

**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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.**

**Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en educación, con la especialidad en educación inicial.**

**Investigadoras:** Núñez Dávila Lelis

Diaz Diaz Yoana Raquel

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

Lambayeque – Perú-2022

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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.

**PRESENTADO POR:**



Núñez Dávila Lelis  
AUTORA



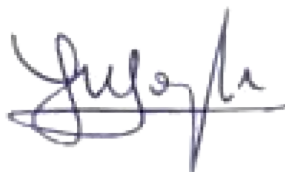
Díaz Díaz Yoana Raquel  
ASESORA

**APROBADO POR:**

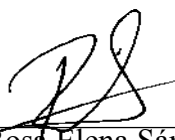


Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
Presidente

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui  
Secretario



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz  
Vocal



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotros, Núñez Dávila Lelis y Diaz Diaz Yoana Raquel, investigadores principales, y la Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez, asesora del trabajo de investigación "Actividades lúdicas para el desarrollo de la noción de número y cantidad en el área de matemática en niños de 5 años del I.E.I N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz" declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. Asumo la responsabilidad de la anulación de este informe y, en consecuencia, del procedimiento administrativo que pudiera dar lugar a su anulación, salvo prueba en contrario. Ello podría dar lugar a la revocación del título otorgado como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 08 junio 2022



Núñez Dávila Lelis  
AUTORA



Diaz Diaz Yoana Raquel  
ASESORA



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
ASESORA



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



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

**N° 0480-VIRTUAL**

Siendo las **08:00 horas**, del día **Lunes 07 de noviembre de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**, <https://meet.google.com/arz-pczo-rxv>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 2193-2021-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **27 de diciembre de 2021**, integrado por:

Presidente	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez.
Secretario	: Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
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° 443 DEL CASERÍO CUSHIC, DISTRITO CHANCAY BAÑOS - SANTA CRUZ"**; presentada por las bachilleras **DIAZ DIAZ YOANA RAQUEL y NUÑEZ DAVILA LELIS** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 365-2022-CU de fecha 27 de julio de 2022); 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 09:00 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. Bertha Beatriz Peña Pérez  
PRESIDENTE

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui  
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 VIRTUALES.

## **DEDICATORIA**

*La presente tesis ,que con tanto sacrificio lo he obtenido ,va dedicada especialmente a mi querida madre Porfiria Díaz Vargas ,quien para mí es padre y madre ,ella ha sido la principal fuente de apoyo incondicional ,a pesar de su poca cultura ,me ha inculcado los valores que tanto me han servido para llegar a ser profesional ,gracias a mi madre ahora soy lo que anhelaba ser ,nunca olvidare sus consejos que me ha brindado ,estos me han servido de mucho para concluir mis estudios universitarios ,haciendo lo imposible para culminarlos pero con el corazón lleno de alegría le digo a mi madrecita que lo amo muchísimo y seré su protectora mientras Dios nos de vida.*

*También esta tesis va dedicada a mi tía Juana Díaz Vargas quien para mí es como mi segunda madre, quien ha estado pendiente durante el tiempo de mi preparación académica, brindándome sus apoyo incondicional tanto económico como moral para llegar hacer profesional.*

***Autora: Yoana Raquel Díaz Díaz***

*Esta tesis va dedicado a mis padres por haberme inculcado sus buenos valores día tras día, con mucho cariño les dedico mi esfuerzo y sacrificio que he hecho para que yo pueda estudiar y llegar a cumplir mi objetivo gracias por todo.*

*A mi hijo: por darme sus palabras de aliento y alegría cada día y ser el motor de mi vida y fuente de inspiración en todo lo que hago.*

***Autora: Lelis Núñez Dávila***

## **AGRADECIMIENTO**

*En primer lugar quiero dar gracias a mi dios todo poderoso, por haberme brindado la vida, la salud, la paz, el amor, la tranquilidad y todo lo bueno, para culminar satisfactoriamente mi carrera profesional, luego agradecer a mi madre quien se ha sacrificado por mi haciendo de padre y madre a la vez, a mi tía que ha orientado con sus sabios consejos para llegar a ser profesional.*

*Asimismo quiero agradecer a mis maestros por sus enseñanzas brindadas, a mi amiga Sila Leon Suarez por su apoyo incondicional para seguir adelante durante mi carrera universitaria.*

***Autora: Yoana Raquel Díaz Díaz***

*En primer lugar agradezco a Dios por darme la salud y guiarme en mi camino y permitirme concluir mi objetivo.*

*A mi familia por su esfuerzo y su constante apoyo incondicional.*

*A mis docentes por la paciencia y esfuerzo por haber contribuido en la formación de valores éticos y morales a todos ellos gracias.*

***Autora: Lelis Núñez Dávila***

## TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA .....	5
AGRADECIMIENTO.....	6
RESUMEN .....	1
ABSTRACT .....	10
INTRODUCCIÓN .....	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....	14
1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	14
1.2. BASE TEÓRICA.....	17
1.2.1. Teorías que fundamentan la Noción de Número .....	17
1.2.1.1. Etapas del desarrollo del niño .....	17
1.2.1.2. Nociones básicas a trabajar para adquirir el concepto de número.....	19
1.2.1.4. Noción de comparación .....	22
1.2.1.5. Noción de clase .....	23
1.2.1.6. Noción de conservación.....	24
1.2.1.7. Expresión verbal de un juicio lógico .....	24
1.2.2. Teorías de las actividades lúdicas .....	25
1.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS .....	28
1.3.1. Definiciones Abstractas.....	28
1.3.2. Definiciones operacionales.....	29
1.3.2.1. Definición de actividades lúdicas .....	29
1.3.2.2. Concepciones de las actividades lúdicas .....	29
1.3.2.3. Características de las actividades lúdicas .....	30
1.3.2.4. Fases de las actividades lúdicas .....	31
1.3.2.5. Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial .....	32
1.3.3. Noción de número y de cantidad .....	33
1.3.3.1. Construcción de la noción de número .....	33
CAPÍTULO II: MÉTODOS Y MATERIALES.....	37
2.1. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
2.1.1. Tipo de investigación .....	37
2.1.2. Diseño de la investigación.....	37
2.1.3. Población muestral.....	37
2.1.4. Métodos de investigación.....	38

2.1.5.	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos. ....	38
2.1.6.	Métodos de análisis de datos .....	40
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		41
3.1.	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	41
3.1.1.	Análisis e interpretación del resultado de la evaluación del Pre-Test.....	63
3.2.	PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO Y CANTIDAD .....	64
3.2.1.	Datos informativos.....	64
3.2.2.	Introducción.....	64
3.2.3.	Fundamentación.....	65
3.2.3.1.	Fundamento Pedagógico.....	65
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.	Actividades para el aprendizaje significativo .....	68
3.2.7.	Análisis e interpretación del resultado de la evaluación del Post-Test.....	79
3.3.	DISCUSIÓN .....	102
CONCLUSIONES .....		104
RECOMENDACIONES .....		105
BIBLIOGRAFÍA .....		106
ANEXOS.....		110



## RESUMEN

Distrito de Chancay Baos - La presente actividad investigativa y lúdica tiene como objetivo el desarrollo de ideas matemáticas de números y cantidades en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 443 de Casero Cushic, distrito Chancay Baos, Santa Cruz.

la efectividad de un programa lúdico para que los alumnos y alumnas de 5 años de la IE N° 443 de Casero Cushic, distrito Chancay Baos, Santa Cruz, adquieran conceptos matemáticos relacionados con números y cantidades.

Este estudio encontró que los niños y niñas de I.E.I. N° 443, Caserío Cushic, distrito Chancay Baños, Santa Cruz, presentaban dificultad para dominar los conceptos de números y cantidades en el campo de las matemáticas. Queremos animar a los profesores a utilizar actividades de ocio para enseñar matemáticas, aprendiendo y desarrollando así el instinto científico en niños y niñas.

Este estudio es de tipo preexperimental con pruebas previas y posteriores de un solo grupo muestreado de la misma población. Trece estudiantes de 5 años que se sometieron a un pretest para evaluar sus conocimientos en el aprendizaje de los conceptos de números y cantidades en matemáticas. Posteriormente, aplicamos un programa basado en actividades de ocio, y finalmente aplicamos un post-test, y encontramos que las actividades de ocio tienen un impacto significativo en el aprendizaje de las disciplinas matemáticas en términos de número y cantidad.

Los ejercicios lúdicos y el concepto de número y cantidad son las palabras clave.

## **ABSTRACT**

Region of Chancay Bay – The goal of the current pedagogical-investigative activity is to help young children and children under the age of five at I.E.I. No. 443 in the Casero Cushic district of Santa Cruz develop their understanding of numbers and quantities.

Determine the extent to which a literacy program improves the understanding of numerical and quantitative concepts in mathematics among 5-year-old children at IE No. 443 in the Casero Cushic district of Santa Cruz.

This study's justification comes from our observation that children at I.E. I. N° 443, Casero Cushic, district of Chancay Baos, Santa Cruz, had difficulties mastering the concepts of numbers and quantities.

This study is a preexperimental type with prior and posttests conducted by a single, outside group from the same population. A pretest was administered to thirty-four fifth-grade students to assess their knowledge of the concepts of numbers and quantities in mathematics. After applying a program based on recreational activities and conducting a post-test, we discovered that recreational activities significantly affect students' understanding of the mathematical disciplines in terms of quantity and number.

