los estudiantes". Mientras que Barret , (1985), nos dice que es un plan basado en una teoría, a partir del cual se emprende una acción hacia una meta.". Por otro lado; Bisquerra, R., (1990), "Acción planificada encaminada a lograr uno o varios objetivos con lo que se satisfacen necesidades." Y Rodríguez E. (Coord.), Álvarez, M., y otros , (1993), nos dice. "Acciones sistemáticas, cuidadosamente planificadas, orientadas a las necesidades educativas de los alumnos, padres y profesores insertos en la realidad de un centro."

#### **1.3.1.2. Programa Educativo**

Rodríguez E. (Coord.), Álvarez, M., y otros (2003), manifiesta que un programa educativo es un conjunto de acciones sistemáticas, cuidadosamente planificadas, orientadas a las necesidades educativas de los alumnos, padres y profesores insertos en la realidad de un centro.

Los programas denominados comúnmente currículo, tiene por objetivo indicar los fines en general en cada materia, actividad y experiencia, deben aspirar los maestros, los rendimientos que deben conseguir y las condiciones en que deben realizar su acción educativa. Son documentos oficiales del ministerio de educación que contiene: una formulación de los fines y objetivos de la educación que refleja la filosofía y la política educativa del estado; un plan de estudios, instrucciones o guías metodológicas; actividades y experiencias a cumplir, etc.

Según Martínez, Y. (2009), es un conjunto de actividades, información, comunicación y educación a desarrollar en un periodo de tiempo determinado. El blog Psicopedagogía.com, manifiesta que es un instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin. Y

Uwextension, (2003), considera que es un programa educativo es una serie de actividades de aprendizaje y recursos dirigidos a la gente para que mejore su vida.

### **1.3.1.3. Construcción de la noción de número**

“Piaget considera que la construcción del número es correlativa con el desarrollo del pensamiento lógico, y que al nivel pre lógico se corresponde con un periodo pre numérico”. Es decir, que el conocimiento del número se organiza por etapas y está en estrecha relación con el estadio particular de desarrollo en el que se encuentra el niño”.

Ministerio de Educación. UMC, (2013) en cuanto a noción de número nos dice que está relacionado con la cantidad, por ejemplo, si decimos que 6 es un número y digo que tengo 6 manzanas, ambas expresiones no son lo mismo, porque seis es el nombre de un número, como podemos apreciar el concepto de número es abstracto, porque existe en nuestra mente y más aún lo usamos en situaciones de la vida cotidiana.

Desde el Ministerio de Educación. UMC, (2013) se define la construcción del número como la comprensión de su significado partiendo de capacidades previas como la clasificación, seriación, comparación, cuantificación, cardinalidad, ordinalidad. Esta construcción de número será posible en la medida que los niños tengan oportunidades de experimentar con materiales concretos y pertinentes, y así de manera natural y espontánea vayan asimilando distintas características que le permitan luego cuantificar y cualificar, establecer comparaciones. En la vida cotidiana ellos por ejemplo clasifican sus juguetes por color, tamaño, forma, entre otros y según el interés y objetivo del juego.

El número se adquiere por etapas y como producto del desarrollo de dos capacidades matemáticas: la clasificación y seriación Alsina, A (2006).

La forma en que el niño construye el número aún es un misterio, hay datos teóricos y empíricos que demuestran que los inicios del número en los niños son muy generales, pero la clave está en la importancia de que el niño establezca diversos tipos de relaciones entre toda clase de objetos (Gallardo, J. , 2004).

Que importante es para una docente del nivel inicial conocer las nociones previas para la construcción del número, porque si en nuestra planificación curricular trabajamos estas nociones: clasificación, seriación, correspondencia, cuantificadores, conteo y orden. Lograremos buenos resultados en nuestros niños.

#### **1.3.1.4. Definición de Cantidad**

Para Ponce, H. (1999), el concepto fundamental en la Aritmética es el de cantidad.

Discusiones sin número se han suscitado en todos los tiempos y lugares para concretar la claridad de su contenido. Filósofos y matemáticos han especulado desde hace milenios sobre tal cuestión, y de ello nos ha quedado una verdad tan sencilla como clara, tan llana para su complejidad como profunda en su contenido racional: la cantidad es el "estado numérico abstracto" es referirnos a algo insensurable, ajeno a los sentidos. En verdad que la naturaleza sólo nos da objetos en desorden, y es función del espíritu ordenarlos para luego percibirlos mejor, dentro de un concepto de orden, dentro de un marco previo que es concepto de cantidad. Pero esto sólo nos indica que tal concepto pertenece al espíritu, y ya sabremos que todo lo que en el espíritu está, ha penetrado en él por los sentidos. De aquí que la cualidad que caracteriza al concepto, permita siempre una representación espiritual, ya sea con símbolos o con objetos simplificados.

Las cantidades se forman por agregación o disminución de unidades. Esto ciertamente es complejo para el niño, porque como el correcto aprendizaje necesita atender a la cuestión sensible y a la cuestión simbólica dentro de la

noción "más o menos", el proceso mental se vuelve mucho más complicado en el caso concreto de la unidad.

Tarski, A. (1997), sostiene que, antes de que surgieran los números para la representación de cantidades, el ser humano usó otros métodos para contar utilizando para ello objetos como piedras, palitos de madera, nudos de cuerdas, o simplemente los dedos. Más adelante comenzaron a aparecer los símbolos gráficos como señales para contar, por ejemplo, marcas en una vara o simplemente trazos específicos sobre la arena. Pero fue en Mesopotamia alrededor del año 4000 a.C. donde aparecen los primeros vestigios de los números que consistieron en grabados de señales en formas de cuñas sobre pequeños tableros de arcilla empleando para ello un palito aguzado. De aquí el nombre de escritura cuneiforme. Este sistema de numeración fue adoptado más tarde, aunque con símbolos gráficos diferentes, en la Grecia Antigua y en la Antigua Roma. En la Grecia Antigua se empleaban simplemente las letras de su alfabeto, mientras que en la antigua Roma además de las letras, se utilizaban algunos símbolos.

### **1.3.2. Definiciones operacionales**

#### **1.3.2.1. Fundamentación del área de Matemática**

El Diseño Curricular Nacional Ministerio de Educación MED (2009), afirma:

Los niños a partir de los tres años llegan a la institución educativa con conocimientos diversos que aprenden de la familia, los compañeros, los medios de comunicación. Todos estos conocimientos se organizan formando estructuras lógicas de pensamiento con orden y significado. Es aquí que la matemática cobra importancia, pues permite al niño comprender la realidad sociocultural y natural que lo rodea, a partir de las relaciones constantes con las personas y su medio. Las primeras percepciones (visuales, auditivas, táctiles, gustativas, olfativas) formarán conceptos que irán desarrollando las estructuras de razonamiento matemático.

En el área debe ponerse énfasis en el desarrollo del razonamiento matemático aplicado a la vida real, procurando la elaboración de conceptos, en desarrollo de

habilidades, destrezas y actitudes matemáticas a través del juego como medio por excelencia para el aprendizaje infantil.

#### **1.3.2.1.1. Principios del aprendizaje de la Matemática**

(Gutierrez, V. , s/a), propone cuatro principios:

- a. **Principio de Constructividad:** el aprendizaje de las matemáticas será concebidos como una actividad constructiva constante de los conceptos que forman, esto es, el estudiante debe construir o elaborar los conceptos por que la construcción es antes que el análisis en la formación de conceptos matemáticos.
- b. **Principio Dinámico:** la construcción de conceptos exige experiencias concretas que el estudiante realizará con material adecuado y en forma de juego estos juegos pueden clasificarse en: juegos preliminares o de manipulación libre, juegos estructurados o preparados para ciertos propósitos y juegos de prácticas.
- c. **Principio de Variabilidad Perceptiva:** una misma estructura conceptual deberá presentarse bajo formas perceptivas, variadas considerando las diferencias individuales en la formación de conceptos.
- d. **Principio de la Variabilidad Matemática:** La construcción de un concepto requiere de un número variable de experiencias que permitan al estudiante generalizar la noción para luego aplicarla a casos particulares y no a la inversa. Es decir será necesario presentar gran variedad de situaciones concretas pero que tengan una base común, esto es, se variarán las experiencias cuidando en que la base este la misma noción que pretendemos formar en el estudiante.

### **1.3.2.1.2. Competencias y Capacidades Matemáticas**

Las Rutas de Aprendizaje del Aprendizaje de Matemática (2015), afirma:

Los niños se enfrentan a retos que demanda la sociedad. En este contexto, las actividades de aprendizaje deben orientar a que nuestros niños sepan actuar con pertinencia y eficacia, en su rol de ciudadanos.

Esto involucra el desarrollo de un conjunto de competencias, capacidades y conocimientos que faciliten la comprensión, construcción y aplicación de una matemática para la vida y el trabajo.

Por esta razón, el tránsito por la Educación Básica Regular debe permitir desarrollar una serie de competencias y capacidades, las cuales se definen como la facultad de toda persona para actuar conscientemente sobre la realidad, sea para resolver un problema o cumplir un objetivo, haciendo uso flexible y creativo de los conocimientos, habilidades, destrezas, información o herramientas que se tengan disponibles y se consideren pertinentes a una situación o contexto particular.

Tomando como base esta concepción es que se promueve el desarrollo de aprendizajes en matemática explicitados en cuatro competencias. Estas, a su vez, se describen como el desarrollo de formas de actuar y pensar matemáticamente en diversas situaciones, donde los niños construyen modelos, usa estrategias y generan procedimientos para la resolución de problemas, apelan a diversas formas de razonamiento y argumentación, realizan representaciones gráficas y se comunican con soporte matemático.

### **1.3.2.2. Construcción de los conceptos Matemáticos**

Kahvedjian, K. (2016), manifiesta:

- La clasificación lleva al concepto de cardinalidad.
- La seriación lleva al concepto de orden.
- La correspondencia lleva al concepto de número.

Las propuestas en matemática deben tener como objetivo inicial a los niños en la matemática sistematizada, sin olvidar las características de la etapa evolutiva propia del nivel inicial; según Piaget, el periodo simbólico.

Para trabajar en matemática resolviendo distintas situaciones y abriendo nuevos interrogantes, debemos partir siempre de los conocimientos previos de los niños y de aquellos contenidos matemáticos que nacen de la vida cotidiana. Si nuestra propuesta frente a los chicos es realizar agrupaciones y marcar sus elementos agrupados, esta tarea no necesitara demostración previa porque el concepto de grupo, conjunto y el de elemento, son conceptos primitivos que ellos traerán consigo.

#### **1.3.2.2.1. La matemática del Nivel Inicial**

El niño del Nivel Inicial, se encuentra en un periodo sensible de su desarrollo, esto quiere decir que el 80 % de su cerebro se desarrolla durante la etapa preescolar, por lo tanto, es importante trabajar los conocimientos que debe aprender y el método con que lo hace. Se debe enseñar matemática no para obtener aprendizajes mecánicos sino para llevar a la persona a pensar, a enjuiciar y a acrecentar sus conocimientos.

Hay que resaltar también que los niños no aprenden sentados, no aprenden recibiendo y acumulando pasivamente los datos que reciben, más bien se tiene que usar estrategias que los estimulen a su autonomía e iniciativa; ya que el desarrollo del pensamiento matemático supone una construcción personal, una construcción desde dentro, algo que únicamente el niño puede hacer.

Gracias a las interacciones con las personas y con el medio, los niños van creando y madurando las estructuras de razonamiento lógico matemático. La familia conjuntamente con la Institución Educativa debe proporcionar al niño herramientas necesarias que le permitan ir construyendo el propio razonamiento lógico matemático. “Para conseguir estos propósitos en las primeras edades el razonamiento lógico matemático se ocupa de analizar cualidades sensoriales, desde tres puntos de vista, que coinciden con tres grandes capacidades del ser humano: identificar, definir, y/o reconocer estas diferentes cualidades, analizar

las relaciones que se establecen entre unas y otras, y observar sus cambios, llamados también operadores lógicos” (Arellano, T. , 1997).

Esto determina que las primeras estructuras lógico matemáticas que adquiere el niño son las clasificaciones y las seriaciones, estas aparecen a causa de factores perceptivos y sensoriomotores. Gracias a la interacción con todo lo que le rodea y a la manipulación, el niño llega a descubrir las propiedades de los objetos y es aquí donde van apareciendo los primeros esquemas.

Hay que tener presente que estas estructuras de razonamiento lógico matemático tienen un papel fundamental en la adquisición de las distintas nociones que sirven para designar aspectos cuantitativos de la realidad que les rodea como en la adquisición del sentido numérico. Identificar, definir y/o reconocer cualidades sensoriales de los objetos consiste en profundizar sobre estas características, como el color, medida, grosor, textura, etc. Estas actividades también permitirán a los niños hacer agrupaciones de elementos a partir de sus cualidades y también preparan su mente para hacer agrupaciones según características cuantitativas a partir de cuantificadores.

#### **1.3.2.2.2. Estrategias apropiadas para trabajar el área de matemática**

En el Nivel Inicial la estrategia por excelencia es el juego, este es una actividad innata, connatural al niño. “Es en esencia una actividad que tiene fin en sí misma y se realiza por el gozo que procura. El juego es placer, pero también es una actividad seria en donde todas sus manifestaciones, hasta las de aparente desorden tienen importancia y significación” Dubovick, (1994). El juego pone al niño en contacto con el entorno, lo lleva a observar, crear, sacar conclusiones, y en general a aprender y a recrearse, por estas razones es indispensable para el normal desarrollo del niño.

Se puede afirmar que a través del juego el niño se divierte pero también aprende a cooperar, a socializarse, a respetar reglas y a desarrollar su inteligencia.

“El juego, si es aceptado como tal por el niño, supone una motivación suficiente; contiene su propia finalidad. Pero esto no excluye, sino todo lo contrario, que responda a una intención pedagógica y no solamente a una preocupación por

entretener al niño o divertirlo” Boule, (1995). Cada juego es una nueva experiencia, que muchas veces propicia nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos y conocimientos.

Otras de las estrategias muy importantes para desarrollar el pensamiento lógico matemático y que deberían trabajarse en el Nivel Inicial, son las siguientes:

- Los niños exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea usando sus sentidos, estas experiencias provocan otras oportunidades valiosas de aprendizaje.
- Presentar situaciones en donde los niños puedan vivenciarlas a través del propio cuerpo y del movimiento, ya que ofrecen numerosas oportunidades de exploración del entorno que le rodea. La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad y la comunicación humana.
- Manipular, experimentar, favorecer la acción sobre los objetos, dado que es a partir de la acción sobre estos que el niño puede ir creando esquemas mentales de conocimiento. Se debe estimular al niño a que sienta curiosidad por el mundo y a interactuar con los objetos para poder construir un pensamiento activo y posteriormente lógico. Él observa por instinto natural de forma espontánea; el docente ha de planificar situaciones, experiencias, de forma variada, concreta, manipuladora, creativa, interesante y motivadora para acelerar el proceso espontáneo.
- Hacer actividades gráficas después de haber garantizado suficientemente la manipulación y experimentación con materiales diversos. Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.
- Verbalizar las observaciones, las acciones y los descubrimientos efectuados a través de la interacción, el diálogo, y la negociación, con el objetivo de favorecer la comprensión e interiorización de los conocimientos, ya que el lenguaje juega un papel muy importante para el desarrollo del pensamiento matemático.

- Programar este tipo de actividades de forma sistemática unas dos veces por semana.
- Basar el aprendizaje de las estructuras lógico matemáticas en un enfoque global, a partir de actividades contextualizadas (Alsina, A. , 2006).

### **1.3.2.2.3. Materiales del área de matemática**

El material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque el niño a los aprendizajes.

La función del material educativo para desarrollar el pensamiento lógico matemático es importante particularmente durante las clases, es el soporte de la actividad; y para ello hay que dar a los niños la oportunidad de que manipulen libremente el material y a la vez orientarlos, de modo que logremos alcanzar los objetivos planteados. El material de acuerdo a la convergencia o divergencia de la actividad, puede ser estructurado y no estructurado.

Hay sectores o espacios pedagógicos dentro del aula, que llevan al niño a desarrollar su pensamiento matemático y que son propuestos por el Ministerio de Educación, estos son siete pero nos centraremos en los que están más ligados al área:

Construcción, su finalidad es representar la realidad a través de la construcción creativa, ejecutar coordinación motora fina y su capacidad de organización y relacionarse con el espacio y características de los objetos. Aquí tenemos:

- Material no estructurado: botellas de plástico, conos de papel higiénico, tapas, cajas, lanas, latas limpias sin bordes filudos, chapas, hilos, cuerdos, palitos de chupete.
- Material estructurado: bloques de, madera de diferentes formas y tamaños, cubos de madera, bloques de plástico.