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

## INTRODUCCIÓN

Las matemáticas son de suma importancia, ya que forman parte vital de todas las actividades humanas y del entorno cultural, social, económico y tecnológico del ser humano. Para concienciar del valor de las matemáticas en la resolución de problemas, el aprendizaje de las matemáticas encuentra soluciones a cuestiones que proceden del estudio de situaciones problemáticas que se presentan a los alumnos en contextos sociales. Para resolver problemas y compartir nuestras experiencias de compra y venta, los conceptos de números y cantidades son esenciales para la existencia humana.

La matemática es una materia colectiva, y su enseñanza no debe ser un obstáculo para el aprendizaje de la matemática por parte de todas las poblaciones. En realidad, la vida cotidiana de los adultos depende en gran medida de las matemáticas. Porque nos ocupamos de las matemáticas frente a los adultos todos los días. Sin matemáticas no podemos hacer la mayor parte de nuestra vida diaria y siempre necesitamos matemáticas en las escuelas... en las oficinas y demás. Las matemáticas están en auge en la ciencia porque forman la base de todo el conocimiento que los humanos tenemos y estamos adquiriendo.

Las expectativas familiares, las experiencias de aprendizaje y las influencias sociales y culturales influyen en el rendimiento académico de los niños. Esto se debe a que las características relacionadas con el entorno familiar explican las variaciones de rendimiento en mayor medida que otras. Como consecuencia de su implicación en la estructuración de los problemas de aprendizaje, que se reflejan en el rendimiento académico de los alumnos, los agentes familiares son fundamentales en esta circunstancia.

El gobierno peruano ha establecido programas de formación docente a nivel nacional a lo largo de los últimos 20 años. Con el fin de elevar los estándares de preparación docente, el rendimiento académico y las expectativas de desempeño de los maestros, se propugna la capacitación -incluyendo el Plan Nacional de Capacitación Docente (PLANCAD)- como un componente de la formación continua y el desarrollo del liderazgo. Mi objetivo académico se ha cumplido.

A pesar de estas intervenciones, los resultados de la encuesta de 2016 de la institución educativa sobre la calidad del aprendizaje son dignos de confianza. En el segundo grado de primaria, el 46,4% de los alumnos alcanza un nivel decente en lectura, y el 34,1% alcanza un nivel satisfactorio en matemáticas, según el Ministerio de escuela (2017). Además, descubrimos que el 28,6% de los alumnos evaluados trabajaban en el nivel "principiante". En el Ciclo 3 los resultados de aprendizaje previstos no fueron alcanzados por los alumnos. En este ciclo, solo terminan las cosas que suponen un reto en comparación con lo previsto.

Dados estos resultados y el creciente tenacidad por el conveniencia normativo de los estudiantes, especialmente en matemáticas, se consideró destacado escudriñar el conveniencia normativo durante la excursión preescolar (0-6 años). La integración de los alumnos en la colegio primaria. Alexander, K., Entwisle, D. y Kabbani, N., (2001) proporcionan evidencia en su estudio de que un mejor rendimiento académico preescolar tiene efectos a largo plazo que contribuyen significativamente a un rendimiento académico más bajo. Años despues.

Mi investigación en el aula y el uso del título didáctico condujeron a la creación del informe de investigación que hemos elaborado.

Realizado en el aula de 5 años del I.E.I. N° 443 Caserio Cusic, distrito de Chancay Baños - de Santa Cruz.

Este estudio fue diseñado para aumentar el nivel de competencia matemática en niños y niñas a la edad de cinco años.

El bajo rendimiento de los niños en matemáticas, los números escritos al revés y los problemas de correspondencia entre los conceptos numéricos y los conjuntos fueron los temas en los que nos centramos en este estudio.

Mi estudio examinó los métodos utilizados para enseñar y aprender matemáticas a niños de 5 años en la escuela primaria I.E.I. N° 443 Caserio Cusic de Chancay Baos-Santa Cruz.

**El objetivo general:**

La aplicación de un programa de actividades lúdicas al estudio de las matemáticas ayudará a los alumnos de 5 años del I.E.I. N° 443 de Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz, a comprender los conceptos de cantidad y número.

**Los objetivos específicos:**

Determinar en qué medida los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz, están aprendiendo los conceptos de cantidad y número; fundamentación teórica de estos conceptos en el estudio de los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz.

Determinar en qué medida los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz, están aprendiendo los conceptos de cantidad y número; fundamentación teórica de estos conceptos en el estudio de los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz.

Determinar si las actividades lúdicas pueden mejorar significativamente el aprendizaje del concepto de cantidad y número en los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz; Elaborar un programa de actividades lúdicas para que los alumnos de 5 años de la I.E.I. N° 443 del Casero Cushic, distrito Chancay Baos - Santa Cruz aprendan el concepto de cantidad y número en el Las actividades lúdicas tienen un gran impacto en el aprendizaje.

La metodología de la investigación estuvo orientada a la aplicación, lo que significa que aplicó la teoría a temas y cuestiones de estudio.

El presente informe de investigación consta de tres capítulos.

Un aspecto importante desarrollado en este capítulo, el Capítulo II, titulado “Métodos y Materiales”, permite tanto el desarrollo de hipótesis de investigación como una breve descripción de los principios subyacentes a la teoría subyacente. Se da una descripción del problema. Conceptos matemáticos de números y cantidades. También toca brevemente los conceptos de lógica y matemáticas, que son los conceptos de números. Combinamos todos estos conceptos con el centro de aprendizaje del comportamiento humano en general y las matemáticas en particular. Es la irrigación cerebral como descripción de un objetivo a alcanzar. Se identifican y clasifican variables e

indicadores, se seleccionan diseños y tipos de estudio, se determinan poblaciones y muestras, se determinan sus características y se desarrolla un anexo, tomando en cuenta los aportes de eminentes metodólogos de investigación. Abordamos la selección de herramientas psicoeducativas con una idea muy clara de la hipótesis a contrastar y el objetivo a alcanzar, asumiendo el papel de mediador entre la situación inicial (antes de la prueba) y la situación final (después de la prueba). ). prueba). prueba). ) permitió cumplir ) después de que se aplicó la prueba al programa de intervención desarrollado por el investigador. En el mismo capítulo, se presentó un proyecto de programa de intervención.

Los datos cuantitativos recogidos de los niños experimentales y de control antes y después de la aplicación del mencionado programa de intervención se muestran en el Capítulo III, "Presentación, análisis e interpretación de los resultados." De forma similar, se llevó a cabo la distribución porcentual de los datos y su visualización. Para los siguientes conceptos: fundamentos, visual, memoria de secuencias y conceptos correspondientes, reconocimiento y reproducción de números, conservación, cardinalidad y ordinales, esto nos permitió traducir los resultados de cada subprueba supervisada en información cualitativa (éxito del aprendizaje, proceso de aprendizaje, inicio del aprendizaje). A continuación, se discuten los resultados y se contrastan con los objetivos predeterminados y las interpretaciones de los teóricos profesionales sobre los datos.

A continuación, se ofrecen conclusiones y sugerencias. En general, descubrimos que los objetivos previstos se cumplieron tanto de forma general como específica. Asimismo

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **1.1. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA**

Comprensión espacial en Educación Infantil fue el título de un estudio que Fernández (2013-2014) realizó en España para su licenciatura en Educación Infantil. Universidad de la Rioja en España. Facultad de letras y educación. Por último, la geometría fomenta el desarrollo del pensamiento espacial. Desde el nacimiento, el pensamiento espacial se desarrolla a través de la experiencia y las interacciones con los objetos.

Dependiendo de la etapa de desarrollo de cada niño, esta idea se desarrolla de manera diferente. De ahí que Piaget piense que, para que la noción de espacio se desarrolle, debe ser dominada e interiorizada a partir de los objetos y entornos más próximos al infante. Dado que anteriormente ha afirmado que no domina la lectura de mapas hasta los nueve años. la capacidad de comprender y representar ideas de Castellar et al. (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.

García y González (2014), Realizaron la Tesis “La Noción del Espacio en la primera infancia: Un análisis desde los dibujos infantiles”. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Centro de Investigaciones Educativas Paradigma. Venezuela. Concluyen en lo siguiente: Es una necesidad seguir profundizando en los saberes que los niños han llegado a construir a lo largo de su experiencia de vida; y, en lugar de certezas, dejar abiertas posibilidades, para realizar estudios longitudinales a fin de apreciar los procesos de construcción que el niño hace desde un nivel a otro. Por ende, se considera necesario, procurar temas situados al contexto del infante que le sirvan de base y mediación para el desarrollo del pensamiento espacial y reconocer el dibujo como medio de expresión a través del cual se puede valorar el desarrollo cognitivo, social cultural y biológico del niño.

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.

Narváez (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 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 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 (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 (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.
- Centración, 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”. (Condemarin, 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 (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 (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” Condemarin et al. (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 (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 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 equipararlos 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 equipararlo. 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, et al. 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 el 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 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 (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”. Agregaré que gracias a los juegos el alma crecerá y se sentirá segura, y que los niños que no saben jugar son viejitos y se convertirán en adultos que no saben pensar en el futuro. L Por lo tanto, la infancia es para la madurez, y no se debe decir que es simplemente el crecimiento de un niño, sino que crece a través del juego.

Según Piaget, el juego es un aspecto integral de la función cognitiva general de un sujeto y se centra en actividades exploratorias y manipulativas continuas que apoyan el desarrollo del esquema. En consecuencia, contribuye significativamente al crecimiento intelectual. Piaget creó un orden general en el que los signos sustituían cada vez más a la práctica, seguidos de reglas que sustituían a los signos, y luego avanzaban las prácticas simples. Es lo que se conoce como modelo de comportamiento de rendimiento acumulativo y jerárquico.

Para construir el conocimiento del niño, Vygotsky promovió el crecimiento del conocimiento a partir del entorno ambiental, social, histórico y cultural. Para ello es necesario aprender de la experiencia directa, que es el conocimiento previo. del entorno para absorber la información aprendida y aumentar el conocimiento. Las aportaciones de Piaget se mencionan con fines académicos. El psicopedagogo se ha interesado más por el papel que desempeñan las actividades lúdicas en el proceso

de aprendizaje, de ahí que su teoría se centre en el desarrollo matemático de los niños pequeños. Hacer hincapié en la abstracción.

Fröebel (2010), una de las principales figuras de la educación, afirma: El juego es la etapa más alta del desarrollo infantil a esta edad y por lo tanto es una manifestación libre y espontánea del ser interior. Este juego debe considerarse muy significativo y no obvio.

- 1.3. El mundo del trabajo es el mundo de las personas. El mundo de los niños pequeños es el mundo del juego. Por tanto, la transición del juego al trabajo debe ir acompañada de un cambio mental en los niños. Según Capella, et al. (2004), ésta es la labor de la escuela, que debe introducir y adaptar gradualmente al niño a los tipos de trabajos de adultos que desarrollará en un futuro próximo. Además, piensa que la educación debe enseñar gradualmente a los niños el valor del esfuerzo. Y, por supuesto, debe hacerse a la idea de que la vida es seria, de que tiene que rendir cuentas, de que hay mucho trabajo por hacer

## 1.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

### 1.4.1. Definiciones Abstractas

#### **Nociones**

Término lingüístico que tiene una variedad de contenido conceptual tan amplia que no suele plantear problema si no se especifica su contenido. Su raíz latina "notio" proviene de nosotros como sustantivo de acción del verbo "noscere" (saber, notar), que significa "acción de conocimiento" o "acción de conocimiento" (anteriormente "gnoscer"). baritina (2009, p. 12).

#### **Matemática**

El término matemáticas proviene de la palabra griega "máthema" que significa estudio, investigación o ciencia. El estudio de conceptos como cantidad, espacio, estructura y cambio se denomina matemáticas. Con el tiempo, el alcance del concepto se amplió más allá del simple recuento y las matemáticas para abarcar todo lo anterior. Vargas (2005).

## **Las actividades lúdicas**

Para Huizinga (2008), El juego es un acto o actividad voluntaria, realizada según reglas libremente acordadas pero absolutamente obligatorias, dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, sin ganancia material, y con un fin en sí mismo, con entusiasmo y euforia. (P. 7).

## **Noción del número y cantidad**

### **Noción de Número**

Los números son unidades (por así decirlo, inmateriales) que nos permiten contar y crear orden entre los objetos, según Tarski (2001:49). Los números naturales, los enteros, las fracciones, los números irracionales y los números reales son distintos tipos de números.

### **Noción de Cantidad**

Piaget (1978) Definir número como: Pero al mismo tiempo también es una serie ordenada y por tanto un conjunto de relaciones ordenadas.

## **1.4.2. Definiciones operacionales**

### **1.4.2.1. Definición de actividades lúdicas**

Baquiáx (2014), afirma que es un paquete didáctico que acompaña a la actividad lúdica. Para que los niños tengan mejores condiciones y un nivel de vida más alto, el objetivo es desarrollar sus talentos, habilidades, actitudes y conocimientos en las áreas física, social y psicológica de acuerdo con su etapa de desarrollo. Para que establezcan asociaciones más beneficiosas, buscamos simultáneamente una socialización y un desarrollo adecuados. Para conseguir todo esto se utilizan los juegos.

### **1.4.2.2 Concepciones de las actividades lúdicas**

Montessori (2003), Las actividades recreativas suelen describirse como actividades para el disfrute y el placer de los participantes, e incluso en las herramientas educativas a menudo no están claramente separadas entre sí.

Montessori (2003): “El juego es una acción o búsqueda libre dentro de límites definidos de tiempo y espacio, sujeto a reglas perfectamente vinculantes pero libremente aceptadas, y como tal un fin en sí mismo., Emoción y Alegría, que son inherentes a la vida normal. y reconocido como diferente de la vida normal.

Según Flores (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” esto apoya posiciones previamente recogidas en el trabajo.

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

El beneficio educativo general de este juego es que los médicos y educadores reunidos hacen varias referencias al juego. Puede participar en oportunidades para usar el juego en un entorno escolar. “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 todas las desarrollar 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, et al.2009).

Es por ello, que Gorris (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 procesos 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, no 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.

#### 1.4.2.3. 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.

#### **1.4.2.4. Importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial**

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.

### **1.4.3. Noción de número y de cantidad**

#### **1.4.3.1. 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”.

UMC, el Ministerio de Educación (2013) La ventaja educativa integral del juego es que se menciona de diversas maneras por los médicos y educadores presentes. Pueden participar en el uso potencial del juego en un aula.

UMC, del Ministerio de Educación (2013) Según la definición de composición, un conjunto de números debe tener sentido dada la clasificación, el orden, la comparación, la cuantificación, la cardinalidad y otros conocimientos previos. Los jóvenes pueden crear este tipo de figuras cuando tienen la oportunidad de explorar con materiales concretos y afines y desarrollar diversos rasgos de forma natural y espontánea. Esto permite cuantificarlas después, determinar sus cualidades y hacer comparaciones laborales. Por ejemplo, en la vida cotidiana, clasificamos los juguetes en función de su color, tamaño, forma, interés o uso previsto.

Los números se adquieren gradualmente como resultado del incremento de segundo habilidades matemáticas: la Clasificación y la Clasificación de Alsina. (2006).

Aún no está claro cómo combina los números un niño pequeño. Aunque las pruebas teóricas y empíricas sugieren que los niños pequeños utilizan con frecuencia números dorsales, lo que importa es cómo aprenden a relacionar diversos tipos de objetos de diversas maneras.

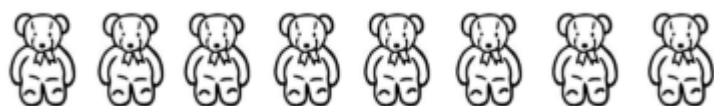
¿Qué tan importante es que los maestros de primaria conozcan los conceptos previos para la construcción de números? Porque cuando abordamos estos conceptos en la planificación curricular: clasificación, secuenciación, correspondencia, cuantificadores, conteo, ordenamiento, etc. Logramos buenos resultados junto con nuestros hijos.

#### 1.4.3.1.1. El desarrollo de la noción de número

A través de tres niveles. Sin comparación de memoria, almacenamiento o almacenamiento numérico. A continuación, se detalla cada punto. NIVEL I: No hay coincidencia (3-5 años).

Los niños menores de tres años no cuentan al azar, no saltan ni cuentan otros elementos. A lo largo de cada semestre, no hay tareas. Un niño de 4 ó 5 años puede contar hasta diez, pero todavía no la correspondencia uno a uno.

La percepción del niño le dirige en este momento de su desarrollo. Diría lo siguiente si le proporcionas una columna de elementos y le pides que haga otra columna con la misma cantidad de elementos idénticos:



Hilera propuesta



Hilera de respuesta

Los dos extremos coinciden y tienen la misma longitud, y el niño no se da cuenta de que hay elementos en las columnas que ha formado, por lo que se da cuenta de que hay el mismo número de osos.

Etapa II: Responder sin guardar (5-6 años)

Al establecer correspondencias entre los elementos, el niño establece la equivalencia numérica de los dos conjuntos a lo largo de esta fase, pero cualquier cambio que modifique la disposición espacial de los elementos hace que el niño desconozca la equivalencia. Pondré un ejemplo para aclararlo.

Se sugiere pedirles que formen primero una fila de ocho flores.



Los niños notan correspondencias que garantizan la igualdad numérica.



La segunda fila permanece en su sitio tras la transformación de la primera.



Los niños ya no perciben la equivalencia.

En segundo lugar, aunque las dos frases sean actualmente iguales, su estatus cambiará ante la descendencia.

A los niños menores de seis años se les dice que cuenten las filas según su longitud; sin embargo, en realidad se cuenta cada fila como si tuviera 8 flores; sin embargo, cuando se distorsionan las filas, se afirma que la fila más larga

tiene más flores. No se ha demostrado que contar ayude a los niños de 4 o 5 años a retener los números.

Diremos también que el pensamiento del niño tiene dos características; la centración aquí los niños solo toman en cuenta un aspecto, la irreversibilidad es cuando el niño no puede regresar mentalmente a la forma original.