Juegos de atención concentración, su finalidad es desarrollar su capacidad de análisis y síntesis y ejecutar su coordinación motora. Aquí tenemos:

- Rompecabezas, ludos, juegos de memoria, bingos, loterías, dominós, cartas, bloques de plástico pequeños, dados, damas, bloques lógicos, ábacos, yupanas, regletas de colores, balanzas, relojes, dados, etc.

Experimentos, su finalidad es Descubrir propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación y/o experimentos sencillos.

Internalizar nociones de cantidad peso y volumen y desarrollar la curiosidad, observación, e investigación del medio natural y social. Aquí tenemos:

- Material estructurado: pinzas, lupas, frascos de plástico de diversos tamaños, jarras de medida, cucharas de medida, goteros, mecheros.
- Material no estructurado: chapas, semillas, piedras de colores, palitos de chupete pintados de colores diversos, pitas tierras de color, plantas o germinadores, botellas transparentes de medio litro o menos, colecciones de plumas, pieles, insectos, hojas de la zona (MED, 2009, 171)

### **1.3.2.3. Concepciones de las actividades lúdicas**

Montessori, M., (2003), menciona que la actividad lúdica es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al provocar distracción guiada, estimula el gozo y la participación activa de las personas, estimula y activa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socioafectiva, etc.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo la propia polisemia de éste y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos

absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características. Entre las conceptualizaciones más conocidas apuntamos las siguientes:

Montessori, M., (2003), en otra parte manifestó que: El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

A lo largo de la historia de la educación contemporánea, el hecho de resaltar la importancia de la actividad lúdica como base de toda educación, ha sido una constante. Son muchos los educadores que han hecho mención explícita a la trascendencia del juego para la acción educativa, por lo que dedicaremos unas páginas a revisar estos planteamientos y manifestaciones que subrayan su relevancia y reclaman la necesidad de tomarlo en consideración. (García, P. , (2002), hace referencia al propósito de los métodos más adecuados para el aprendizaje en los jardines de infancia, advierte sobre el movimiento, el juego y el trabajo como primeras y naturales manifestaciones de la actividad del niño, son los elementos de que es menester valerse para estimular, disciplinar y secundar esta misma actividad, y en ellos; deben fundarse los procedimientos de todo método racional de educación; siendo aún más explícito cuando considera “el juego un gran elemento de educación”.

Según Flores, A. (2001), sostuvo que “todos los pedagogos modernos convienen en considerar el juego como un medio indispensable para la educación del cuerpo y del alma; y por qué el juego es medio general de educación” haciéndose así, un respaldo para las posturas planteadas en el trabajo anteriormente.

A la vez, Blanco menciona que el juego de los niños es un problema de gran interés pedagógico, pero la cuestión tiene hoy más importancia en el aspecto práctico que en las fórmulas de la teoría. En efecto, aunque no se lleve muy de cerca el movimiento pedagógico, está claro que el aprendizaje del niño debe ir vinculado a su distracción y satisfacción de sus necesidades propias de su edad, el jugar.

En la última década del siglo XX, prosigue la pretensión de ayudar al impulso que proclama abiertamente la magnitud de la dimensión lúdica para la tarea educativa, volviendo una vez más la vista atrás, y lamentándose de que uno de los factores que indican deficiencias en la enseñanza es el olvido o arrinconamiento del juego, con lo que (Ortega, R. , 1992) plantó que la escuela sólo podrá conseguir decisiones adecuadas para la educación mediante una vuelta a la tradición pedagógica que considera el juego como elemento central de las actividades de aprendizaje del menor.

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, una de las soluciones posibles será la recuperación del juego tradicional, que vuelve a cobrar especial auge en estos años, adoptándolo más por su propio valor intrínseco que para una utilización ajena o interesada excesivamente centrada en objetivos academicistas, tal como lo plantó (García, P. , (2002):

Aprender a jugar es ya de por sí un gran objetivo educativo y sobre todo en un mundo donde se está perdiendo el sentido lúdico de la vida, por lo tanto, es importante recuperar ese sentido, ese juego inocuo y enseñar a jugar sin más. Todo el mundo del juego tradicional, del juego creativo, nos está esperando en esta grata aventura.

La actividad lúdica se convertirá ahora a la vez, en estrategia o procedimiento y objetivo o fin educativo, revalorizando su esencia y tomándola como el sistema más idóneo para desarrollar una enseñanza de calidad, ya que será aporte y soporte de esta nueva acción educativa, entendida en que el juego debe jugar, valga la redundancia, un fundamental papel, es más; el juego debe ser entendido como un estilo de educación, es decir, no se trata ya de ‘aprender jugando’, de que el juego sea un medio, sino que el juego mismo tiene que ser un objetivo, una meta con valor educativo por sí (García, P. , (2002).

#### **1.3.2.3.1. Características de las actividades lúdicas**

Los beneficios para la educación integral del juego son tales, que médicos, educadores allí reunidos, hacen diferentes alusiones al respecto. Sobre las posibilidades de la aplicación del juego en la institución escolar, pueden

“contribuir a la finalidad pedagógica que proclamamos; y entonces a la educación física se uniría la intelectual, encontrando medios aprender, lograr las diferentes capacidades de las áreas curriculares propuesta en el DCN Botánica, Agricultura, Geografía, etc. Se Logra también la educación del sentimiento.

Las actividades lúdicas y terrenos de juego, se establece siendo distintos los resultados, para lograr desarrollar todas las diversas cualidades físicas, intelectuales y morales que pueden derivarse de los mismos, haciendo necesario combinarlos adecuadamente de modo que diariamente se destine una parte proporcional de horario escolar a juegos que pertenezcan a las dos clases, en alusión a los juegos con fin higiénico y a los educativos (Lanuza, E., Perez, C., y Ferrando, V. , 2009).

Es por ello, que Gorris, J. , (2008), señala que las actividades lúdicas se caracterizan porque: (a) despiertan el interés hacia las asignaturas, (b) provocan la necesidad de adoptar decisiones, (c) crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas, (d) exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste, (e) se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades, (f) constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes, (g) aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida y (h) rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Como vemos, nos es solo el jugar, sino, el juego despierta una predisposición a ser mejor cada día, habilita el aprendizaje priorizando los motivos internos, intrínsecos y contribuyen a una formación y educación social basada en la democracia participativa.

#### **1.3.2.3.2. Fases de las actividades lúdicas**

El juego lúdico comprende fases que se considera importante analizar, ya que sirve como aporte para aplicar la propuesta en el trabajo de investigación que se realizará y son las siguientes:

- **Introducción** Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.
- **Desarrollo** Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.
- **Culminación** El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que se dedican a la tarea de crear juegos didácticos deben tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades. Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

#### **1.3.2.3.3. Importancia de las actividades lúdicas en la educación**

El juego es un camino natural y universal para que la persona se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades

sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual.

De esta forma, se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

En resumen, observamos que diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza.

## **CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES**

### **2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1.1. Tipo de investigación**

El trabajo de investigación será explicativo-propositivo, debido a que se encargará de investigar el porqué de los hechos, cuyos resultados y conclusiones estarán orientados a la implementación de un Programa de actividades lúdicas para desarrollar la Noción de Número y cantidad en la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

#### **2.1.2. Diseño de la investigación**

Según el tipo de estudio se utilizará el diseño pre experimental de grupo único, con test el mismo que se representa de la siguiente manera:

DISEÑO PRE EXPERIMENTAL

**PM** \_\_\_\_\_ **O1** \_\_\_\_\_ **X**

Donde:

PM = Población Muestral

O1 = Observación inicial (test)

X = Estímulo (Programa de Juegos recreativos)

#### **2.1.3. Población muestral**

La población muestral está constituida por un total de 13 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca, tal como se aprecia en la tabla, cuyas características son las siguientes:

- Sus edades oscilan entre 4 y 5 años
- Proviene de zona rural
- Sus padres son de condición económica media.

Distribución de la población de estudiantes, según sexo, de la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

#### **2.1.4. Métodos de investigación**

En la presente investigación se utilizará:

- El método histórico tendencial, a través del cual se estudiarán las distintas etapas por las que atravesará el objeto de estudio.
- El método de análisis y síntesis presente a lo largo de todo el proceso de investigación.
- El método de la deducción e inducción, por el cual se infieren proposiciones singulares partiendo de aspectos generales y se formulan conclusiones generales a partir de premisas particulares.
- El método de modelación, por el cual se representará un reflejo mediatizador del objeto de estudio.
- El método sistémico con el propósito de organizar el objeto mediante el estudio de sus partes componentes, así como de las relaciones entre ellos.
- El método dialéctico para revelar las relaciones entre los componentes del objeto de estudio.

#### **2.1.5. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.**

Para la recolección de datos del presente trabajo de investigación se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos:

##### **Técnicas de fichaje:**

Orientada a recopilar información teórica que permita desarrollar científicamente el trabajo de investigación, en cuyo contexto se empleó:

##### **Fichas bibliográficas**

En estas fichas se registraron los datos suficientes de los libros consultados.

### **Fichas textuales**

Estas fichas se utilizaron para realizar la transcripción del párrafo de un libro necesario para el óptimo desarrollo de la investigación.

### **Fichas de comentario**

En estas fichas se anotaron ciertos comentarios de la información recopilada y que el investigador los considera necesarios.

### **Técnicas de campo:**

#### **Observación**

La percepción del objeto de investigación se realizó cumpliendo rasgos de objetividad, validez y confiabilidad con la finalidad de obtener información relevante sobre el desarrollo de la noción de número y cantidad en los estudiantes de la Institución Educativa inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca.

#### **Encuesta**

Técnica destinada obtener información primaria respecto al desarrollo de la noción de número y cantidad a partir de una muestra representativa para proyectar los resultados sobre la población total.

#### **Cuestionario**

Instrumento de recopilación de datos a partir de un conjunto de preguntas preparado cuidadosamente sobre los hechos de la investigación para su contestación por la muestra del estudio emprendido

#### **Lista de cotejo**

Instrumento que permitirá estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos de la muestra representativa que se han de registrar mediante la observación

## **Test**

Instrumento que permitió la comprobación de los objetivos trazados en la investigación y la contrastación de la hipótesis formulada a través del tratamiento de los resultados. Se aplicará el test a la muestra representativa con la finalidad de desarrollar la noción de número y cantidad y el post test para demostrar la efectividad de la aplicación del programa de actividades lúdicas.

### **2.1.6. Métodos de análisis de datos**

La información se organizó en tablas y gráficos y para el efecto del análisis e interpretación se utilizará la estadística descriptiva trabajada desde los programas Excel y SPSS. Se aplicaron instrumentos de recolección de información (test en un solo momento).

## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

**CUADRO 01:** NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1435 NUEVA ESPERANZA, SANTA CRUZ- CAJAMARCA

GRUPO	M	F	TOTAL
Niños y niñas de 5 años de IEI N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca	5	8	13
PORCENTAJE	38%	62%	100%

*FUENTE:* Nómina de matrícula 2019

Se procedió a la aplicación del test que consistió en una lista de cotejo para conocer el nivel de desarrollo de noción de número y cantidad en los niños y niñas sometidos al estudio antes de la aplicación del estímulo. Luego de analizar los resultados se demostró que el grupo de estudio que después de su evaluación los resultados demostraron tener serias limitaciones en el desarrollo de la noción del número y cantidad de la muestra de estudio.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL
LOGRO DE APRENDIZAJE	A
PROCESO DE APRENDIZAJE	B
INICIO DE APRENDIZAJE	C

Noción de número y cantidad	Escala de Valoración		
	A	B	C
Agrupar objetos con un solo criterio			
Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos			
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.			
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.			
Expresa en forma oral los números ordinales			
Realiza representaciones de cantidades con objetos			
Ordena con cantidades hasta 5 objetos.			
Cuenta hasta 10 objetos.			

*Instrumento de evaluación del test*

**CUADRO 02: LISTA DE COTEJO-RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DEL TEST DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1435 NUEVA ESPERANZA, SANTA CRUZ-CAJAMARCA**

<b>NOCION DE NÚMERO Y CANTIDAD</b>											
<b>Nº</b>	<b>NIÑOS Y NIÑAS</b>	<b>Agrupar objetos con un solo criterio</b>	<b>Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos</b>	<b>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.</b>	<b>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.</b>	<b>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado.</b>	<b>Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos</b>	<b>Expresa en forma oral los números ordinales</b>	<b>Realiza representaciones de cantidades con objetos</b>	<b>Ordena con cantidades hasta 5 objetos.</b>	<b>Cuenta hasta 10 objetos.</b>
1	-----	C	B	B	B	B	C	C	B	B	B
2	-----	B	C	C	C	C	C	B	C	C	C
3	-----	C	B	B	C	C	C	B	C	C	C
4	-----	B	C	C	C	B	B	C	C	C	B
5	-----	C	C	C	B	C	C	B	B	B	C
6	-----	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
7	-----	B	B	B	B	B	B	B	C	C	B
8	-----	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C
9	-----	C	B	C	C	B	C	B	C	C	B
10	-----	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11	-----	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B
12	-----	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C
13	-----	B	C	C	C	B	B	B	C	B	C
<b>PUNTAJE</b>	<b>A</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>B</b>	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
	<b>C</b>	8	9	8	9	8	9	8	9	8	8
<b>PORCENTAJE</b>	<b>A</b>	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	<b>B</b>	38%	31%	38%	31%	38%	31%	38%	31%	38%	38%
	<b>C</b>	62%	69%	62%	69%	62%	69%	62%	69%	62%	62%

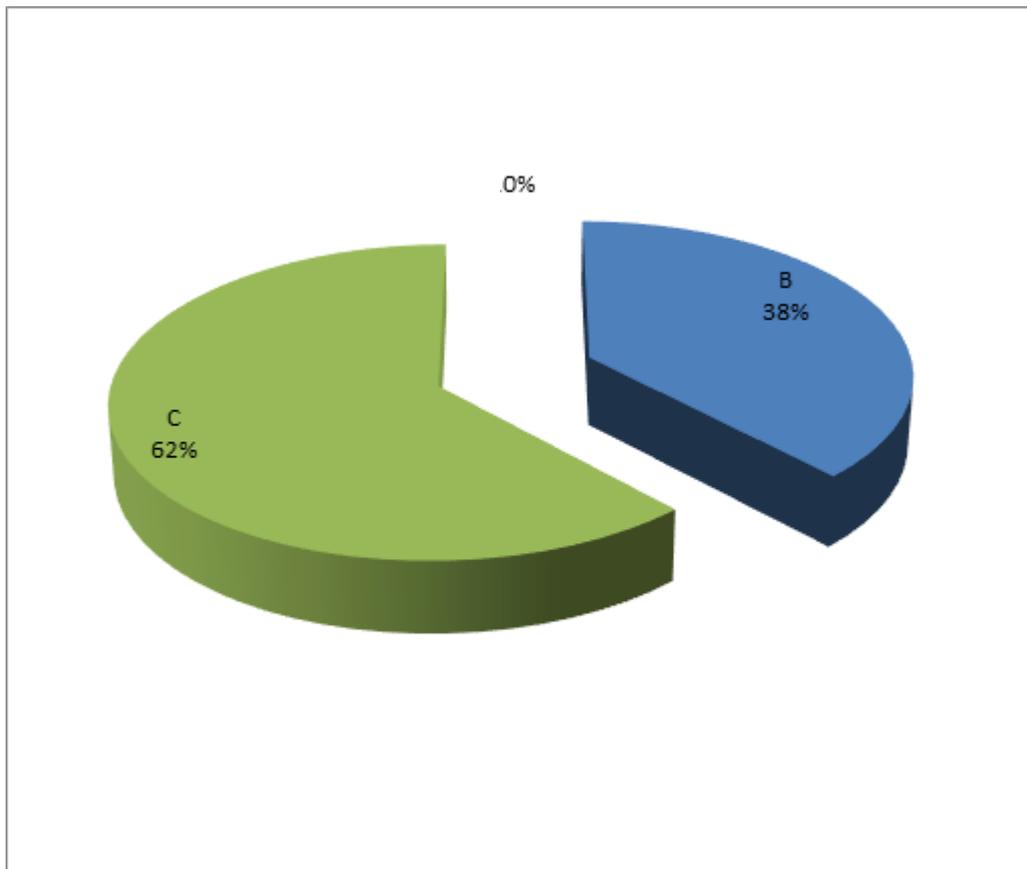
*Fuente: Evaluación del test marzo 2019*

**CUADRO 03: RESUMEN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DEL TEST**

ÍTEM	NOCIÓN DE NÚMERO Y CANTIDAD	ESCALA DE VALORACIÓN					
		A		B		C	
01	Agrupar objetos con un solo criterio	0	0%	5	38%	8	62%
02	Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos	0	0%	4	31%	9	69%
03	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.	0	0%	5	38%	8	62%
04	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.	0	0%	4	31%	9	69%
05	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado.	0	0%	5	38%	8	62%
06	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos	0	0%	4	31%	9	69%
07	Expresa en forma oral los números ordinales	0	0%	5	38%	8	62%
08	Realiza representaciones de cantidades con objetos	0	0%	4	31%	9	69%
09	Ordena con cantidades hasta 5 objetos.	0	0%	5	38%	8	62%
10	Cuenta hasta 10 objetos.	0	0%	5	38%	8	62%
<b>PROMEDIO</b>		<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>5</b>	<b>38%</b>	<b>8</b>	<b>62%</b>

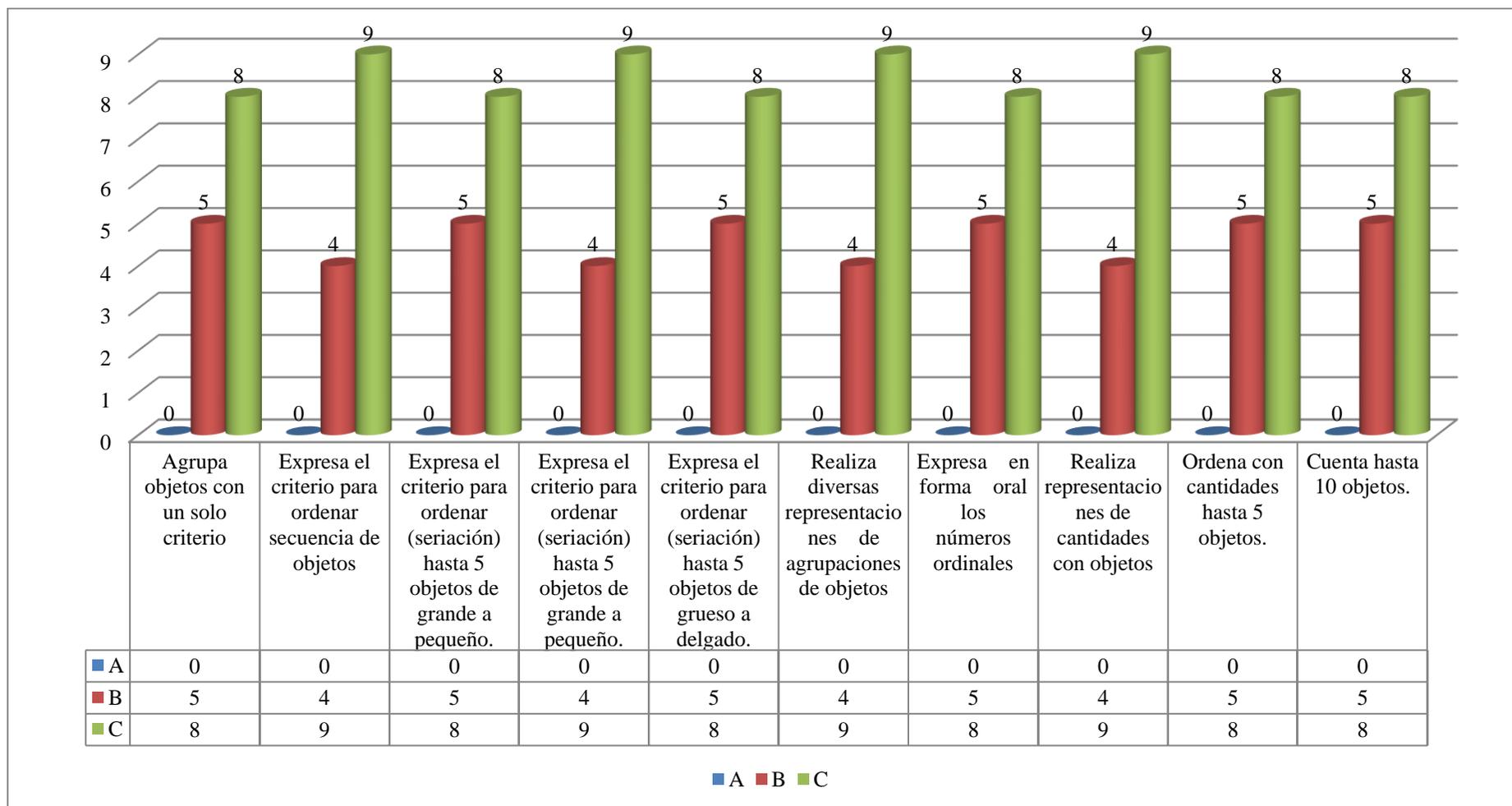
*Fuente: Resumen de la lista de cotejo marzo 2019*

### GRAFICO 01: EVALUACIÓN DEL TEST



*Fuente: Resumen de la lista de cotejo marzo 2019*

**GRÁFICO 02: GRÁFICO DEL RESULTADO DEL TEST**



*Fuente: Resumen de la lista de cotejo marzo 2019*

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DEL TEST**

En el gráfico 02 presenta los siguientes resultados de los 13 niños quienes, en su evaluación del test para poder saber el desarrollo de la noción de número y cantidad, tenemos que:

- En el primer ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de agrupar objetos con un solo criterio; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el segundo ítem solo 4 niños (31%) su aprendizaje de expresar el criterio para ordenar secuencia de objetos; está en proceso, en tanto 9 niños (69%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el tercer ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el cuarto ítem solo 4 niños (31%) su aprendizaje de expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto; está en proceso, en tanto 9 niños (69%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el quinto ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de expresar el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el sexto ítem solo 4 niños (31%) su aprendizaje de realizar diversas representaciones de agrupaciones de objetos; está en proceso, en tanto 9 niños (69%) su aprendizaje está recién en inicio.
- En el séptimo ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de expresar en forma oral los números ordinales; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.

- En el octavo ítem solo 4 niños (31%) su aprendizaje de realizar representaciones de cantidades con objetos; está en proceso, en tanto 9 niños (69%) su aprendizaje está recién en inicio.
  
- En el noveno ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de ordenar con cantidades hasta 5 objetos; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.
  
- En el décimo ítem solo 5 niños (38%) su aprendizaje de contar hasta 10 objetos; está en proceso, en tanto 8 niños (62%) su aprendizaje está recién en inicio.

## 3.2. PROPUESTA DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

### 3.2.1. Datos informativos

- |                          |                                                                       |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1) UGEL                  | : Santa Cruz                                                          |
| 2) Institución Educativa | : N° 1435 Nueva Esperanza                                             |
| 3) Lugar                 | : Distrito de Santa Cruz                                              |
| 4) Nivel                 | : Inicial                                                             |
| 5) Ciclo                 | : II                                                                  |
| 6) Años                  | : 5 años                                                              |
| 7) Aula                  | : Rosada                                                              |
| 8) N° de sesiones        | : 20                                                                  |
| 9) Investigadoras        | : Tenorio Saavedra Diane Fiorela.<br>Tenorio Guerrero Blanca Violeta. |

### 3.2.2. Introducción

El Marco Curricular Nacional Ministerio de Educación, (2018), especifica que uno de los aprendizajes fundamentales es desarrollar competencias matemáticas para relacionarnos con todo lo que sucede en la vida cotidiana y social. Algunas Instituciones Educativas Estatales trabajan capacidades que no corresponden al Nivel Inicial sino al Primario, enseñando los números hasta el 50 incluso hasta el 100, y el aspecto más notable quizá es el énfasis que coloca el docente en que el estudiante identifique la grafía correspondiente para cada número, valiéndose de actividades, que si bien logran desarrollar otras áreas, no coadyuvan al proceso de construcción del número. Un ejemplo claro es rasgar y pegar pedacitos de papel en los números, que si bien estimula la coordinación motora no permite al niño acceder al número abstrayendo el concepto sino reaccionando ante un estímulo, es decir, se enseña el número, pero no se facilita su descubrimiento.

En otros casos se empieza por la noción de número y cantidad, que es el último contenido que se debería trabajar porque antes de esto se necesitan construir la noción

numérica a partir de conocimientos básicos, como son las nociones espacio-temporales, nociones de conservación, nociones de comparación, nociones de seriación, etc., por citar algunos. Esto está originando que los niños aprendan por repetición, que se limite el desarrollo del pensamiento y, por ende, se altere el normal desarrollo de las capacidades cognitivas de los más pequeños.

### **3.2.3. Fundamentación**

#### **3.2.3.1. Fundamento Pedagógico**

La propuesta se sustenta en el enfoque socio cognitivo y el enfoque de resolución de problemas. Estos enfoques permitirán desarrollar el pensamiento lógico de los niños para solucionar situaciones propias de su contexto. La matemática no es aprender formulas, es aprender a identificar problemas, de manera crítica y reflexiva para resolverlos. En consecuencia, la gestión en la escuela, debe promover una matemática para la vida que se ajuste a los intereses de aprendizaje de los niños. Brousseau, G., (1986), sostiene que el aprendizaje de la matemática es crear conocimientos para solucionar problemas de manera creativa. Entonces, si la matemática es creatividad, el niño tiene que vivenciar procesos de identificación comparación, clasificación, participando activamente en todos los procedimientos de la matemática. Estos procesos van a generar cambios en su pensamiento y como resultado habrá desarrollado la competencia de número y operaciones. Por tanto, la enseñanza de esta competencia es fundamental para el desarrollo de la capacidad de resolver problemas utilizando criterios lógicos y pensamiento crítico, por estas razones la enseñanza – aprendizaje de la matemática se sustenta en el enfoque de resolución de problemas.

Bajo estas perspectivas, es necesario reorganizar el proceso de enseñanza aprendizaje para que los niños tengan acceso al conocimiento matemático, de una manera lúdica e interactiva, de ahí la importancia de desarrollar una pedagogía para que el estudiante participe en la solución de problemas significativos de su contexto. Asimismo, la propuesta se desarrolla a través de actividades lúdicas, ya que, según Vygotsky, los niños y niñas aprenden de su medio social y en interacción con los demás, por lo tanto, el juego es un elemento esencial en el aprendizaje de la

competencia de número y operaciones. Nuestra intervención como maestras, no consiste en plantear y resolver problemas a los niños, muy por el contrario, es entregarle el rol protagónico en proyectos de aprendizaje para que identifiquen y resuelvan problemas de su interés, planteando sus propias estrategias de solución. El rol de la maestra sólo es mediar el aprendizaje a través de conocimientos científicos y estratégicos.

Con respecto a la evaluación, juega un papel relevante para medir la calidad de todos los procesos que se brindan y realizan en el aula, por lo que será continua, permanente, dinámica e integral, que permita la participación de todos los agentes educativos, propiciando la evaluación, de tal manera que todos asuman responsabilidades compartidas y no se responsabilice solo al docente de los aciertos o desaciertos de la práctica pedagógica.

### **3.2.3.2. Fundamento Psicológico**

La Teoría Psicogenética de Piaget, J., (1952), Planteó “el juego es parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad. El juego simbólico se divide en dos momentos: Apogeo del juego simbólico (2 a 4 años): al comienzo, el símbolo es muy egocéntrico, se comienzan a realizar el “como sí” de acciones que él mismo realiza con frecuencia, para trasladar luego esta actividad a otros objetos. Luego, ya comienza el “como sí” de los adultos, que posteriormente extrapola a los muñecos. A los tres años, ya el juego simbólico es muy complejo, se enriquece enormemente, está lleno de imaginación, las escenas ya son muy pensadas y complejas, Declinación del juego simbólico (4 a 7 años): el egocentrismo cada vez es menor, y el juego se va transformando en una imitación de lo real, desapareciendo ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los demás, ya que se está desarrollando el juego colectivo”.

### **3.2.3.3. Fundamento Curricular**

La Ley General de Educación N° 28044, establece que el currículo debe responder a las necesidades de aprendizajes de los niños, lo que convierte al aprendizaje en

un derecho que el niño debe recibir en la escuela a través de estrategias y materiales pertinentes. Es tarea del docente respetar este derecho asumiendo responsablemente la tarea de enseñar utilizando conocimientos científicos, estrategias y materiales que respondan a las necesidades de aprendizaje de los niños, para que desarrollen capacidades integrales, preferentemente la competencia de número y operaciones, de tal manera que estos conocimientos sepan utilizarlos en la resolución de problemas cotidianos. Las competencias y capacidades matemáticas a desarrollar están establecidas en la ruta de aprendizaje de matemática (2013 y 2015), los que garantizarán los logros previstos para la competencia de número y operaciones.

La propuesta se desarrolla a través de actividades lúdicas cuya metodología garantiza el desarrollo de la competencia de número y operaciones y revalorar la cultura de la comunidad, la identidad del niño, lo que permitirá asegurar los objetivos y propósitos que se plantean en el trabajo de investigación.

#### **3.2.4. Objetivos**

##### **Objetivo General**

Desarrollar la noción de número y cantidad, mediante la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

##### **Objetivos Específicos**

- Identificar el desarrollo de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.
- Diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.
- Evaluar el desarrollo de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-

Cajamarca, después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, mediante la evaluación de un Post-Test.

- Comparar el desarrollo de la noción de número y cantidad establecido entre la evaluación del Pre-Test y del Post-Test en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

### **3.2.5. Estrategias de intervención**

La presente propuesta busca demostrar la eficiencia para desarrollar la noción de número en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca, para tal efecto se diseñó un programa de actividades lúdicas que propicie aprendizajes significativos y didácticos, tratando de lograr que los niños tengan la capacidad de reconocer e identificar los números de manera correcta haciendo uso de sus habilidades cognitivas.

**Primer Momento:** Para aplicar la presente propuesta se seleccionó el aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca, el aula estuvo conformada por 13 niños y niñas los cuales 5 son niños y 8 son niñas.

### 3.2.6. Propuesta de actividades de aprendizaje significativo

**Objetivo:** Desarrollar la noción de número, mediante la aplicación de un programa de actividades lúdicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca.

N°	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	CAPACIDAD	INDICADOR	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
01	“AGRUPAMOS FIGURAS”	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Agrupar objetos de acuerdo a un criterio perceptual.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Cuerdas, Cajas, Siluetas, Lápiz, Cuaderno, Ficha Trabajo	45 min.
02	“COMPARAMOS Y AGRUPAMOS FIGURAS GEOMETRICAS”	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Agrupar objetos usando diversos criterios de percepción.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Cuerdas, Cajas, Bloques lógicos, Lápiz, Cuaderno, Ficha Trabajo	45 min.
03	“REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Representa con material concreto, una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Siluetas, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Conos, Un tablero en cartulina, Ficha Trabajo	45 min.

04	“NOCIÓN DE NÚMERO”	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Representa con material concreto, la agrupación de una colección de objetos	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Colores, Ficha Trabajo	45 min.
05	“LOS CUANTIFICADORES”	Comunica situaciones que involucra cantidades y magnitudes en diversos contextos	Utiliza los cuantificadores muchos pocos, ninguno.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Colores, Ficha Trabajo	45 min.
06	“CUANTIFICADORES MENOS QUE, MAS QUE”	Comunica situaciones que involucra cantidades y magnitudes en diversos contextos	Utiliza los cuantificadores, menos que, más que	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Papelotes, Laminas, Bloques lógicos, Lápiz, Cuaderno, Colores, Ficha Trabajo	45 min.
07	“CONSTRUIMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Construye usando material concreto una colección ordenada de hasta tres objetos según su propio criterio.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores Ficha Trabajo	45 min.

08	“NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Construye usando material gráfico una colección ordenada de hasta tres objetos.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores Ficha Trabajo	45 min.
09	“NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Expresa la noción de número en relación a la posición de objetos o personas	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores Ficha Trabajo	45 min.
10	“NOCIÓN DEL NÚMERO TRES MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Utiliza la noción de número considerando un referente hasta el tercer lugar	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas	45 min.