#### **NIVEL III: Conservación del Número (a partir de los 7 años)**

En este nivel el niño es capaz de retener en dos dimensiones o aspectos al mismo tiempo, se da cuenta de la transformación y del hecho que no se ha aumentado ni quitando nada, por lo tanto, sigue habiendo lo mismo a pesar de los cambios perceptuales, también el niño es capaz de regresar mentalmente los elementos a su configuración anterior.

#### **1.4.3.2. Definición de Cantidad**

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

Para dilucidar su contenido, ha habido numerosos diálogos, siempre y en todas partes. Durante miles de años, filósofos y matemáticos han conjeturado al respecto. Como resultado, la verdad es más simple cuanto más profundo, complejo y sencillo es el contenido racional. Un "estado numérico abstracto" es una cantidad.

Es decir, para referirse a algo que no puede ser percibido o tangible por los sentidos. De hecho, la naturaleza solo nos da cosas desagradables. Y es trabajo de la mente organizarlos dentro del marco anterior, el concepto de cantidad, y luego hacerlos más reconocibles dentro del concepto de orden.

Pero eso solo nos dice que tales conceptos pertenecen a la mente, y ya sabemos que todo lo que está en la mente se ingresa a través de los sentidos. Siempre permita la expresión mental usando uno de los Las cantidades se forman sumando o restando unidades. Sin duda es complicado para los niños. Esto se debe a que el aprendizaje adecuado debe abordar cuestiones sensibles y simbólicas en el sentido de "más o menos". Tarski (1997) argumenta que antes de que los números fueran formas de representación Se afirma que se utilizaron otros métodos de conteo, usando objetos

como palos , nudos de cuerda, o simplemente dedos. Pero fue en Mesopotamia alrededor del 4000 a.C. Este es el primer número impreso.

Esta escritura cuneiforme se rascaba con un objeto punzante sobre una tablilla de arcilla. se acuñó el término "escritura cuneiforme". Más tarde, aunque utilizando otros símbolos gráficos, las antiguas Grecia y Roma adoptaron este sistema de numeración.

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

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

#### **2.1.1. Tipo de investigación**

El trabajo de reconocimiento se utiliza para investigar las razones de un hecho. Los resultados y conclusiones se presentan primero a la institución educativa No. 443 Chancay Baños - Caserío Cusic, Distrito de Santa Cruz, donde se realiza un programa lúdico para desarrollar los conceptos de números y conjuntos.

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

Según el tipo de estudio, se emplea un diseño preexperimental de un solo grupo con una prueba previa y una prueba posterior:

DISEÑO EXPERIMENTAL PREVIO

PM \_\_\_\_\_ O1 \_\_\_\_\_ X \_\_\_\_\_ O2

Donde:

Población de la muestra = PM

O1: La primera observación (pretest)

Observación final: O2 (postest)

Estímulo = X (Programa de juegos recreativos)

#### **2.1.3. Población muestral**

13 niños del distrito de Chancay Baos - Santa Cruz de la Institución Educativa Inicial N° 443 del Casero Cushic conforman la población muestra. Tienen las siguientes características:

Tienen 5 años, provienen de áreas rurales y sus padres tienen un empleo promedio.

Distribución de la población estudiantil por género en instituciones de educación Inicial N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.

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

En este estudio se utilizaron los siguientes:

- La técnica de la tendencia histórica, que examina las distintas etapas por las que pasa el objeto de estudio.
- El empleo de métodos de síntesis y análisis a lo largo del estudio.
- Estrategias de deducción e inducción. Las proposiciones generales se crean a partir de premisas específicas, y las afirmaciones específicas se generan a partir de principios generales.
- Técnicas de modelización para representar los reflejos mediados relevantes.
- Un enfoque metódico para clasificar los objetos observando sus componentes individuales y cómo se relacionan entre sí.
- Una dialéctica para mostrar las relaciones entre los elementos constitutivos del objeto de investigación

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

En este estudio se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de datos.

##### **Técnica de fichaje:**

El objetivo es recopilar datos teóricos que permitan el avance científico de las actividades de investigación empleadas.

##### **Registro bibliográfico**

Estos archivos contienen suficientes datos de los libros a los que hizo referencia.

### **Fichas de texto**

Estos mapas sirvieron para transcribir las secciones del libro necesarias para el óptimo desarrollo del estudio.

### **Ficha de comentario**

Los investigadores utilizaron estas páginas para anotar cualquier observación pertinente que considerasen necesaria sobre la información recopilada.

### **Técnicas de campo:**

#### **Observación**

Con el fin de obtener información importante sobre la evolución de los conceptos de números y cantidades entre los estudiantes de la institución educativa de origen N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños, se ha realizado un estudio, teniendo en cuenta las características de objetividad, validez y confiabilidad. lugar tomado.

#### **Encuesta**

Técnicas de obtención de información primaria para desarrollar conceptos de números y cantidades a partir de una muestra representativa con el fin de proyectar resultados a la población en general.

#### **Cuestionario**

Una herramienta de recopilación de datos basada en cuestionarios de hojas informativas cuidadosamente elaborados, respondidos por una muestra de estudios realizados.

#### **Lista de cotejo**

Técnica para observar si un grupo de características o rasgos está presente o ausente en una muestra representativa.

#### **Test**

Un dispositivo que permite comparar los objetivos del estudio con las hipótesis elaboradas a través del tratamiento de los resultados. Las pruebas previas se utilizan en una muestra representativa para ayudar a los alumnos a desarrollar su comprensión de las cantidades y los números, y las pruebas posteriores se utilizan para mostrar lo bien que funcionaron las aplicaciones del programa recreativo.

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

La información se organiza en tablas y gráficos, y se utilizan estadísticas descriptivas elaboradas en los programas Excel y SPSS para su validez analítica e interpretativa. Se utilizó una herramienta de recolección de información (dos pruebas, una pre-prueba y una post-prueba).



## CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

**CUADRO N° 01: Alumnos de 5 años de la escuela primaria de Casero Cushic, N° 443, en la región de Chancay Baos-Santa Cruz.**

<i>GRUPO</i>	<i>M</i>	<i>F</i>	<i>TOTAL</i>
<i>NIÑOS DEL IEI N° 443 DEL CASERO CUSHIC, DISTRITO CHANCAY BAOS - SANTA CRUZ, MENORES DE 5 AÑOS.</i>	5	8	13
<i>PORCENTAJE</i>	38%	62%	100%

*FUENTE: Nómina de matrícula 2019*

#### **Segundo Momento:**

Antes de la aplicación de los estímulos, se utilizó una lista de control como evaluación inicial para calibrar el grado de desarrollo conceptual del número y la cantidad de los niños examinados. El análisis de los datos puso de manifiesto que la capacidad del equipo de investigación para concebir ideas sobre la cantidad y el tamaño de la muestra de estudio estaba muy limitada.

#### **Tercer Momento:**

Para niños y niñas del Centro de Formación Inicial Caserío Cusic N° 443, distrito de Chancaibáos, Santa Cruz, se implementó un programa de actividades atractivas a lo largo de 20 sesiones de aprendizaje para aplicar y desarrollar las ideas de números y cantidades. Desde marzo hasta mayo de 2019, unos días.

#### **Cuarto Momento:**

Se realizó una prueba final (lista de comprobación) para validar la viabilidad del software sugerido. Los resultados demostraron una mejora considerable en el desarrollo de habilidades numéricas entre niños y niñas de 5 años. Matemáticas.

Es posible verificar la autenticidad y fiabilidad de la propuesta comparando los resultados de la evaluación de entrada con la evaluación de salida.

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<i>ESCALA DESCRIPTIVA</i>	<i>ESCALA LITERAL</i>
<i>LOGROS DEL APRENDIZAJE</i>	<b>A</b>
<i>PROCESO EDUCATIVO</i>	<b>B</b>
<i>INICIACIÓN PARA EL APRENDIZAJE</i>	<b>C</b>

<b>Noción de número y cantidad</b>	<b>Escala de Valoración</b>		
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
Reúne los artículos basándose en un único criterio.			
Especifica los criterios de ordenación de los objetos de una serie.			
Describe el requisito de ordenación (serialización) de hasta 5 objetos, de grande a pequeño.			
Especifica los criterios para seriar (ordenar) hasta cinco objetos en un orden de largo a corto.			
Los números ordinales se expresan oralmente.			
Crea representaciones numéricas utilizando objetos			
Clasifica hasta cinco cosas a la vez.			
Se cuentan hasta 10 cosas.			