11	“SERIACION SIMPLE”	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Utiliza la noción de número en relación a la seriación simple considerando un referente hasta el tercer lugar.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Ficha Trabajo	45 min.
12	“PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Expresa la noción de número para reconocer cantidades de pertenencia y no pertenencia.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores Ficha Trabajo	45 min
13	“SECUENCIAS TEMPORALES ANTES DURANTE DESPUES”	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Describe secuencias de actividades utilizando referentes temporales antes, durante, después.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min
14	“SUSESIONES NUMERICAS”	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Describe sucesiones numéricas	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Ficha Trabajo	45 min

15	“LOS NUMEROS 1;2;3;4;5”	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Utiliza sucesiones numéricas.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min.
16	“CLASIFICACION”	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Usa estrategias de clasificación y conteo de uno en uno y agrupado para resolver problemas.	Experiencias directas y situaciones de juego Manipulación de material concreto Uso de material gráfico	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min
17	“JUGANDO EL PESCADOR”	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Matematiza situaciones.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.	Canción, Alumnos mismos, Púas, Pepas	45 min

18	“A CONTAR”	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (muchos, pocos, ninguno).	Maíz, alforja, tarjetas, tinas, costal, etc.	45 min
19	“JUGAMOS A RESOLVER PROBLEMAS CONTANDO HASTA 10”	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa Ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.	Docente. Niños y niñas Papas, maíz, frejoles, palos, etc.	45 min
20	“JUGANDO CON MATERIALES DEL LUGAR”	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa Ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.	Docente. Niños y niñas Papas, maíz, frejoles, palos, etc.	45 min.

## CONCLUSIONES

- Se ha determinado el nivel de aprendizaje de la noción de número y cantidad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca a través de un test el cual en promedio arroja los siguientes resultados : el 62% se encuentra en inicio de aprendizaje, mientras que el 38% se encuentra en proceso de aprendizaje ,no habiendo ningún niño o niña en logro de aprendizaje
- El aprendizaje de la noción del número y cantidad, requiere de un trabajo organizado por parte del docente, es necesario secuenciar y jerarquizar los contenidos del área de matemática que promuevan la adquisición de la noción del número y cantidad.
- Las actividades lúdicas más adecuadas de trabajo con los niños tienen que estar relacionadas con sus necesidades e intereses, y enmarcadas dentro de las estrategias fundamentales adecuadas para esta edad. Aquí podemos mencionar: el juego, la experimentación y la manipulación de material de la zona.
- El proceso de investigación aporta como resultado un Programa de actividades lúdicas que permitirá mejorar el desarrollo de noción de número en los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca para propiciar un adecuado proceso de enseñanza aprendizaje.
- El Programa de actividades lúdicas que se propone, previo al diagnóstico, resultara lo suficientemente válido para la Institución Educativa Inicial N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz-Cajamarca, puesto que constituye una alternativa eficaz para mejorar la noción de número de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial antes mencionada.

## **RECOMENDACIONES**

- Que la UGEL- Cajamarca, a través del Área de Gestión Pedagógica, planifique y ejecute capacitaciones sobre actividades lúdicas para el aprendizaje del área de Matemática en los estudiantes del Nivel Inicial.
- Que la Institución Educativa N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca, a través del órgano de Dirección, promueva la práctica de actividades lúdicas; orientadas a fortalecer capacidades en las dimensiones: Noción de número y cantidad en los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial, para elevar el nivel de aprendizaje del área de Matemática.
- La gestión del docente es indispensable en la implementación de las actividades lúdicas y tareas, debido a que moviliza las actividades mismas a través del tipo de preguntas, la oportunidad de las preguntas, la orientación a los estudiantes, etc.
- Concientizar a los padres de familia sobre las actividades de sus hijos y permitir el involucramiento de las familias en su formación integral.

## BIBLIOGRAFÍA

- Barret . (1985). *Procesos Educativos Portafolio de evidencias. ¿Qué es Programa Educativo?* Francia.
- Bisquerra, R. (1990). *Orientación Psicopedagógica para la Prevención y el Desarrollo*. Barcelona: Boixareu Universitaria-Marcombo.
- Alexander, K., Entwisle, D., & Kabbani, N. (2001). El proceso de abandono en la perspectiva del curso de la vida: factores de riesgo temprano en el hogar y en la escuela. *Registro de profesores de la universidad*, 103(5), pp. 760-822.
- Alsina, A. . (2006). *Cómo desarrollar el pensamiento matemático (De 0 a 6 años)*. Barcelona, España: Octaedro.
- Arellano, T. . (1997). *La matemática y enseñanza-aprendizaje*. Barcelona-España : Paidós.
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. . (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo: México: Trillas.
- Brousseau, G. (1986). Fundamentos y métodos de la didáctica de las matemáticas. *Recherches en didactique des mathematiques*, 7(2), 33-115.
- Campos y Velásquez . (2016). *Programa Pukllay Mozart para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 años de la I.E. 215 de la ciudad de Trujillo, en el año 2016*. Trujillo, Perú: Tesis para optar el grado de maestría en Ciencias de la educación.
- Capella, P. y Sánchez, L. . (2004). *Aprendizaje constructivista*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Castellar, González y Santana. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto “Madre Teresa de Calcuta”*. Cartagena, Colombia: Tesis para Optar el grado de maestría. Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena. Facultad de Ciencias Sociales y Educación.
- Castro, Encarnación, Rico, L. y Castro, E. (1992). *Números y Operaciones – Fundamentos para una aritmética escolar*. Santiago de Chile: Editorial Síntesis.
- Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. . (1986). *Madurez Escolar*. . Santiago de Chile: Editorial Andrés bello.
- Chateau, J. (2009). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.

- Facundo, A. . (2009). *Fundamentación del Aprendizaje Significativo*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Fernández . (2013-2014). *La comprensión del espacio en Educación Inicial*. España: Tesis para obtener el Grado de maestro en Educación Infantil. Universidad de Rioja. Facultad de Letras y de la Educación.
- Flores, A. . (2001). *Medios y materiales para el aprendizaje*. México: Editorial Plaza Valdez .
- Gallardo, J. . (2004). *Diagnóstico y Evaluación de la comprensión del conocimiento matemático, el caso del algoritmo estándar escrito para la multiplicación de números naturales*. Málaga: España .
- García, P. . ((2002). *Teoría y práctica de la educación y la enseñanza: curso completo y enciclopédico de pedagogía, expuesto conforme a un método rigurosamente didáctico*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- García, Villegas y González. (2014). *La Noción del Espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles*. Venezuela. : Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Centro de Investigaciones Educativas Paradigma.
- Gaulin, C. (2001). Tendencias actuales en la resolución de problemas. *Revista SIGMA*, n°19. Bilbao.
- Gorris, J. . (2008). *El juego y el juguete: un paseo pedagógico por el mundo de los juegos a través del tiempo*. Madrid, España: ANUIS .
- Gutiérrez y Malpartida. (2017). *Programa de cuentos motores “Kaboom” y su influencia en el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años de la I.E. N°1564 “Radiantes Capullitos” Urb. Chimú. Trujillo – 2015*. Trujillo, Perú: Tesis para obtener el grado de maestría. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de educación y ciencias de la comunicación. .
- Gutierrez, V. . (s/a). *Historia y Metodología de la matemática*. Lima-Perú. : Tomo I-II Primera Edición.
- Huizinga, J. (2005). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Kahvedjian, K. . (2016). *Enseñanza de la matemática en el nivel inicial*. Montevideo-Uruguay .
- Kamii, C. (2002). *El número en la educación preescolar*. Madrid : España .
- Lahora, C. . (1991). *Actividades Matemáticas con Niños de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea, S.A de ediciones.

- Lanuza, E., Perez, C., y Ferrando, V. . (2009). *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Lázaro y Verástegui. (2015). *Influencia del juego en el aprendizaje de las relaciones espaciales en los educandos de 4 años de la I.E. N° 113 – 2014*. Trujillo, Perú: Tesis para obtener el grado de maestría. Universidad Nacional de Trujillo. Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación.
- Martínez, Y. . (2009). *Programas Educativos*. Barcelona: PPU .
- Maza, C. . (1989). *Conceptos y Numeración en la Educación Infantil*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Mejía Mejía, E. (2008). *Investigación en Educación*. Lima: 1ª Educación UNMSM.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional*. Lima: Perú.
- Ministerio de Educación. UMC. (2013). *Estudio de Educación Inicial: un acercamiento a los aprendizajes de las niñas y los niños de cinco años de edad*. Lima. Perú.
- Ministerio de Educación. (2014). *Marco Curricular Nacional*. Lima. Perú.
- Ministerio de Educación MED . (2009). *Propuesta Pedagógica de educación Inicial*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete.
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: Aplicado a la educación de la infancia, estudio de Carmen Sanchidrián Blanco*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Morril, Wh. . (1980). *Program Development*. En U. Delworth, G.R. Hanson y Asociados: *Student Services: A Handbook for the Profession*. San Francisco: Jossey Bass.
- Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes. Ministerio de Educación . (2017). *Resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes. ECE 2016*. Peru: MNEDU.
- Ortega, R. . (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, España: Mc Graw Hill. .
- Parra, S. . (1992). *Los niños, los maestros y los números*. México: Trillas .
- Pérez, P. . (2008). *Psicología Educativa*. Lima.: San Marcos E.I.R.L .
- Piaget, J. (1952). *Los orígenes de la inteligencia infantil*. New York: International University Press.
- Ponce, H. . (1999). *“Enseñar y aprender matemática”*. Buenos Aires : Editorial Kapelus.
- Rencoret, M. (1994). *Iniciación Matemática*. Chile: Andrés Bello.

- Rodríguez E. (Coord.), Álvarez, M., y otros . (1993). *Teoría y Práctica de la Orientación Educativa*. Barcelona: PPU .
- Rodríguez E. (Coord.), Álvarez, M., y otros . (2003). *Teoría y Práctica de la Orientación Educativa*. Barcelona: PPU .
- Tarski, A. . (1997). "*Historia de los números*". . Ediciones Walkirina: Lima. .
- UNESCO . (1982). *La importancia de las matemáticas en la enseñanza*. París.
- Uwextension. (2003). *Diccionario de Conceptos Basicos*. Caldas-Colombia.
- Vygostky, L. . (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Grijalbo.

# **ANEXOS**

## LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS DE 05 AÑOS DE EDAD

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_      **Sección:** \_\_\_\_\_      **Fecha:** \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** El presente Test tiene como finalidad determinar el desarrollo de Noción de Número y cantidad de los niños de 5 años de edad del Nivel Inicial.

<b>Noción de número y cantidad</b>	<b>Escala de Valoración</b>		
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Agrupar objetos con un solo criterio			
Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos			
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.			
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.			
Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado.			
Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos			
Expresa en forma oral los números ordinales			
Realiza representaciones de cantidades con objetos			
Ordena con cantidades hasta 5 objetos.			
Cuenta hasta 10 objetos.			

# **SECCIONES DE APRENDIZAJE**

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II. DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “AGRUPAMOS FIGURAS”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III. SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

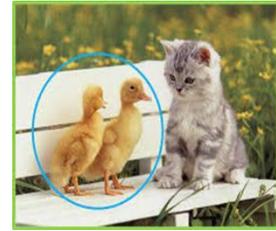
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Agrupar objetos de acuerdo a un criterio perceptual

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	Se inicia con una dinámica, digo lo que veo. Invitar a los niños a sentarse en círculo, uno de ellos tendrá los ojos vendados, se le dará una tarjeta en donde es dibujado un televisor, este tendrá que adivinar que figura es de acuerdo a sus características que le dicen sus otros compañeros, si adivina se coloca la tarjeta en la pizarra, pasa otro compañero para que adivine otra tarjeta y así sucesivamente con otra tarjeta como: -patos, conejos, ratón, una vez que todas las tarjetas estén en la pizarra, los niños observan y mencionan las diferencias y semejanzas que hay entre los dibujos.	Patio Cinta de tela o pañuelo Siluetas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>(chapas, botones, cuentas, bloques lógico)</p> <p>La docente presentara siluetas de animales y objetos hechos de cartulina (perro, gato, pelota). La docente llamara a un niño para que agrupe todas las siluetas que tienen la forma de un perro dentro de una cuerda, me tiene que mencionar lo que conoce de dicha silueta, posteriormente llamara a otro niños y le mostrara a otra silueta y hará lo mismo que el anterior niño.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Cuerda o hilo</p>
<p>Representación de material gráfico</p>	<p>La docente invitará a los niños a salir al patio, juntándose en grupos de cuatro niños.</p> <p>La docente ubica varias cajas con siluetas de diversos modelos, como también cuerdas, luego la docente indica a los grupos que ubiquen la cuerda en forma de círculo y agrupan las siluetas de acuerdo al modelo dentro de la cuerda, así sucesivamente el resto de grupos: La docente pide que observen el trabajo realizado por los grupos y representen en su cuaderno de trabajo y pregunta:</p> <p>¿Qué materiales se ha utilizado? ¿Qué figuras han observado?</p>	<p>Patio</p> <p>Cuerdas</p> <p>Cajas</p> <p>Siluetas</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuaderno</p>
<p>Evaluación</p>	<p>La docente reparte una ficha de trabajo a cada uno de los estudiantes con la siguiente consigna:</p> <p>Recorta, pega y agrupa las figuras iguales y encierra en una cuerda.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>Cola sintética.</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 01

“AGRUPAMOS FIGURAS”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Recorta, pega y agrupa las figuras iguales y encierra en una cuerda

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.- N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “COMPARAMOS Y AGUPAMOS FIGURAS GEOMÉTRICAS”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

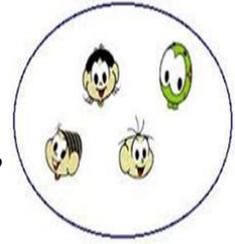
### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente presenta una adivinanza “con ellos miras muchas cosas, seres y personas, por las noches se cierran y se abren al despertar”. ¿Quiénes son? La respuesta estará dibujada en una tarjeta, luego se formulan preguntas como: ¿Será importante tener ojos? ¿Por qué? ¿Cuántos ojos tenemos? ¿Qué forma tiene los ojos? La docente declara el tema: “COMPARAMOS Y AGUPAMOS FIGURAS GEOMÉTRICAS”	Patio Siluetas

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Agrupando objetos usando diversos criterios de percepción

<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>La docente presentara bloques lógicos de diversos colores y tamaños (cuadrado, triangulo, rectángulo y circulo) La docente llamara a un niño para que agrupe todos los bloques lógicos que tiene la forma de triángulo, que agrupe los bloques lógicos de color verde y de forma cuadrada, posteriormente llamara al azar a otro niños y le mostrara un bloque lógico donde el niño agrupara de acuerdo al y hará lo mismo con otros niños.</p>	<p>Siluetas Cuerda o hilo</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente invitará a los niños a salir al patio, juntándose en grupos de cuatro niños.</p> <p>La docente ubica varias cajas con bloques lógicos de diversas formas, como también cuerdas, luego la docente indica a los grupos que ubiquen la cuerda en forma de circulo y agrupan los bloques lógicos de acuerdo al modelo dentro de la cuerda, así sucesivamente el resto de grupos: La docente pide que observen el trabajo realizado por los grupos y representen en su cuaderno de trabajo y pregunta:</p> <p>¿Qué materiales se ha utilizado? ¿Qué figuras han observado? ¿Qué han realizado en el patio?</p>	<p>Patio Cuerdas Cajas Bloques lógicos Lápiz Cuaderno</p>
<p>Evaluación</p>	<p>La docente reparte una ficha de trabajo a cada uno de los estudiantes con la siguiente consigna:</p> <p>Compara y agrupa figuras geométricas con diferentes colores de lápiz.</p>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 02

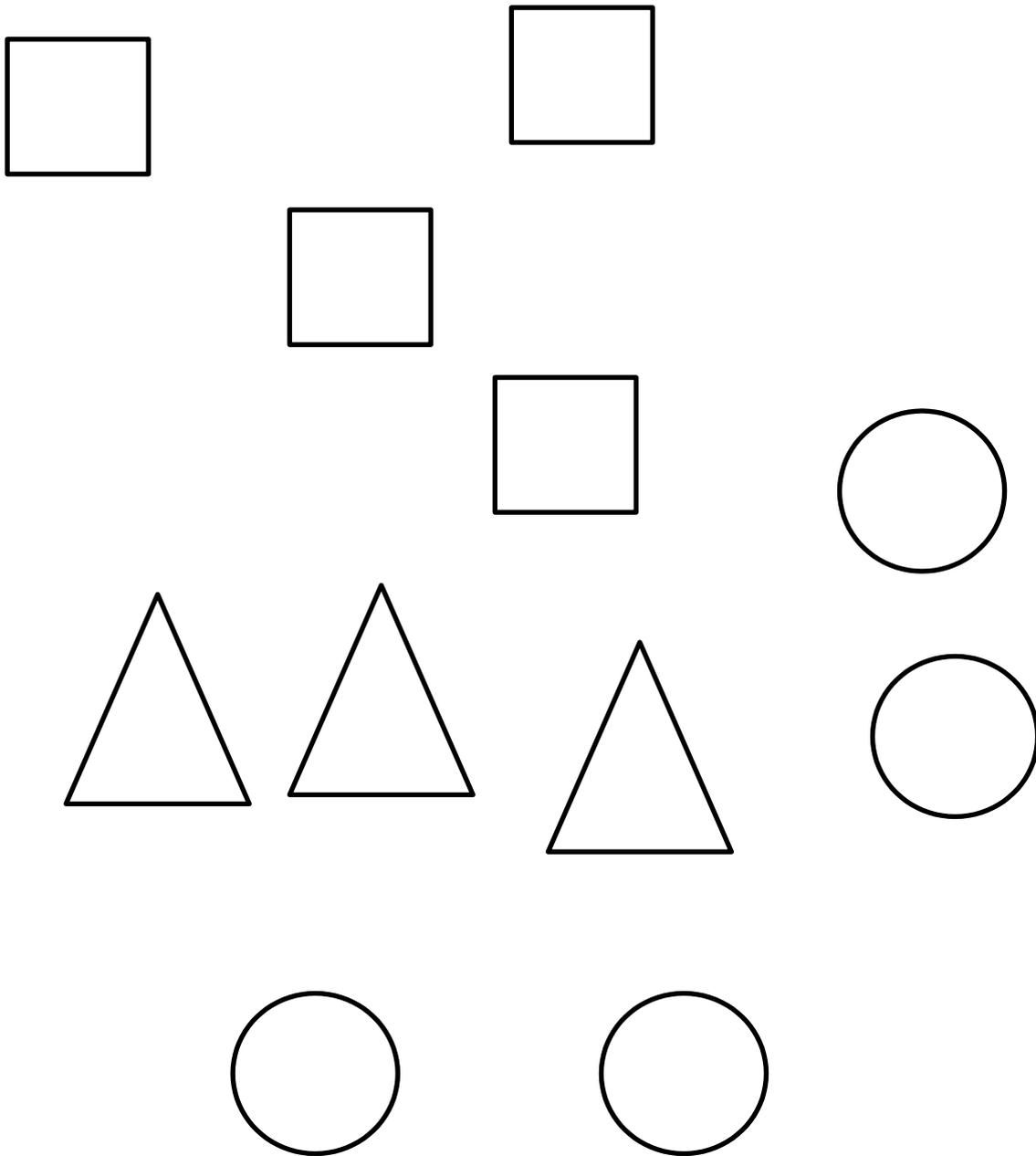


“COMPARAMOS Y AGRUPAMOS FIGURAS GEOMETRICAS”

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: agrupa figuras geométricas iguales con diferentes colores de



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Representa con material concreto, una colección de objetos de acuerdo a un criterio perceptual.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente narra un cuento “Dos gatos”:  Mamá y papá gato, se están arreglando para ir a visitar a la abuela, en eso escuchan unos ruidos y se asoman por la ventana y ven que sus gatitos están jugando en el lodo entonces rápidamente los bañan. Finalmente quedan limpios y se van a visitar a sus abuelos con sus papás. <ul style="list-style-type: none"><li>- La docente formula interrogantes</li><li>- ¿Quiénes se están arreglando?</li><li>- ¿Para qué se están arreglando?</li><li>- ¿Cuántos gatitos hay?</li><li>- ¿Qué estaban haciendo los gatitos?</li></ul>	Aula  Siluetas

	<p>- ¿A quiénes fueron a visitar?</p> <p>La docente declara el tema: “REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>La docente presentara siluetas de los gatitos hechos de cartulina, material concreto como: (palitos, chapitas, bloques lógicos, conos).</p> <p>La docente ubica todo el material en el piso del aula luego llamara a un niño para que lo identifique a los gatitos y ubique en el tablero preparado por la docente de acuerdo a la cantidad.</p> $\begin{array}{c c} 1 & 2 \\ \hline \end{array}$ <p>La docente seguirá desarrollando actividades usando el material concreto y el ábaco. Posteriormente llamara a otros niños y le indicara que lo represente lo realizado en la pizarra.</p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente invitará a los niños a salir al patio, juntándose en grupos de cuatro niños.</p> <p>La docente indicara que las actividades realizadas en el aula lo representen en el patio.</p> <p>La docente ubicara en el patio conitos con su respectiva numeración donde el niño tendrá que representar usando el material concreto que proporciona la docente.</p> 	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p>

	<p>La docente repartirá una hoja de trabajo para que los niños lo representen las actividades realizadas en la hoja: La docente pide que observen el trabajo realizado por los grupos y representen en su cuaderno de trabajo y pregunta:</p> <p>¿Qué materiales se ha utilizado? ¿Para qué sirve ese material? ¿Qué han realizado en el patio?material concreto y el ábaco.</p> <p>Posteriormente llamara a otros niños y le indicara que lo represente lo realizado en la pizarra.</p>	
Evaluación	<p>La docente reparte una ficha de trabajo a cada uno de los estudiantes con la siguiente consigna:</p> <p>coloca material concreto de acuerdo al número que observas</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 03

“REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: COLOCA MATERIAL CONCRETO DE ACUERDO AL NUMERO QUE OBSERVAS



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### **I.-DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1.- I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

**1.2.- NIVEL:** Inicial.

**1.3.- EDAD:** Cinco años

**1.4.-N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### **II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA**

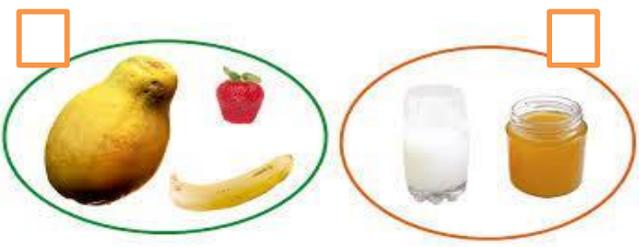
**2.1.-DENOMINACIÓN:** “NOCION DE NUMERO”

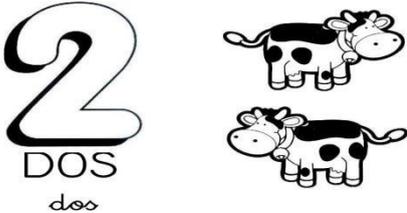
**2.2.-TIEMPO:** 45 minutos.

### **III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Representa con material concreto, la agrupación de una colección de objetos

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente entrega unas tarjetas a cada niño y a la orden del silbato ellos se agrupan de acuerdo al número.</li><li>- La docente invita a agruparse de acuerdo a la orden dada.</li></ul> La docente declara el tema: NOCION DE NUMERO	Aula Siluetas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>La docente presentara una caja pintado de diversos colores como también chapas de colores.</p> <p>La docente ubica todo el material en el piso del aula y al lado tendrá una botellas con números luego llamara a un niño para que cuente la cantidad de material y coloque en la botella que corresponde .</p> <p>La docente presenta un material estructurado donde el niño ubicara las figuras de acuerdo a la indicación de la docente.</p>  <p>Luego lo representado ubicaran en el tablero preparado por la docente de acuerdo a la cantidad.</p> $\begin{array}{c c} 1 & 2 \\ \hline \end{array}$ <p>La docente seguirá desarrollando actividades usando el material concreto.</p> 	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos Un tablero en cartulina</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente invitará a los niños a juntarse en grupos de cuatro niños.</p> <p>La niños representan las actividades realizadas en la pizarra</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>

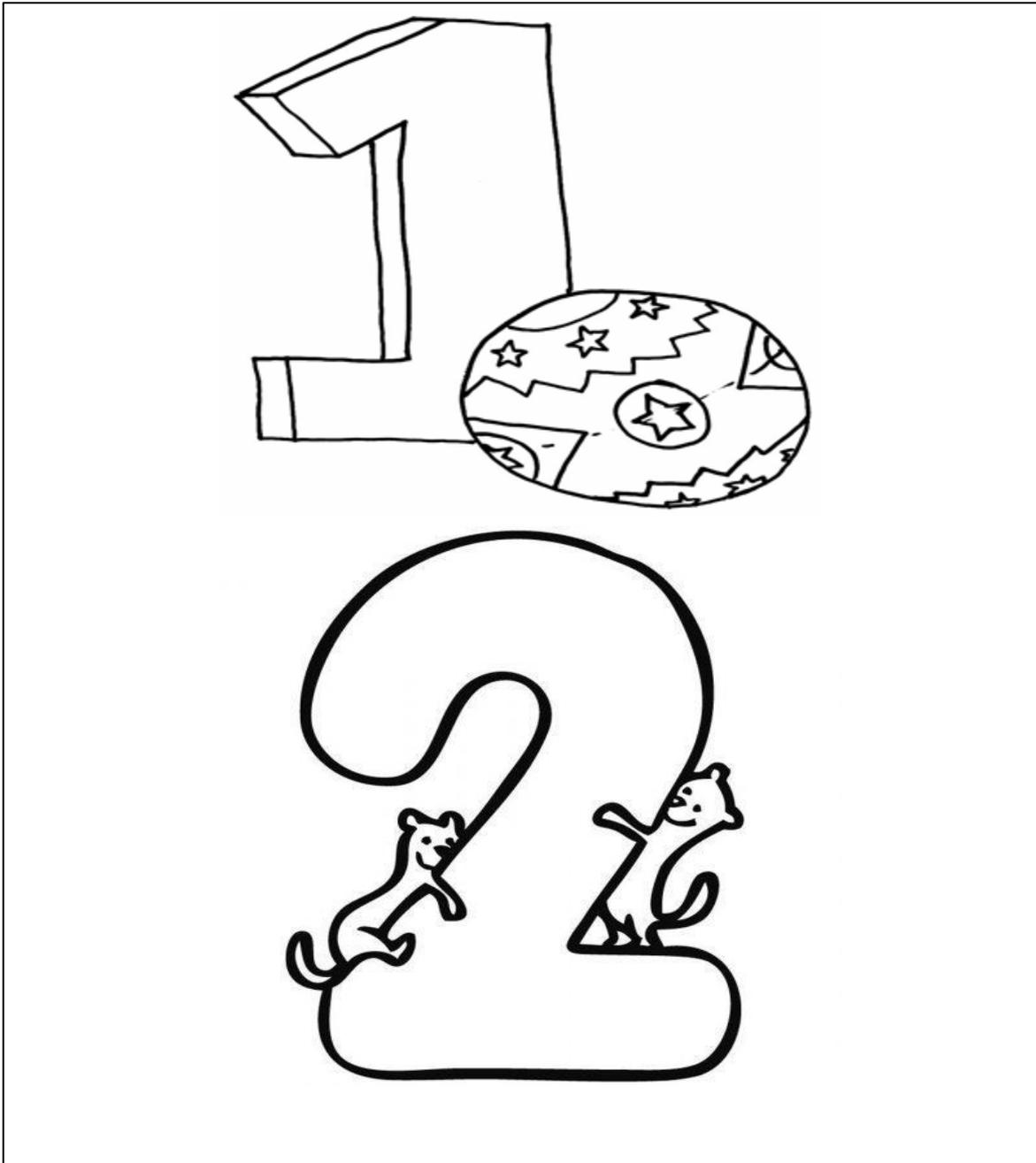
	<p style="text-align: center;"><b>1 HOJA</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>UNO</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>DOS</b> dos</p> <p>La docente repartirá una hoja de trabajo para que los niños lo representen los números uno y dos en una hoja de trabajo y pregunta:</p> <p>¿Cuántas figuras hay en el primer grafico? ¿Qué número será el que se encuentra en el primer grafico? ¿Cuántas figuras hay en el segundo grafico? ¿Qué número será el que se encuentra en el primer grafico?</p>	
Evaluación	<p>La docente reparte una ficha de trabajo a cada uno de los estudiantes con la siguiente consigna:</p> <p>Pinta el número uno de color rojo y el número dos de color amarillo.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p> <p>.</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 04

“NOCION DE NUMERO”

NOMBRE:.....

FECHA;.....



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

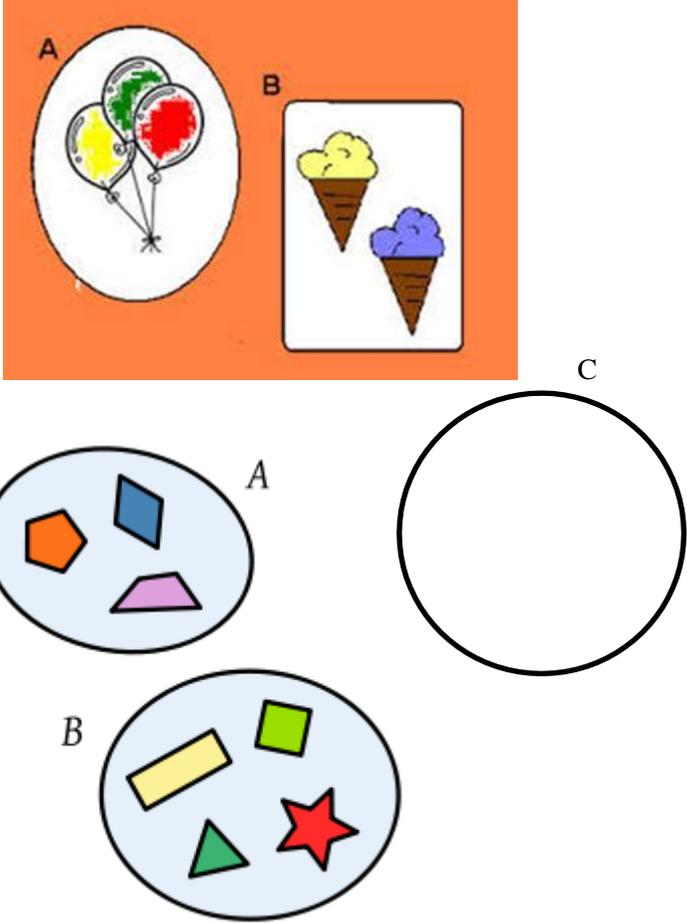
2.1.-DENOMINACIÓN: “LOS CUANTIFICADORES”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Comunica situaciones que involucra cantidades y magnitudes en diversos contextos	Utiliza los cuantificadores muchos pocos, ninguno.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"><li>- La docente ejecuta una dinámica “muchos -pocos”.</li><li>- La docente reparte fichas de animales: “perros y gatos”, los niños tendrán que imitar los sonidos del animal que les ha tocado, de tal manera que pueda encontrar a los compañeros que emiten al mismo sonido y forman 2 grupos, en el primer grupo habrán muchos niños y en el segundo grupo habrán pocos niños.</li><li>- Los niños y niñas tendrán que describir y reconocer los cuantificados es decir: ¿En qué grupo hay muchos niños?</li></ul>	Aula Siluetas

	<p>¿En qué grupo hay pocos niños? ¿En qué grupo no hay ninguno?</p> <p>La docente declara el tema: Los cuantificadores</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>- La docente reparte las letras móviles para que formen palabras como: flor, mesa, cuaderno, elefantes, sol, etc.</p> <p>- La docente realiza las interrogantes:          ¿En qué palabras hay muchas letras?          ¿En qué palabras hay pocas letras?</p> <p>-La docente presenta grupos de objetos y realiza las siguientes interrogantes: ¿Dónde hay muchos objetos?          ¿Dónde hay pocos objetos? ¿Dónde no hay elementos?</p> 	<p>Siluetas Palitos          Chapitas          Bloques lógicos          Conos          Un tablero en cartulina</p>

<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente invita a niños y niñas a contar el número de elementos: palitos que hay en cada caja, la docente invitara a cada niño para que se acerquen a las cajas donde se encuentran los objetivos e identifique en que caja hay muchas y en que caja hay pocos objetos y en que caja no hay ninguno.</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Marca de color rojo al grupo donde hay muchos elementos y de color azul donde hay pocos elementos y de verde donde no hay elementos.</li> <li>- Pega muchas bolitas de papel color rojo en vaso anaranjado, pocas bolitas de papel de color azul en el vaso rojo y ninguna bolita en el vaso azul</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