*Instrumentos de evaluación Pre-Test y Post-Test*

**CUADRO 02: Lista de cotejo-resultado de la evaluación del pre-test de la institución educativa inicial N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.**

NOCION DE NÚMERO Y CANTIDAD											
Nº	NIÑOS Y NIÑAS	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.
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>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62%</b>	<b>69</b>	<b>62%</b>	<b>62%</b>

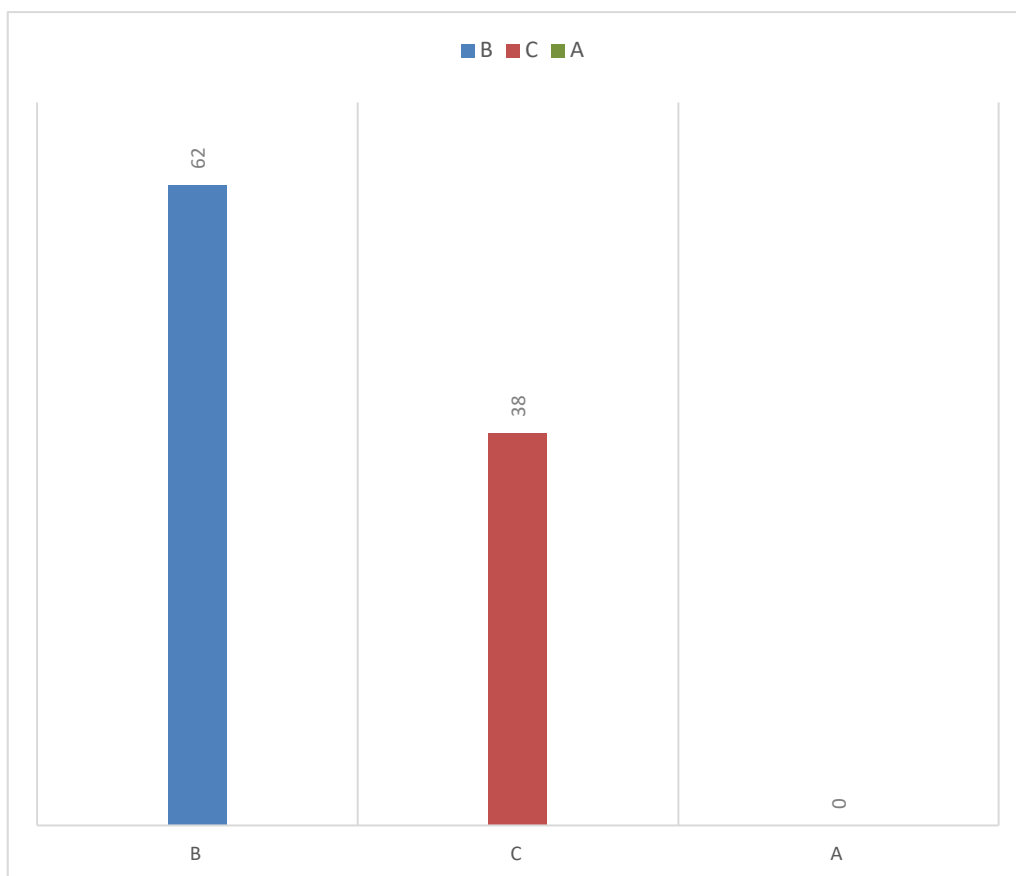
Fuente: Evaluación de entrada marzo 2019

**CUADRO 03: Resumen del resultado de la evaluación del Pre-Test**

ÍTEM	NOCIÓN DE NÚMERO Y CANTIDAD	ESCALA DE VALORACIÓN					
		A		B		C	
01	Reúne los objetos basándose en un único criterio.	0	0%	5	38%	8	62%
02	Expresa el criterio para ordenar objetos en secuencia.	0	0%	4	31%	9	69%
03	Describe los criterios para ordenar (seriar) hasta cinco cosas en orden descendente de tamaño.	0	0%	5	38%	8	62%
04	Expresa la norma para ordenar en serie (seriar) hasta cinco objetos en orden decreciente.	0	0%	4	31%	9	69%
05	Expresa el criterio para seriar (ordenar) hasta 5 objetos en una lista de grueso a fino.	0	0%	5	38%	8	62%
06	Crea numerosas representaciones de grupos de objetos.	0	0%	4	31%	9	69%
07	Expresa oralmente los números ordinales.	0	0%	5	38%	8	62%
08	Crea representaciones numéricas utilizando objetos	0	0%	4	31%	9	69%
09	Ordena incluyendo hasta 5 objetos en cantidad.	0	0%	5	38%	8	62%
10	Se cuentan 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>

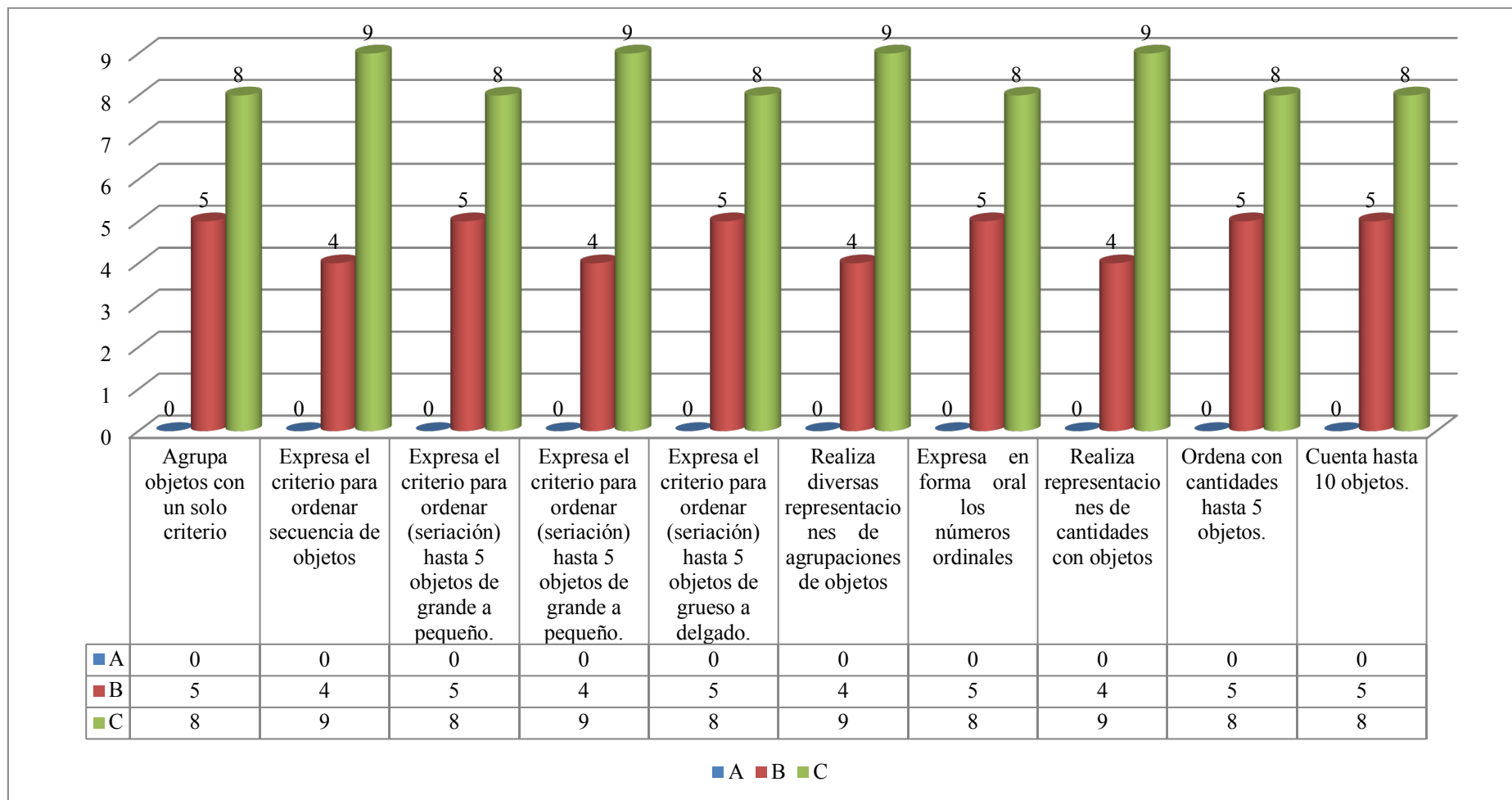
*Fuente: Resumen de la lista de cotejo marzo 2019*

## EVALUACIÓN DEL PRE-TEST



*Fuente: Mar 2019 Resumen de la lista de tareas pendientes*

**GRÁFICO 01: gráfico del resultado del Pre-Test**



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

### **3.1.1. Análisis e interpretación del resultado de la evaluación del Pre-Test**

Los resultados correspondientes a los 13 niños necesarios para la evaluación previa del desarrollo de los conceptos de número y cantidad se muestran en el Cuadro 01 como sigue.

Los resultados correspondientes a los 13 niños evaluados se muestran en el Cuadro 01 a continuación. sigue en marcha, aunque 8 niños (es decir, el 62%) sólo están empezando a aprender.

- Sólo 4 niños (31%) aprendieron a proporcionar criterios para la disposición de los elementos del segundo ítem. Nueve niños (69%) sólo empiezan a aprender ahora.
- Sólo 5 niños (38%) fueron capaces de describir criterios para ordenar (clasificar) hasta 5 objetos de mayor a menor para el tercer ítem. continúa, aunque 8 niños (o el 62%) sólo están empezando a aprender.
- Sólo 4 jóvenes (31%) aprendieron a expresar criterios para ordenar (seriar) hasta 5 objetos del más largo al más corto en el cuarto ítem. Para el quinto ítem, solo 5 niños (38%) aprendieron a expresar criterios para ordenar (serializar) hasta 5 objetos del más grueso al más delgado. está en curso, pero 8 niños (62%) apenas están comenzando a aprender.
- Para el ítem 6, solo 4 niños (31%) aprendieron a representar grupos de objetos de manera diferente. Nueve niños (69%) acaban de empezar a aprender.
- Sólo 5 niños (el 38%) aprenden a articular verbalmente los números ordinales para el ítem 7. sigue en marcha, aunque 8 niños (o el 62%) sólo empiezan a aprender.
- En la tarea 8, sólo 4 alumnos (o el 31% de la clase) fueron capaces de utilizar objetos para representar colecciones. Nueve niños (69%) sólo están empezando a aprender ahora.
- Sólo 5 jóvenes (38%) aprendieron a pedir un conjunto máximo de 5 cosas para el ítem 9. sigue en marcha, aunque 8 niños (o el 62%) sólo están empezando a aprender.
- Sólo 5 jóvenes (38%) aprendieron a contar hasta 10 cosas para el ítem 10. sigue ocurriendo, aunque 8 niños (o el 62%) sólo están empezando a aprender.

## **3.2. PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO Y CANTIDAD**

### **3.2.1. Datos informativos**

<b>1 UGEL</b>	: Santa Cruz
<b>2 Institución Educativa</b>	: N° 443 del Caserío Cushic
<b>3 Lugar</b>	: Distrito Chancay Baños
<b>4 Nivel</b>	: Inicial
<b>5 Ciclo</b>	: II
<b>6 Años</b>	: 5 años
<b>7 Aula</b>	: Rosada
<b>8 N° de sesiones</b>	: 20
<b>9 Investigadoras</b>	: Núñez Dávila Lelis Díaz Díaz Yoana Raquel

### **3.2.2. Introducción**

El Currículo Nacional (2016) publicado por el Ministerio de Educación enumera el desarrollo de habilidades matemáticas conectadas con todo lo que ocurre en la vida cotidiana y social como uno de los objetivos de aprendizaje fundamentales. Si bien algunas instituciones públicas funcionan a nivel primario e instruyen a los alumnos en los números del 50 al 100, no son escuelas primarias. El énfasis del profesor en mostrar al alumno cómo deletrear correctamente cada número es quizá lo más notable. Se trata de esfuerzos que avanzan en otros campos pero que no tienen relación con el sistema numérico. Un ejemplo obvio es rasgar un trozo de papel y pegarlo encima del número. Esto mejora la coordinación motora pero impide que el joven acceda a los números abstrayendo ideas y, en su lugar, le obliga a reaccionar ante estímulos. H. Se pueden proporcionar números.



### **3.2.3. Fundamentación**

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

Las filosofías sociocognitivas y de resolución de problemas son la base de esta idea. Estos métodos permiten a los niños perfeccionar su capacidad de razonamiento lógico y enfrentarse a problemas que les son propios. Aprender fórmulas no es el objetivo de las matemáticas, sino desarrollar la capacidad de resolver problemas. Por ello, los administradores escolares deberían animar a los jóvenes a interesarse por las matemáticas durante toda su vida. Según Brousseau (1986), saber matemáticas nos dota de las habilidades necesarias para llegar a soluciones originales. El niño debe pasar por el proceso de identificar, contrastar, categorizar y participar activamente en todas las actividades matemáticas si las matemáticas son creatividad. Estos procesos provocan un cambio en su forma de pensar y, como resultado, aprende los fundamentos de la aritmética y la aritmética para construir competencias con estos fines.

#### **Fundamento Psicológico**

La Teoría Psicogenética de Piaget (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”.

#### **3.2.3.2. Fundamento Curricular**

Esta propuesta se basa en la cognición social y los enfoques de resolución de problemas. Estos enfoques permiten que los niños desarrollen un pensamiento lógico y resuelvan situaciones específicas de su situación. Las matemáticas no se trata de aprender fórmulas, se trata de aprender a reconocer problemas y resolverlos críticamente. En consecuencia, los administradores escolares deben apoyar el interés de los niños por las matemáticas como asignatura para toda la vida. Según Brousseau (1986), el conocimiento de las matemáticas nos dota de las habilidades necesarias para encontrar soluciones originales. En consecuencia, si las matemáticas son creatividad, el niño debe participar activamente en todos los métodos matemáticos mientras pasa por los procesos de identificación, comparación y clasificación. Estos procedimientos provocan un cambio en su pensamiento y, como resultado, los alumnos adquieren habilidades matemáticas y aritméticas fundamentales para avanzar en sus competencias. Las matemáticas se enseñan y se aprenden mediante una metodología de resolución de problemas.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Desarrollar la noción de número y cantidad, mediante la aplicando un programa de actividades clave a niños y niñas de 5 años del I.E.I. N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.

### **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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.
- Diseñar e implementar un programa de juego que desarrolle los conceptos de números y cantidades para niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.
- Evaluar el desarrollo de la noción de número y cantidad en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay

Baños - Santa Cruz, 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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.

#### **3.2.4. Estrategias de intervención**

El objetivo de este estudio es demostrar la eficacia de la enseñanza de conceptos numéricos a niños de 5 años del I.E.I. N° 443, Caserío Cushic, Distrito de Shancai Baños, Santa Cruz. Para ello, se ha ideado y adaptado un programa de juegos atractivos que fomentan el aprendizaje crítico y didáctico. identificación y reconocimiento de talentos.

Momentos iniciales: Para poner en práctica esta idea, se eligió una clase de niños de 5 años de la Institución Educativa Primaria N° 443 de Caserío Cushic, Shancay Baos, Santa Cruz. Una muestra especial en nuestro estudio incluye un aula de 13 niños, de los cuales 5 eran varones y 8 niñas.

### 3.2.5. Actividades para el 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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.

N°	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	CAPACIDAD	INDICADOR	ESTRATEGIA	RECURSOS	TIEMPO
01	“AGRUPAMOS FIGURAS”	La situación matemática de conjuntos y tamaños en diversos contextos.	Agrupar objetos por criterios de percepción.	Escenarios de juego y aplicación práctica Manipulación de los componentes del hormigón Utilización de recursos de	Patio, Cuerdas, Cajas, Siluetas, Lápiz, Cuaderno, Ficha Trabajo	45 min.
02	“COMPARAMOS Y AGRUPAMOS FIGURAS GEOMETRICAS”	La situación matemática de conjuntos y tamaños en diversos contextos.	Agrupar objetos en función de varios criterios de percepción.	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Cuerdas, Cajas, Bloques lógicos, Lápiz, Cuaderno, Ficha Trabajo	45 min.
03	“REPRESENTAMOS CANTIDADES USANDO MATERIAL CONCRETO”	Representa los casos en los que los números y las cifras están presentes en diversos contextos.	Representa una colección de objetos en material concreto según criterios perceptuales.	Escenarios de juego y aplicación práctica Manipulación de los componentes del hormigón Utilización de recursos de imagen	silueta, palo, insignias, bloques lógicos, conos, cajas de cartón, ficha de trabajo.	45 min.

04	“NOCIÓN DE NÚMERO”	Representa situaciones que involucran cantidades y dígitos en diferentes contextos.	Usar material tangible para representar agrupaciones de colecciones de objetos	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	jardín, lápices, cuadernos, palos, insignias, Bloques lógicos, colores, hojas de trabajo	45 min.
05	“LOS CUANTIFICADORES”	Comunicar situaciones, incluyendo cantidad y escala en una variedad de contextos.	Utiliza mucho cuantificadores y nada.	Experiencia directa y situaciones de juego Manipulación de materiales concretos Uso de materiales de imagen	jardín, lápices, cuadernos, palos, insignias, bloque lógico, color, ficha de trabajo.	45 min.
06	“CUANTIFICADORES MENOS QUE, MAS QUE”	Comunicar situaciones, incluyendo cantidad y escala en una variedad de contextos.	Usar cuantificadores menores que o mayores que	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de	45 min.
07	“CONSTRUIAMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”	desarrollar diferentes estrategias Resolver problemas usando números y sus operaciones.	Construye una colección ordenada de hasta 3 objetos a partir de materiales concretos según tus propios criterios.	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palos Fichas Bloques de lógica Siluetas de colores Hoja de ejercicios	45 min.

08	“ NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	Desarrollar diferentes estrategias para resolver problemas usando números y sus operaciones.	Cree una colección ordenada de hasta tres objetos utilizando su obra de arte.	Experiencia directa y situaciones de juego Manipulación de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores Ficha Trabajo	45 min.
09	“ NOCIÓN DEL NÚMERO DOS MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	desarrollar diferentes estrategias Resolver problemas usando números y sus operaciones.	Expresar conceptos numéricos relacionados con la ubicación de objetos y personas.	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores Ficha Trabajo	45 min.
10	“ NOCIÓN DEL NÚMERO TRES MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”	desarrollar diferentes estrategias Resolver problemas usando números y sus operaciones.	Usar números de términos con respecto a los referentes hasta el tercer dígito	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas	45 min.