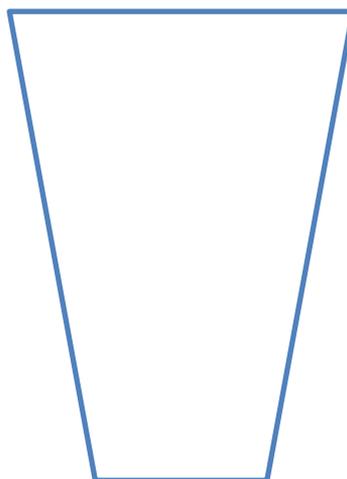
# FICHA DE TRABAJO N° 05

“LOS CUANTIFICADORES”

**NOMBRE:**.....

**FECHA;**.....

**CONSIGNA:** Pega muchas bolitas de papel color rojo en vaso anaranjado, pocas bolitas de papel de



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

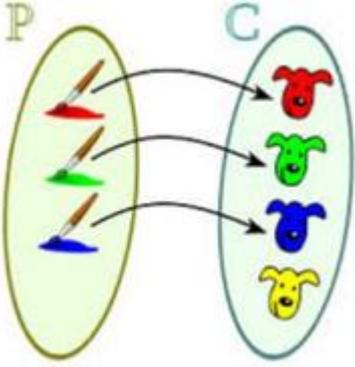
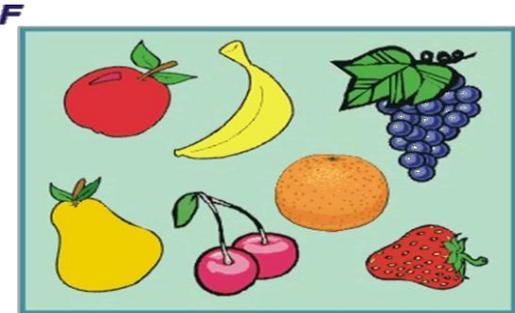
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “LOS CUANTIFICADORES MENOS QUE, MÁS QUE”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Comunica situaciones que involucra cantidades y magnitudes en diversos contextos	Utiliza los cuantificadores, menos que, más que

MOMENTOS DE LA SESIÒN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>- La docente reúne a los niños y niñas para observar papelotes y hacerles preguntas referentes a los cuantificadores menos que, más que. por ejemplo:</p> 	Aula Siluetas

	 <p>¿Qué observaron en la lámina?  ¿Qué grafico tiene más elementos?  ¿Qué grafico tiene menos elementos?  ¿Serán iguales los gráficos?</p> <p>La docente declara el tema: LOS CUANTIFICADORES MENOS QUE, MÁS QUE.</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y formen dos conjuntos cualquiera luego comparen donde hay más que y donde hay menos que teniendo en cuenta los papelotes presentados por la</li> <li>- La docente realiza las interrogantes:</li> </ul> 	<p>Siluetas  Palitos  Chapitas  Bloques lógicos  Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

	 <p>¿En qué lamina hay más elementos? ¿En qué lamina hay menos elementos?</p>	
Representación de material grafico	<p>La docente invita a niños y niñas a contar el número de elementos: que hay en cada grupo</p> <p>la docente invitara a cada niño para que se acerquen a cada uno de los grupos formados para observar el trabajo realizado por cada grupo.</p> <p>La docente representa el trabajo realizado por los grupos en la pizarra.</p> <p>La docente indica a los niños para que representen el trabajo realizado en la pizarra lo realicen en el cuaderno de trabajo que ellos tienen.</p>	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Pinta la figura donde hay más niños y encierra de color verde la figura donde hay menos niños</li> </ul>	Ficha de trabajo Colores .

# FICHA DE TRABAJO N° 06

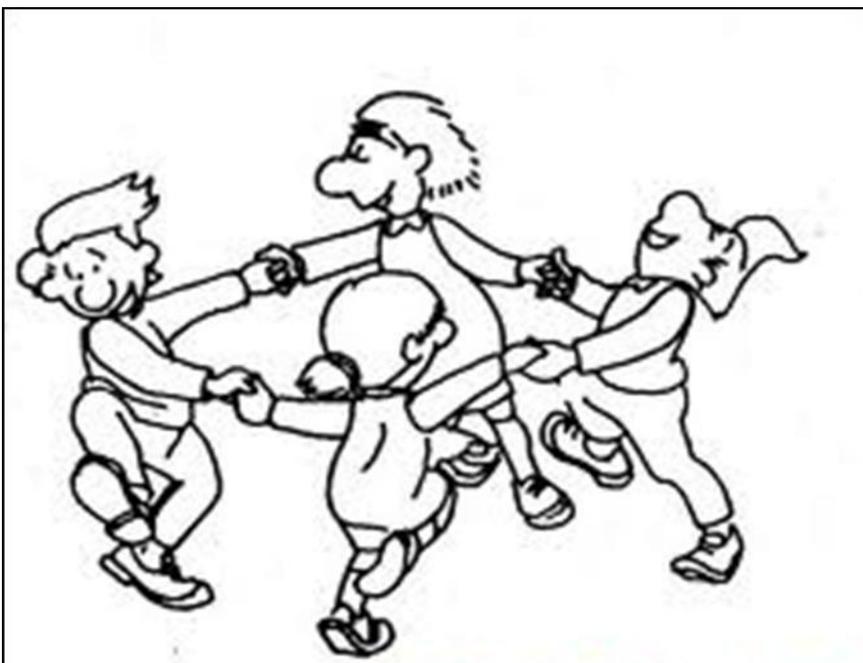
“LOS CUANTIFICADORES MENOS QUE, MÁS QUE”



**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA:** Pinta la figura donde hay más niños y encierra de color verde la figura donde hay menos niños.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

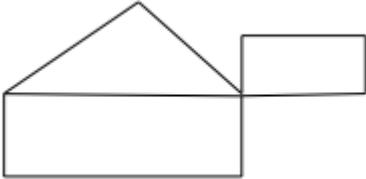
2.1.-DENOMINACIÓN: “CONSTRUIAMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Construye usando material concreto una colección ordenada de hasta tres objetos según su propio criterio

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente invita a los niños a salir al patio para que jueguen luego en U la docente les dice que vamos a jugar formando con sus compañeros diferentes figuras geométricas (cuadrado, círculo, rectángulo)  La docente declara el tema “CONSTRUIAMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”	Aula  Siluetas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material.</li> <li>- La docente indica que los niños haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa.</li> <li>- La docente forma grupos de cuatro niños para formar una figura diferente a cada grupo con el material concreto.</li> </ul>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente invita a un niño o niñas para que represente la figura construida en su grupo respectivo en la pizarra. La docente reparte bloques lógicos a cada grupo como también una figura para que el grupo lo construya sobre su mesa o en el patio como por ejemplo:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que representen las figuras construidas en su cuaderno de trabajo que ellos tienen.</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Usa tus bloques lógicos y construye las siguientes figuras.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

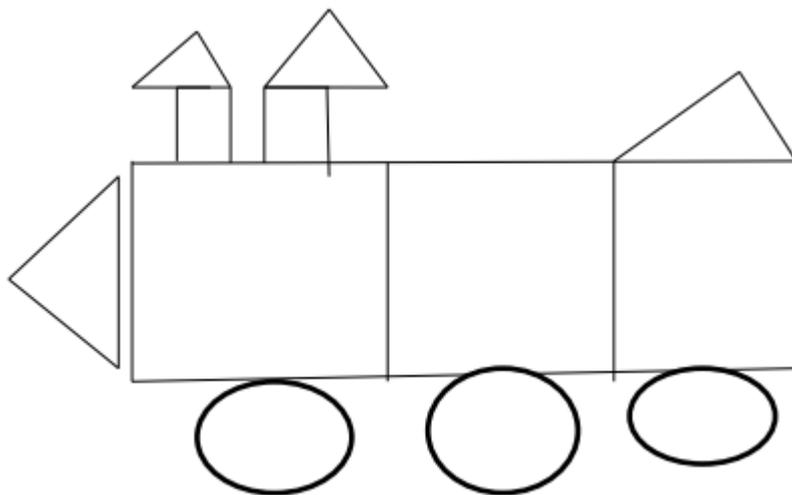
# FICHA DE TRABAJO N° 07

“CONSTRUIAMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”

**NOMBRE:**.....

**FECHA;**.....

**CONSIGNA:** Usa tus bloques lógicos y construye las siguientes figuras



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.- N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Construye usando material gráfico una colección ordenada de hasta tres objetos.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente invita a los niños al patio para que realicen agrupaciones de niños en forma libre luego se les invita a caminar sobre los números dibujados en el piso. A la orden de la docente se colocaran los niños en columnas cubriendo todo el número La docente declara el tema “NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Aula  Láminas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte siluetas, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material.</li> <li>- La docente indica que los niños haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas.</li> </ul>  <p>REPASA LOS NÚMEROS Y PINTA LA SERIE ROJO - AZUL.</p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte el material concreto, papelote para que cada grupo formado represente el trabajo del grupo en el papelote. La docente invita a un niño o niñas para que represente el trabajo de su grupo en la pizarra. La docente indica a cada uno de los niños para que representen las figuras construidas en su cuaderno de trabajo que ellos tienen como por ejemplo.</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores</p>

	 <p>Une cada objeto con su número</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>1</p>	
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Relaciona con flechas de colores las figuras con su respectivo número.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 08

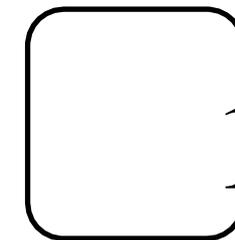
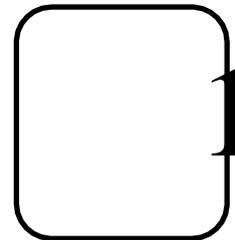
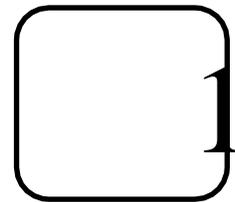
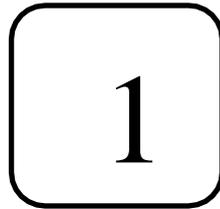
“NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”



NOMBRE:.....

FECHA:.....

CONSIGNA: Relaciona con flechas de colores las figuras con su respectivo número.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Expresa la noción de número en relación a la posición de objetos o personas

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente invita a los niños al patio y sentados en semicírculos se les dirá que van a saltar como los sapitos en pareja, luego imita a otros animales que camine en dos patas La docente invita a jugar en pareja La docente declara el tema “NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Aula Siluetas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte siluetas, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material.</li> <li>- La docente indica que los niños haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas.</li> </ul> 	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>
	<p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte el material concreto, papelote para que cada grupo formado represente el trabajo del grupo en el papelote.</p> <p>La docente invita a un niño o niñas para que represente el trabajo de su grupo en la pizarra.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que representen las figuras construidas en su cuaderno de trabajo que ellos tienen como por ejemplo.</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>

		
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Colorea las lluvias que tienen el número dos.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 09

“NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

NOMBRE:.....

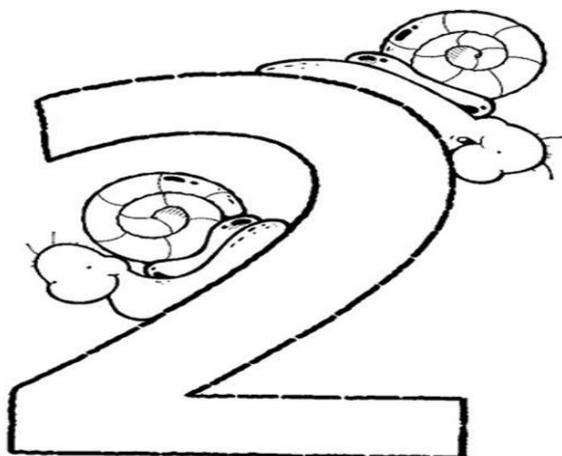
FECHA;.....

CONSIGNA: Colorea las lluvias que tienen el número dos después escribe el número dos en tu cuaderno.

COLOREA LAS LUVIAS QUE TIENEN EL NÚMERO 2



PINTA EL NUMERO DOS



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

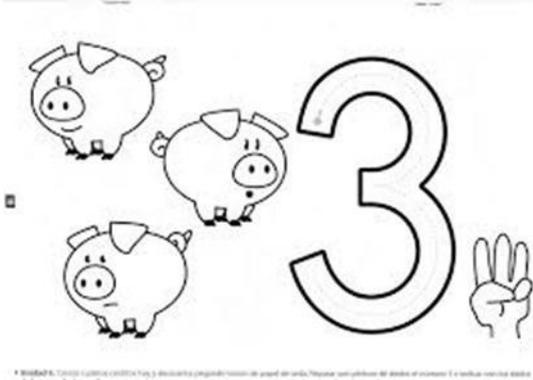
2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Utiliza la noción de número considerando un referente hasta el tercer lugar.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde abran dibujos de objetos (material gráfico), los niños tienen que observar detenidamente.</p>  <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p>	Aula  Siluetas

	<p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Cuántos niños hay?</p> <p>¿Con que están jugando los niños?</p> <p>¿Cuántas ulaulas hay en total?</p> <p>La docente presentara otras láminas para que los niños sigan observando detenidamente.</p> <p>La docente declara el tema “NOCIÓN DEL NÚMERO TRES MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte siluetas, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica que los niños que haciendo uso de los bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas.</li> </ul>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos Un tablero en cartulina</p>

		
<p>Representación de material gráfico</p>	<p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte el material concreto, papelote para que cada grupo formado represente el trabajo del grupo en el papelote.</p> <p>La docente invita a un niño o niñas para que represente el trabajo de su grupo en la pizarra.</p> <p>La docente indica a cada uno de los niños para que representen las figuras construidas en su cuaderno de trabajo que ellos tienen como por ejemplo.</p> 	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Une con flechas y colorea los dibujos con su respectivo número después escribe el número tres.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores .</p>

# FICHA DE TRABAJO Nº 10



“NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

NOMBRE:.....FECHA;.....

.....

CONSIGNA: Une con flechas y colorea los dibujos con su respectivo número después escribe el número tres.

Une y Colorea los Dibujos



3  
1  
2

Nombre : \_\_\_\_\_

Curso : \_\_\_\_\_

3 TRES

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

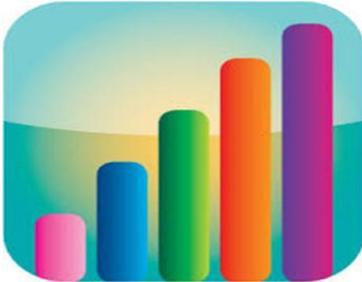
### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

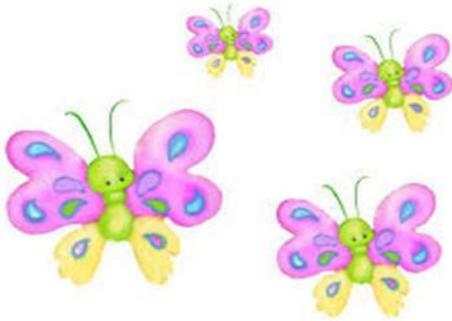
2.1.-DENOMINACIÓN: “SERIACION SIMPLE”

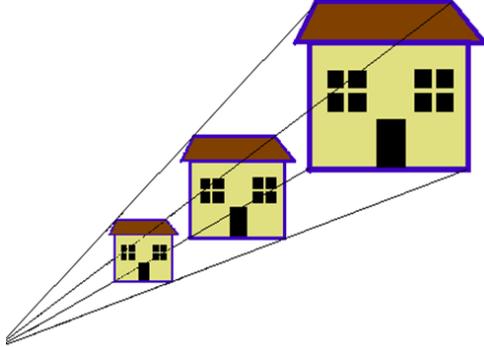
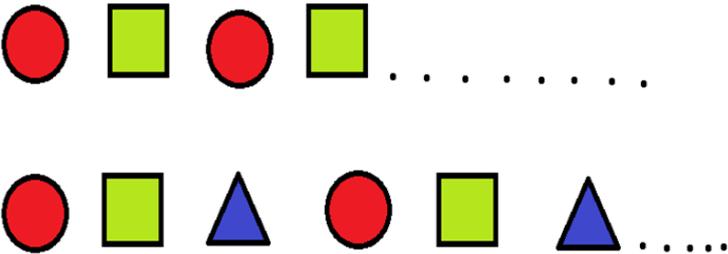
2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Utiliza la noción de número en relación a la seriación simple considerando un referente hasta el tercer lugar

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta láminas a los estudiantes donde estará dibujado material concreto de diferentes tamaños (del más grande al más pequeño) los niños tienen que observar detenidamente.</p> 	Aula  Siluetas

	 <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Están ordenados? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Quién es el más grande? ¿Quién es el más pequeño?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hacemos pasar a los niños y les pediremos que formen del más pequeño al más grande como también del más grande al más pequeño.</p> <p>La docente declara el tema “SERIACION SIMPLE”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte siluetas, figuras de diversos tamaños, bloques lógicos para que los niños manipulen dicho material y por grupos ordenen del más grande al más pequeño así sucesivamente según el tamaño.</li> <li>- La docente indica que ordenen en forma ascendente (más pequeño al más grande) o decreciente (más grande al más pequeño) por ejemplo: Pájaro, conejo, perro, oveja, elefante.</li> <li>- Una vez finalizado, por grupos van presentando el trabajo ubicando en el piso para su visualización.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente indica que los niños que haciendo uso de los</li> </ul>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

	<p>bloques lógicos y otros materiales construyan diversas figuras sobre su mesa teniendo en cuenta las láminas observadas.</p> 	
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente forma grupos de cuatro niños y reparte plastilina para que cada grupo hagan varias bolitas con la plastilina seriándolas teniendo en cuenta el tamaño. La docente indica a cada uno de los niños para que representen las figuras construidas en su cuaderno de trabajo que ellos tienen como por ejemplo.</p> 	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Colorea las estrellas según su tamaño y color, pinta la figura más grande y marca la figura más pequeña.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

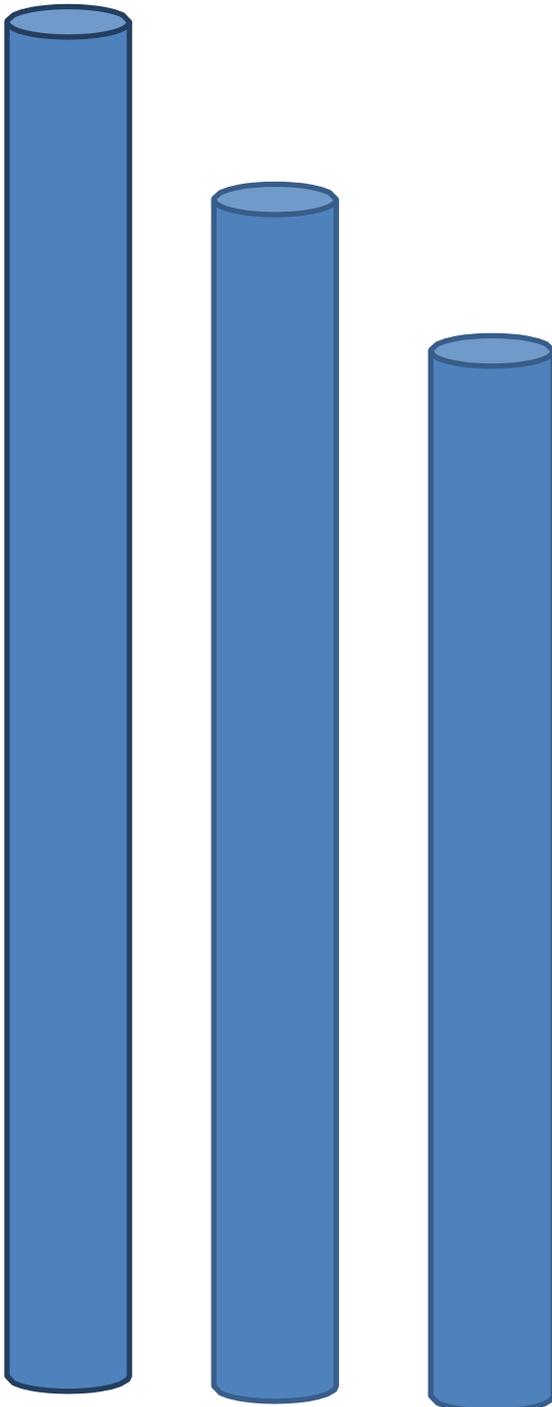
# FICHA DE TRABAJO N° 11

“SERIACION SIMPLE”

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: dibuja y completa la serie de bastones.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”

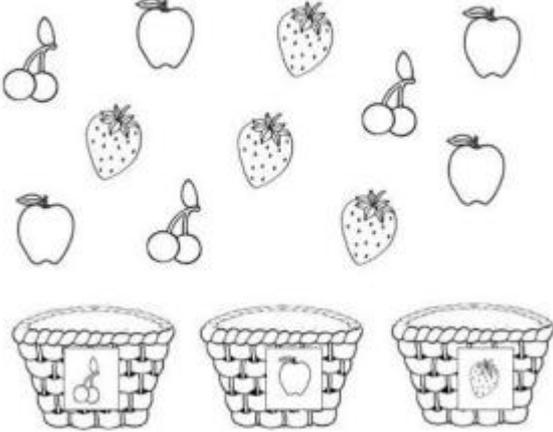
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Elabora diversas estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Expresa la noción de número para reconocer cantidades de pertenencia y no pertenencia

MOMENTOS DE LA SESIÒN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente invita a los niños al patio y hacen una ronda luego se les entrega mascararas para que se coloquen y a la orden de la pandereta se colocaran en su casa que le pertenece a cada animal. Luego se juntaran todos los niños y se elegirá un capitán por grupo y a la orden del silbato los niños irán a su capitán que pertenece La docente declara el tema “PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”	Aula  Siluetas mascararas

<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>- La docente presentara un papelote en la que esta dibujado varios conjuntos, de útiles escolares, prendas de vestir, animales, plantas y en cada conjunto habrá un elemento que no pertenece al conjunto.</p> <p>- La docente formula preguntas ¿Qué ven? ¿Algún objeto está de más? ¿Por qué? A partir de ello los niños dialogaran sobre lo que ven, si les parece correcto todos los elementos que integran el conjunto o que elemento no debe estar en el conjunto, por ejemplo encierra el elemento diferente al resto.</p> <div data-bbox="518 638 1197 1198" data-label="Image"> </div>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos Un tablero en cartulina</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente presenta a los niños varios conjuntos de objetos concretos como: útiles de aseo, juguetes, prendas de vestir, frutas, etc. Y en cada conjunto habrá un elemento que no pertenece. La docente llamara a un niño cualquiera para que identifique los elementos que pertenecen y los que no pertenecen al conjunto. La docente seguidamente seguirá realizando más actividades con los niños.-Por ejemplo tenemos que ubiquen en cada canasta la fruta que le corresponde de acuerdo al modelo.</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>

	<p style="text-align: center;">Nombra las diferentes frutas, por cada fruta con su nombre</p> 	
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Tacha la figura que no pertenece al conjunto y pinta los elementos que pertenecen al conjunto.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO Nº 12

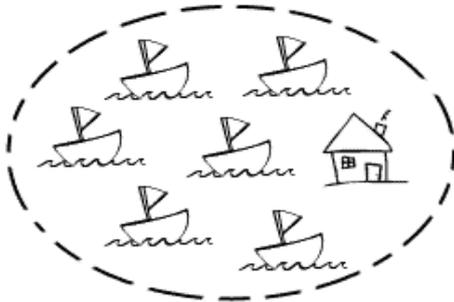
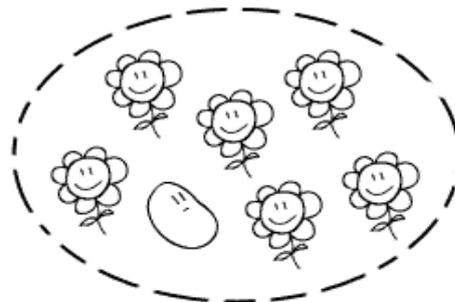
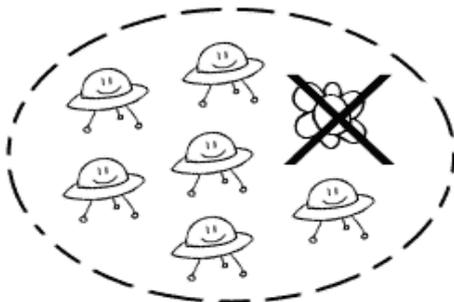
“PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Tacha la figura que no pertenece al conjunto y pinta los elementos que pertenecen al conjunto.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

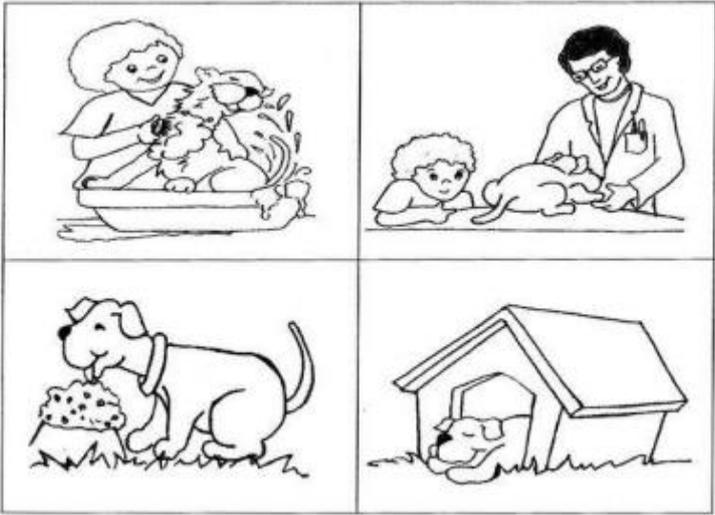
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “SECUENCIAS TEMPORALES ANTES DURANTE Y DESPUES”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Describe secuencias de actividades utilizando referentes temporales antes, durante, después

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta láminas a los estudiantes. Los niños tienen que observar detenidamente. La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> 	Aula Siluetas

	<p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Dónde se encuentran los niños?</p> <p>¿Los niños realizan la misma actividad? ¿Que observan en el primer niño? ¿Qué observan en el segundo niño? ¿Qué juego estarán realizando?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hará que los niños ubiquen las figuras en el lugar donde le corresponde.</p> <p>La docente declara el tema “ANTES DURANTE Y DESPUES”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>- La docente presentara un papelote en la que esta dibujado varias figuras, donde preguntara a los niños ¿Que se está representando en las imágenes? ¿Qué ven? ¿Quién debe ser primero? ¿Por qué? ¿Quién debe ser antes?</p> <p>¿Por qué? ¿Quién debe ser después? ¿Por qué?</p> <p>A partir de ello los niños dialogaran sobre lo que ven, si les parece correcto las imágenes que observan en el papelote, por ejemplo.</p> 	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

<p>Representación de material gráfico</p>	<p>La docente formara grupos de trabajo de cuatro niños, luego repartirá material de trabajo.</p> <p>La docente llamara a un niño cualquiera para que identifique los elementos del papelote y ubique quien es antes, durante y después.</p> <p>La docente seguidamente seguirá realizando más actividades con los niños.-Por ejemplo repartirá laminas con diversas figuras y pedirá a los niños que recorten y ordenen quien es antes, durante y después de acuerdo a un modelo cada uno de los grupos formados anteriormente.</p> <p><i>Recortá por las líneas punteadas, ordená la secuencia y pegá en otra hoja.</i></p>  <p><small>www.eljardínonline.com.ar</small></p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Ordena las tres imágenes. Mediante una secuencia de números 1 – 2 - 3.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

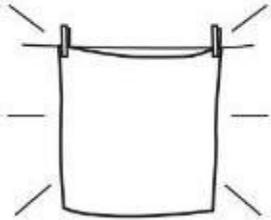
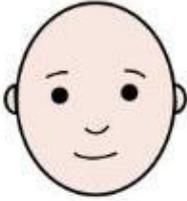
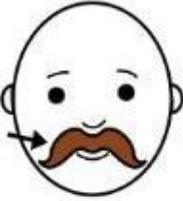
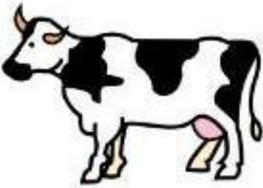
# FICHA DE TRABAJO Nº 13

“SECUENCIAS TEMPORALES ANTES DURANTE Y DESPUES”

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Ordena las tres imágenes. Mediante una secuencia de números 1 – 2 - 3.

ORDENA LAS TRES IMÁGENES MEDIANTE UNA SECUENCIA DE NUMEROS 1-2-3		
		
		
		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “SUCESIONES NUMERICAS”

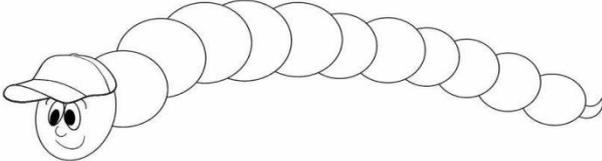
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Describe sucesiones numéricas

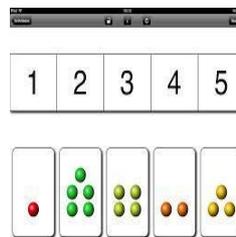
MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta láminas a los estudiantes.</p> 	<p>Aula</p> <p>Siluetas</p>

	<p>Los niños tienen que observar detenidamente. La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Qué colores tendrá la lámina?</p> <p>¿Qué escribiremos dentro de los círculos? ¿Los números se escribirán en orden? ¿Cuántos círculos hay? ¿Qué hemos hecho?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hará que los niños descubran la actividad a realizar.</p> <p>La docente declara el tema “SUSECCIONES NUMERICAS”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>- La docente presentará un papelote el que contiene: números del uno al tres, imágenes para ordenar en forma desordenada, donde preguntará a los niños ¿Qué observan en las imágenes? ¿pueden representarlo usando material móvil o concreto?</p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>
	<p>- La docente reparte el material concreto a cada uno de los grupos formados y escribe una consigna en la pizarra para que los grupos lo ejecuten con el material concreto. por ejemplo.</p> <div data-bbox="558 1276 1149 1747" style="text-align: center;"> </div>	

<p>Representación de material gráfico</p>	<p>La docente formará grupos de trabajo de cuatro niños, luego repartirá material de trabajo.</p> <p>La docente llamara a un niño cualquiera para que represente la serie numérica usando material concreto movable.</p> <p>La docente seguidamente seguirá realizando más actividades con los niños.- Por ejemplo repartirá material concreto donde tenga la numeración correspondiente y pueda representar la seriación numérica usando números. cantidades de dibujos que corresponde.</p> <p style="text-align: center;">SERIE : </p>  <p style="text-align: center;">Nombre : _____ Curso : _____</p> <p style="text-align: center;"><a href="http://www.ciudad17.com/">http://www.ciudad17.com/</a></p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<p>La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</p> <p>Recorta los números y pégalos junto a las cantidades de dibujos que corresponde.</p>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO Nº 14

“SUSESIONES NUMERICAS”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Recorta los números y pégalos junto a las cantidades de dibujos que corresponde.