11	“SERIACION SIMPLE”	experiencia directa y situaciones de juego Desarrollar diferentes estrategias para resolver problemas usando números y sus operaciones.	Usamos el concepto de números en relación a seriaciones simples que consideran referentes hasta el tercer dígito.	Experiencia directa y situaciones de juego Manipulación de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Ficha Trabajo	45 min.
12	“PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”	Uso de representaciones simbólicas técnicas y formales de números y aritmética en la resolución de problemas	Representa un concepto de número para reconocer conjuntos de membresías y no membresías.	experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Siluetas Colores Ficha Trabajo	45 min
13	“SECUENCIAS TEMPORALES ANTES DURANTE DESPUES”	Uso de representaciones simbólicas técnicas y formales de números y aritmética en la resolución de problemas	Describe una serie de actividades relacionadas con el tiempo antes, durante y después.	Experiencia directa y situaciones de juego Manipulación de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min

14	“SUSESIONES NUMERICAS”	Uso de representaciones simbólicas técnicas y formales de números y aritmética en la resolución de problemas	Escribir una secuencia	Experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Ficha Trabajo	45 min
15	“LOS NUMEROS 1;2;3;4;5”	Uso de representaciones simbólicas técnicas y formales de números y aritmética en la resolución de problemas	Utiliza una secuencia de números.	Experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min.
16	“CLASIFICACION”	Representa situaciones que involucren cantidades y dígitos en diferentes contextos.	Use estrategias de conteo y clasificación individuales y agrupadas para resolver el problema.	Experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min



17	“AGRUPAMOS ELEMENTOS”	Discutir el uso de números y sus operaciones para resolver problemas.	Tome medidas para conectar y agregar hasta 5 objetos.	Experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Colores, Ficha Trabajo	45 min
18	“JUGAMOS QUITANDO ELEMENTOS”	Discutir el uso de números y sus operaciones para resolver problemas.	Realice acciones de eliminación para hasta 5 objetos	Experiencia directa y situaciones de juego Procesamiento de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Patio, Lápiz, Cuaderno, Palitos, Chapitas, Bloques lógicos, Siluetas, Ficha Trabajo	45 min
19	“DAME ESOS 5”	Números y Relaciones	Representa numéricamente cantidades con material concreto y de forma gráfica, hasta el	Experiencia directa y situaciones de juego Manipulación de materiales concretos Uso de materiales de imagen	Forma el número 5 con palitos de fósforos Escribe el número 5, de acuerdo a la cantidad de elementos del conjunto.	45 min

20	“ARMAMOS EL 5”	Discutir el uso de números y sus operaciones para resolver problemas.	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de multitud.	Número hasta 5 que representa la cantidad de material de hormigón.	Forma el número 5, usando ligas. Forma el número 5 con plastilina.	45 min.
----	----------------	---	--	--	---	---------

**CUADRO 05: Lista de cotejo-resultado de la evaluación del Post-Test de la institución educativa inicial N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.**

<b>NOCION DE NÚMERO Y CANTIDAD</b>											
<b>N°</b>	<b>NIÑOS Y NIÑAS</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.	<b>Cuenta hasta 10 objetos.</b>
1	-----	C	B	B	B	B	C	C	B	B	<b>B</b>
2	-----	B	C	C	C	C	C	B	C	C	<b>C</b>
3	-----	C	B	B	C	C	C	B	C	C	<b>C</b>
4	-----	B	C	C	C	B	B	C	C	C	<b>B</b>
5	-----	C	C	C	B	C	C	B	B	B	<b>C</b>
6	-----	C	C	C	C	C	C	C	C	C	<b>C</b>
7	-----	B	B	B	B	B	B	B	C	C	<b>B</b>
8	-----	C	C	C	C	C	C	C	B	B	<b>C</b>
9	-----	C	B	C	C	B	C	B	C	C	<b>B</b>
10	-----	C	C	C	C	C	C	C	C	C	<b>C</b>
11	-----	B	C	B	B	C	B	B	B	B	<b>B</b>
12	-----	C	C	B	C	C	C	C	C	C	<b>C</b>
13	-----	B	C	C	C	B	B	B	C	B	<b>C</b>
<b>PUNTAJE</b>	<b>A</b>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	<b>0</b>
	<b>B</b>	5	4	5	4	5	4	5	4	5	<b>5</b>
	<b>C</b>	8	9	8	9	8	9	8	9	8	<b>8</b>
<b>PORCENTAJE</b>	<b>A</b>	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	<b>0%</b>
	<b>B</b>	38	31	38%	31	38%	31	38%	31	38%	<b>38%</b>
	<b>C</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62</b>	<b>69</b>	<b>62%</b>	<b>69</b>	<b>62%</b>	<b>62%</b>

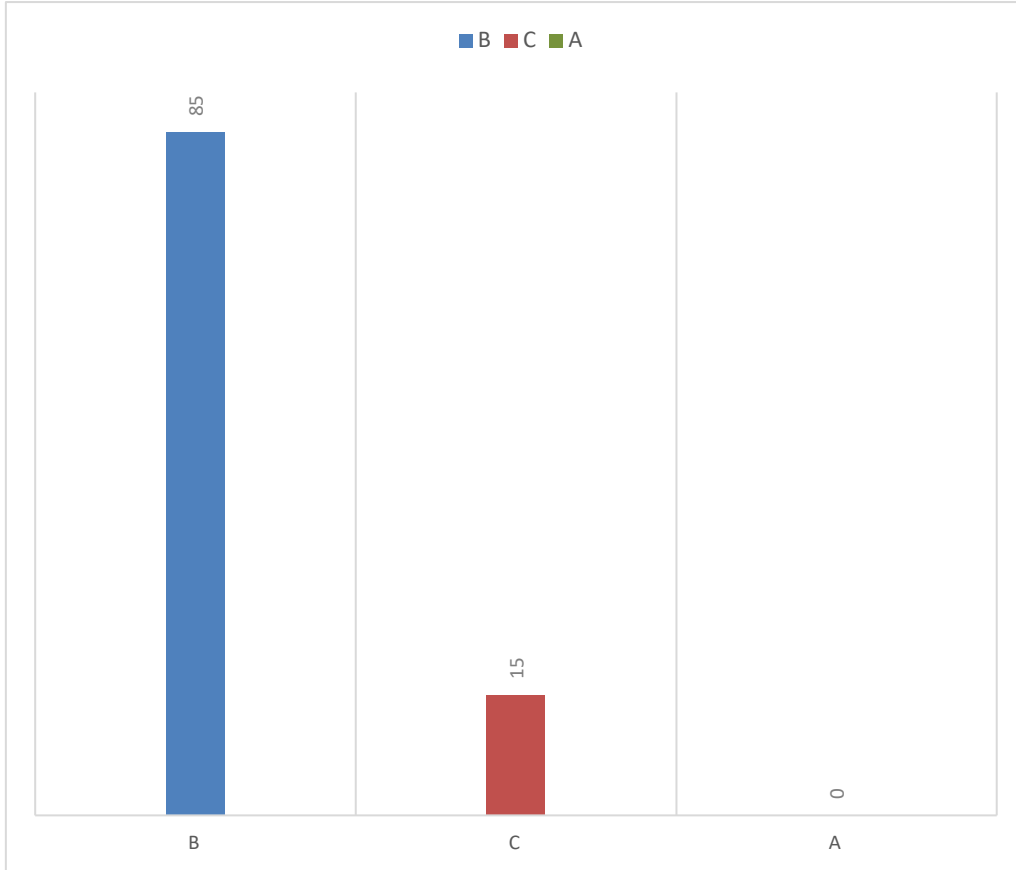
*Fuente: Lista de cotejo evaluación del Post-Test marzo – mayo 2019*

**CUADRO 06: resumen del resultado de la evaluación del Post-Test**

Ítem	Noción de Número y cantidad	Escala de Valoración					
		A		B		C	
01	Agrupar objetos con un solo criterio	10	77%	3	23%	0	0%
02	Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos	11	85%	2	15%	0	0%
03	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.	10	77%	3	23%	0	0%
04	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.	11	85%	2	15%	0	0%
05	Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado.	10	77%	3	23%	0	0%
06	Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos	10	77%	3	23%	0	0%
07	Expresa en forma oral los números ordinales	11	85%	2	15%	0	0%
08	Realiza representaciones de cantidades con objetos	11	85%	2	15%	0	0%
09	Ordena con cantidades hasta 5 objetos.	10	77%	3	23%	0	0%
10	Cuenta hasta 10 objetos.	11	85%	2	15%	0	0%
<b>PROMEDIO</b>		<b>11</b>	<b>85%</b>	<b>2</b>	<b>15%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>