Two rows of turtles

Four fish

Five fish

2 3 4 5

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

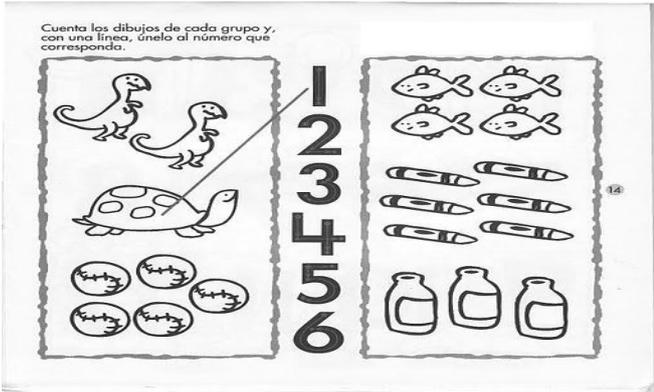
2.1.-DENOMINACIÓN: “LOS NUMEROS 1;2;3;4;5”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Utiliza expresiones simbólicas técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas	Utiliza sucesiones numéricas

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente invita a los niños a salir al patio y luego les indicará que hay círculos con números dibujados ellos elegirán el círculo que desean ir completando la cantidad que indica el círculo.</p> <p>Luego se cantara la canción del naufragio donde ellos escucharán la cantidad que deben agruparse y lo realizarán</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hará que los niños descubran la actividad a realizar.</p> <p>La docente declara el tema “LOS NUMEROS 1;2;3;4;5”</p>	<p>Aula</p> <p>Siluetas</p>

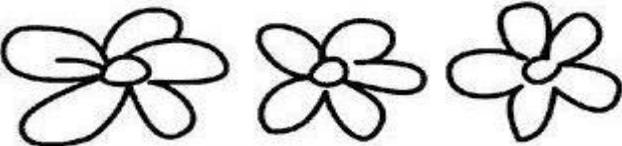
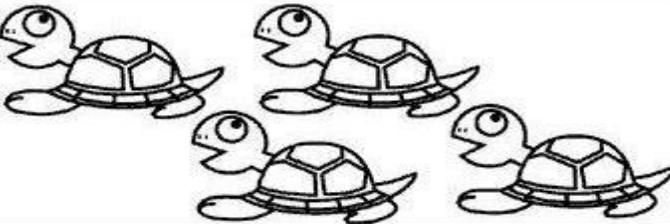
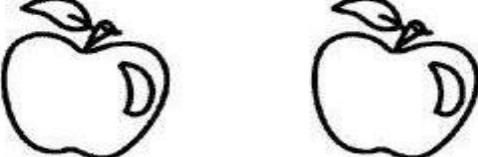
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte cartones de bingo, coloca en una bolsa un juego de fichas de números del 1 al 5.</li> <li>- La docente extrae una ficha y mostrare para que los niños identifiquen el número, los niños o niñas que tienen ese número en su tarjeta lo marcan con las fichas circulares.</li> <li>- La docente sigue sacando fichas hasta que alguno de los niños o niñas llenen su cartón de bingo y digan bingo por ejemplo.</li> </ul>  <p>Cuenta los dibujos de cada grupo y, con una línea, únelo al número que corresponda.</p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>
<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente reparte bloques lógicos a cada mesa de los grupos formados aquí la docente indica cuantos conjuntos van a formar a partir de la cantidad de numero dado, por ejemplo formamos tres conjuntos de dos fichas triangulares, formamos tres conjuntos de cuatro fichas cuadradas, así sucesivamente.</p> <p>La docente indica que las actividades realizadas lo representen en su cuaderno de trabajo.</p> <p>Encierra grupos de cuatro imágenes o figuras.</p>  <p>Encierra los dibujos en grupos de 4</p> <p>Modela el 4 con plastilina</p>	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Relaciona los números con la cantidad de figuras que existe.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO Nº 15

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Relaciona los números con la cantidad de figuras que existe.

<b>5</b>	
<b>2</b>	
<b>3</b>	
<b>4</b>	
<b>1</b>	

A dashed line connects the number 1 in the left column to the row containing two apples.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

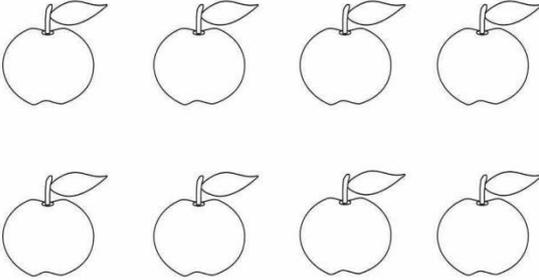
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “CLASIFICACION”

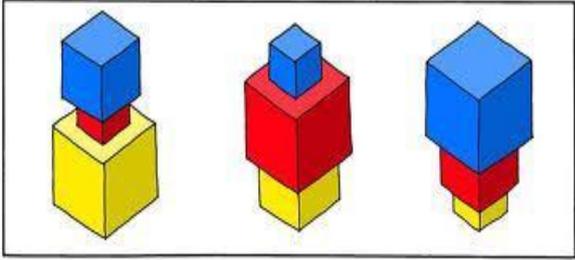
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Representa situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Usa estrategias de clasificación y conteo de uno en uno y agrupado para resolver problemas.

MOMENTOS DE LA SESIÒN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente inicia llamando a un grupo de niños y niñas al azar luego realiza las siguientes interrogantes:  ¿A quienes lo tenemos aquí? ¿Todos son niños? ¿Cómo lo podemos clasificar?. La docente clasifica a los niños por genero a un grupo de niños y al otro grupo conformado por niñas.  La docente pregunta ¿Que se ha realizado? ¿Qué se ha tenido en cuenta? ¿Qué otros elementos podemos clasificar? Como por ejemplo.	Aula  Siluetas

		
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte a los niños una caja de bloques lógicos para que clasifiquen de acuerdo a la indicación de la docente como por ejemplo van a clasificar los bloques lógicos de acuerdo al color, luego de acuerdo al tamaño, de acuerdo a la forma, etc.</li> <li>- La docente seguirá realizando más actividades de trabajo para que los niños se asocien con el material concreto lo identifiquen y clasifiquen por ejemplo.</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>SERIE: </p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <span>Nombre: _____</span> <span>Curso: _____</span> </div> <p style="text-align: center; font-size: small; margin-top: 5px;"><a href="http://www.ciudad17.com/">http://www.ciudad17.com/</a></p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

<p>Representación de material grafico</p>	<p>La docente agrupa a los niños de tal manera que forme dos grupos y realiza las siguientes indicaciones tales como: Se clasifican por vestuario, los que tienen uniforme forman un grupo los que no tienen uniforme forman otro grupo, los que tienen cinta en el pelo, los que tienen zapatos, etc. La docente indica que las actividades realizadas lo representen en su cuaderno de trabajo.</p> 	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Señala la casilla en la que se une las formas geométricas iguales.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores .</p>

# FICHA DE TRABAJO Nº 16

“CLASIFICACION”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Dibuja lo que más te ha gustado de la canción

BINGO CRUZADO				
				
				
				
				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “JUGANDO EL PESCADOR”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Matematiza situaciones.	Identifica cantidades y acciones de agregar o quitar hasta cinco objetos en situaciones lúdicas y con soporte concreto.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"><li>– Se entona la canción la gallina colorada, ha puesto un huevo, ha puesto dos, tres, cuatro y cinco.</li><li>– Se comentará sobre la canción recordando cuantos huevos puso cinco.</li><li>– Se pregunta si tienen gallinas en casa y si están poniendo huevos.</li><li>– Se plantea las interrogantes: si la gallina puso cinco huevos y vino un perro y lo comió uno ¿cuántos huevos queda?, y si se sancocha para comer dos?, ¿sigue habiendo la misma cantidad? ¿qué paso con los huevos?, se agregó más huevos o se quitó los huevos</li></ul>	Canción

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Planteamos la interrogante si la gallina vuelve a poner huevos aumenta o disminuye la cantidad de huevos.</li> <li>– Se informa a los estudiantes que vamos a jugar a pescar peces agregando y quitando de la laguna.</li> </ul>	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Socializamos los pasos a seguir en el juego del pescador, se presenta el material una laguna representativa en el piso delimitada por círculo, y otro círculo delimitado representado a la tierra, un anzuelo que utilizará el pescador.</li> <li>– Se toman acuerdos para el desarrollo del juego y los cuidados que se debe tener.</li> <li>– Los estudiantes colocados en la parte de la laguna y un pescador en el centro de la tierra con su anzuelo, se cuenta los estudiantes que simulan de peces en la laguna.</li> <li>– El pescador ayudado de su anzuelo se le da tres minutos para pescar peces y los colocará en la tierra.</li> <li>– Los estudiantes cuentan los peces que quedaron e identifican la acción realizada de agregar o quitar.</li> <li>– Seguidamente el pescador debe regresar solo un pez a la laguna y se pregunta ¿Qué sucedió, se agregó o se quitó? ¿Qué pasa con la laguna, tiene más peces o menos?</li> <li>– Luego, en el aula utilizando siluetas de peces seguimos jugando al pescador ayudado de figuras representativas a las lagunas, colocando más peses y sacando peces de la laguna.</li> <li>– Los estudiantes ayudados de papelotes representan mediante dibujos lo realizado en el juego.</li> <li>– Exponen y argumentan lo que hicieron, identificando cantidades de agregar y quitar.</li> </ul>	Alumnos mismos Púas Pepas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Se plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo nos sentimos hoy?</li> </ul>	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “A CONTAR”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la comparación de cantidades de objetos mediante las expresiones (muchos, pocos, ninguno).

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"><li>– Desarrollar actividades de rutina iniciará jugando la ronda (Buenos días mi señorita)</li><li>– “Buenos días mi señorita matatiru tiru la”. El niño o la niña se presenta en el centro y le cantamos, coronemos a la reina con un vaso de champán que madre es una rosa y sus padres es un clavel.</li><li>– Luego se realizamos las siguientes interrogantes: ¿A que hemos jugado? ¿Dónde hay muchos niños y donde hay pocos niños’?</li><li>– ¿Les gusto el juego? Responden: ¿Ustedes creen que todas las mazorcas tienen la misma cantidad de granos de maíz?</li><li>– Mencionamos que hoy vamos a jugar recogiendo choclos</li></ul>	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos el juego y las reglas que vamos a respetar.</li> <li>- A un extremo del patio colocamos un costal de choclos.</li> <li>- Al otro extremo colocamos dos tinas vacías.</li> <li>- Formamos dos grupos de trabajo repartiendo tarjetas de dos colores al azar y se agrupan de acuerdo al color que les ha tocado.</li> <li>- Los niños formados en dos columnas recogen y colocan un choclo a cada lado de una alforja y salen corriendo llevando los choclos a dejar en una tina que le corresponde, al momento de regresar tiene que entregar la alforja y el niño que sigue el niño que entrega la alforja ayuda a recoger y se coloca al final de la fila y así sucesivamente gana el equipo el que recogió muchos choclos.</li> <li>- Contamos cuantos choclos tiene el equipo rojo, cuantos choclos tiene el equipo verde</li> <li>- Comparamos las tinas que contienen los choclos y con ayuda de la profesora mencionaremos las cantidades que hay utilizando las expresiones de muchos, pocos, ninguno.</li> <li>- Y se les premia con muchos aplausos al equipo que recogió más choclos</li> <li>- Repartimos hojas de papel bon para que dibujen la actividad del juego.</li> <li>- Exponen y describen sus trabajos realizados.</li> </ul>	<p>Maíz, alforja, tarjetas, tinas, costal, etc.</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionamos mediante las siguientes preguntas:</li> <li>¿Qué aprendí hoy?</li> <li>¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>¿Para qué nos servirá lo que hemos aprendido?</li> <li>¿Cómo se sintieron?</li> </ul>	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **IE:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “JUGAMOS A RESOLVER PROBLEMAS  
CONTANDO HASTA 10”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	Razona y argumenta generando ideas matemáticas	Emplea estrategias basadas en el ensayo y error para resolver problemas para contar hasta 10

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	Se iniciará cantando la canción de la gallina turuleca Luego se realizará preguntas ¿Les gusto la canción? ¿Qué animalito mencionamos en la canción? ¿Qué hacia la gallinita? ¿Cuántos huevos puso la gallinita? ¿Qué pasaría si no podemos contar? Niños ahora vamos a aprender a contar hasta 10 utilizando material de la zona	Canción

Desarrollo	<p>La docente les proporciona el material de la zona elaborado con los padres de familia entre ellos palitos de colores, tarros forrados de colores, y pelotas de trapo.</p> <p>Formamos grupos de diez alumnos con la dinámica el rey manda.</p>	<p>Palitos</p> <p>Tarros</p> <p>Pelotas de trapo</p>
	<p>Luego se les repartirá el material y empezaran a ordenar contando hasta 10.</p> <p>Por grupos representaran en papelotes dibujando como lo han ordenado los diferentes materiales.</p> <p>Comentamos con los niños que ordenamos el material en grupos de 10.</p> <p>Cada niño recorta y pega en un papel bond figuras formando grupos de 10.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>pinturas</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo te sentiste?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>Pedimos a los niños que en sus casas ordenen sus juguetes en grupos de 10.</p>	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **IE:** N° 1435 Nueva Esperanza, Santa Cruz- Cajamarca

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-**DENOMINACIÓN:** “JUGANDO CON MATERIALES DEL LUGAR”

2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

### III.-SELECCIÓN DE ÀREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio (tamaño) y expresa la acción realizada.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciamos recordando nuestras normas de convivencia.</li> <li>- Realizamos el juego de las esponjas; se coloca las esponjas alternando los tamaños (grande pequeño).</li> <li>- Nos agrupamos de cinco niños para correr alrededor de las esponjas al ritmo de la pandereta.</li> <li>- Dialogamos sobre el juego realizado ¿a qué hemos jugado? ¿Todas las esponjas que hemos utilizado son iguales? ¿Saben de qué tamaño es el material que hemos utilizado?</li> <li>- Preguntamos: ¿la ropa que utilizamos es grande y pequeña?</li> <li>- Ahora vamos a jugar a agrupar objetos del aula</li> </ul>	Docente. Niños y niñas Papas, maíz, frejoles, palos, etc. Pandereta

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué pasaría si existiera solo ropa pequeña?</li> <li>- Dialogamos con los niños y niñas sobre los tamaños de los materiales que hay en el salón.</li> <li>- Pedimos que cada niño elija un material grande o pequeño; luego se agrupan de acuerdo al tamaño del material elegido.</li> <li>- Se reparte los materiales por grupos y les invitamos a jugar separando los materiales libremente.</li> <li>- Se reparte papelotes por grupos para que dibujen lo que han realizado.</li> <li>- Pegamos los papelotes en la pizarra para que los niños y niñas voluntariamente mencionen como lo realizaron su trabajo.</li> <li>- Mencionan como agruparon los objetos, como se agruparon ellos.</li> <li>- Pedimos a los niños y niñas que en casa agrupen sus juguetes.</li> </ul>	<p>Niños y niñas. Material del lugar Papelotes</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionan sobre sus aprendizajes mediante las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Para qué les servirá lo que aprendieron?</li> </ul>	



## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autores de la entrega: Tenorio Saavedra Diane Fiorela  
Tenorio Guerrero Blanca Violeta  
Título del ejercicio: tesis  
Título de la entrega: **Tesis Pregrado**  
Nombre del archivo: 332465  
Tamaño del archivo: 399.5K  
Total páginas: 95  
Total de palabras: 23,189  
Total de caracteres: 127,640  
Fecha de entrega: 21-dic.-2021 11:12a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entre... 1734704003



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena  
Asesora

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	<a href="http://inclusioncalidadeducativa.wordpress.com">inclusioncalidadeducativa.wordpress.com</a> Fuente de Internet	1%
4	M <sup>a</sup> del Carmen Pegalajar Palomino, M <sup>a</sup> Jesús Colmenero Ruiz. "Percepciones hacia el aprendizaje cooperativo en estudiantes del Grado de Maestro", REDU. Revista de Docencia Universitaria, 2013 Publicación	1%
5	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://edoc.pub">edoc.pub</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://www.ecoasturias.com">www.ecoasturias.com</a> Fuente de Internet	1%

	Fuente de Internet	<1%
19	<a href="http://biblio.unvm.edu.ar">biblio.unvm.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1%
20	<a href="http://eltintero.ruv.itesm.mx">eltintero.ruv.itesm.mx</a> Fuente de Internet	<1%
21	Submitted to Universidad Nacional de Frontera Trabajo del estudiante	<1%
22	<a href="http://orientacionaurora.blogspot.com">orientacionaurora.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1%
23	<a href="http://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	<1%
24	<a href="http://docslide.us">docslide.us</a> Fuente de Internet	<1%
25	<a href="http://comfia.info">comfia.info</a> Fuente de Internet	<1%
26	<a href="http://info.main.conacyt.mx">info.main.conacyt.mx</a> Fuente de Internet	<1%
27	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1%
28	<a href="http://www.superintendencia.gob.ni">www.superintendencia.gob.ni</a> Fuente de Internet	<1%
29	<a href="http://www.worldcat.org">www.worldcat.org</a> Fuente de Internet	<1%

30	<a href="http://www.el-refugioesjo.net">www.el-refugioesjo.net</a> Fuente de Internet	<1%
31	<a href="http://libros.um.es">libros.um.es</a> Fuente de Internet	<1%
32	<a href="http://www.ueitalia2003.it">www.ueitalia2003.it</a> Fuente de Internet	<1%
33	<a href="http://creativecommons.org">creativecommons.org</a> Fuente de Internet	<1%
34	<a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
35	Submitted to Universidad de Valladolid Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



Dra. Sánchez Ramírez, Rosa Elena  
Asesora