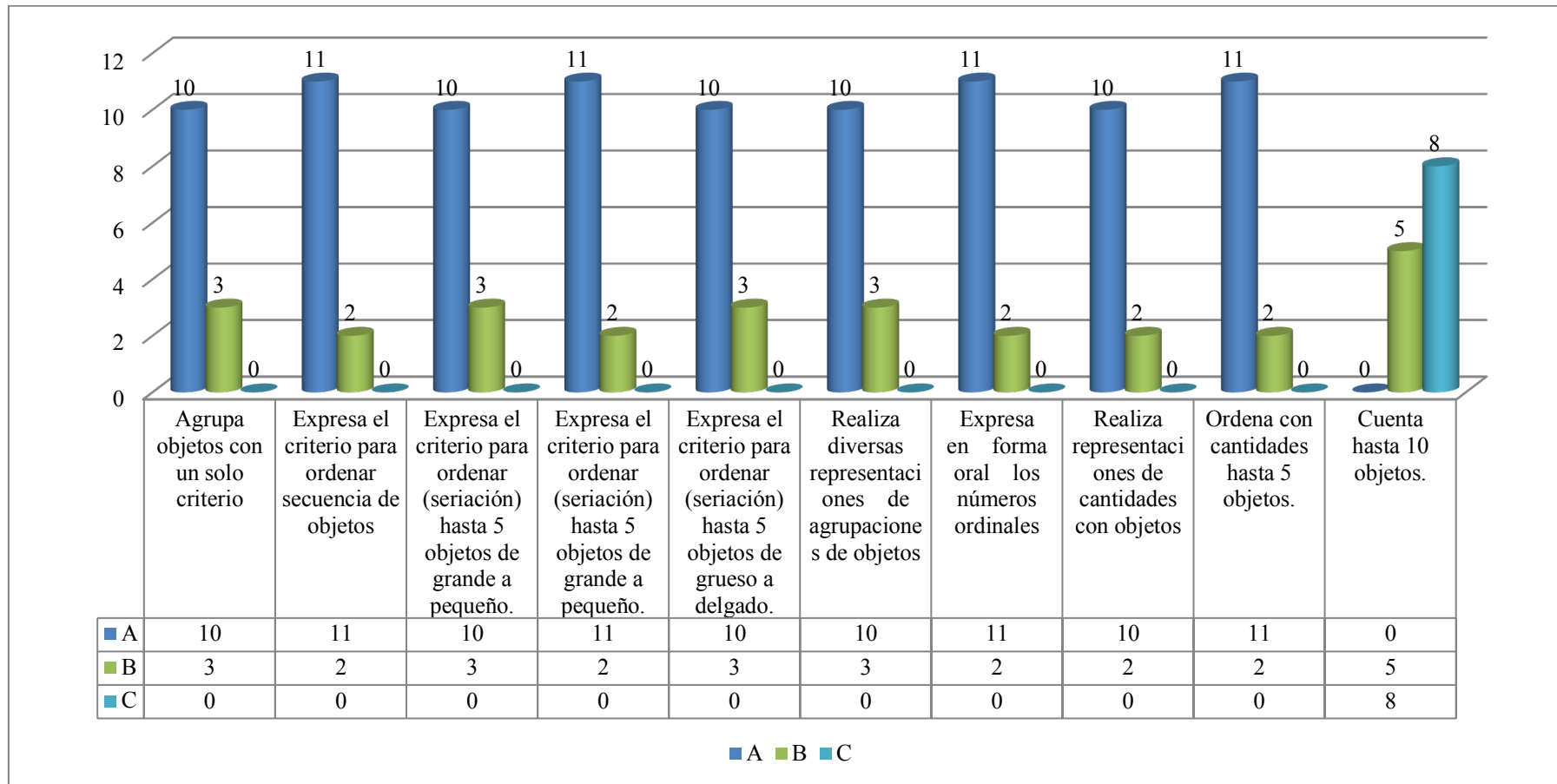
*Fuente: Resumen de la lista de cotejo mayo 2019*

## EVALUACIÓN DEL POST-TEST



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

**GRÁFICO 02: gráfico del resultado de la evaluación del Post-Test**



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

### 3.2.6. Análisis e interpretación del resultado de la evaluación del Post-Test

El Gráfico 02 muestra los siguientes resultados para 13 niños requeridos en evaluaciones post-test para conocer el desarrollo de los conceptos de número y cantidad.

- Primer ítem: 10 niños (77%) fueron capaces de agrupar objetos según un único criterio. Mientras tanto, 3 niños (23%) siguen estudiando.
- Para el segundo ítem: 11 niños (85%) fueron capaces de expresar el clasificador de orden objetivo. Dos niños (15%) están estudiando.
- 3er ítem: 10 niños (77%) lograron expresar criterios para ordenar (serializar) hasta 5 objetos, de mayor a menor. Mientras tanto, 3 niños (23%) siguen estudiando.
- • Ítem 4: 11 niños (85%) pudieron expresar hasta cinco criterios de clasificación (números de serie) de largo a corto. Dos niños (15%) están estudiando.
- Quinto ítem: 10 niños (77%) lograron expresar criterios para ordenar (serializar) hasta 5 objetos de mayor a menor espesor. Mientras tanto, 3 niños (23%) todavía están aprendiendo. – Ítem 6: Diez niños (77%) fueron capaces de crear diferentes representaciones de grupos de objetos. Mientras tanto, 3 niños (23%) siguen estudiando.
- Ítem 7: 11 niños (85%) fueron capaces de verbalizar los números ordinales. Dos niños (15%) están estudiando.
- Para el octavo ítem: 11 niños (85%) fueron capaces de representar el conjunto que contiene el objeto. Dos niños (15%) están estudiando.
- 9º artículo: 10 niños (77%) pudieron pedir hasta 5 artículos. Mientras tanto, tres niños (23%) todavía están aprendiendo.
- 10º ítem: 11 niños (85%) supieron contar hasta 10 ítems. Dos niños (15%) están estudiando.

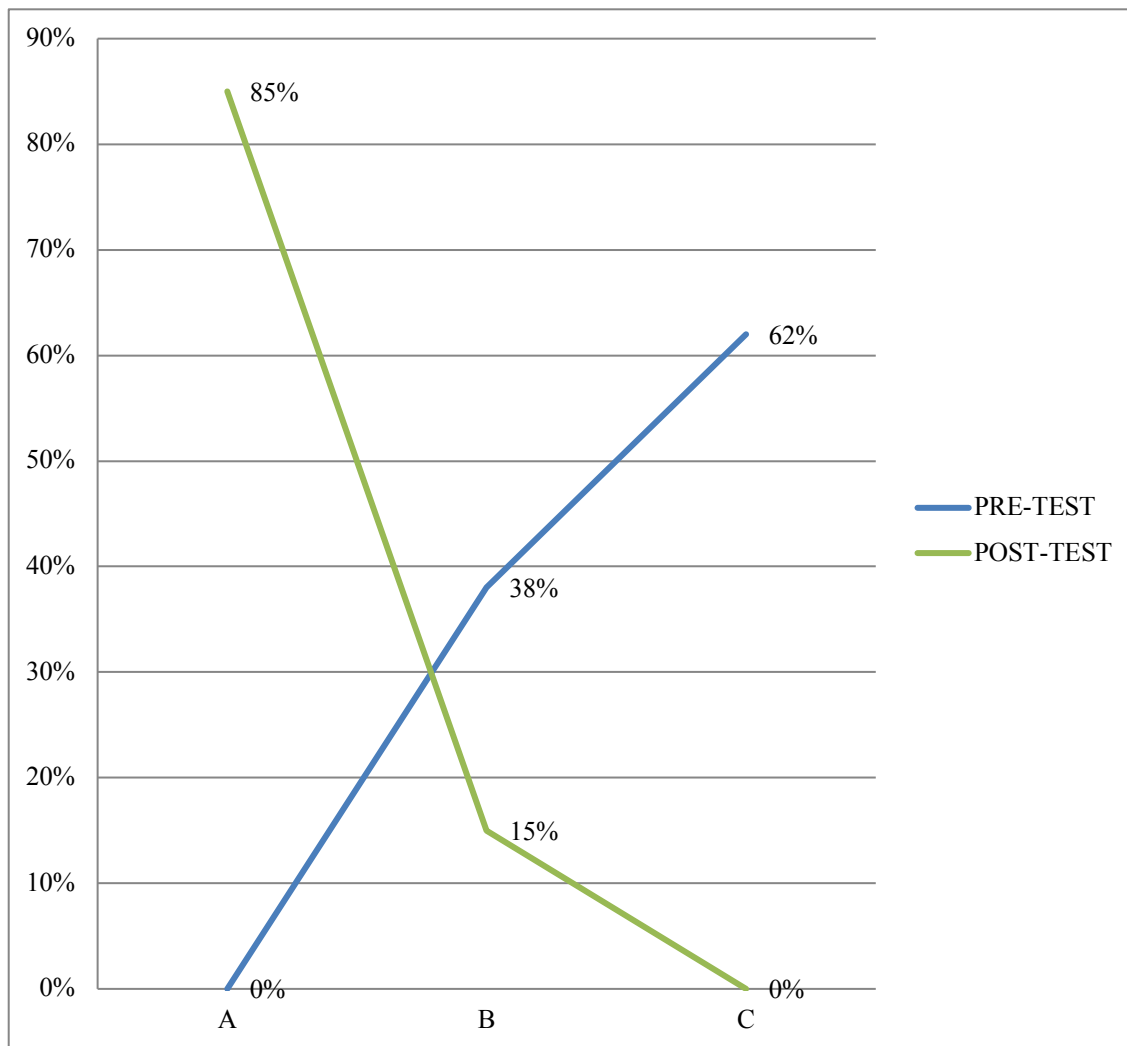
**CUADRO 07: Cuadro comparativo de los resultados obtenidos en la evaluación del Pre-Test Y Post-Test**

<i><b>NOCIÓN DE NÚMERO Y CANTIDAD</b></i>	<b>PRE-TEST</b>						<b>POST-TEST</b>						<b>MEJORA</b>	<b>REDUCCIÓN</b>	
	<b>A</b>		<b>B</b>		<b>C</b>		<b>A</b>		<b>B</b>		<b>C</b>		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
<i>Agrupar objetos con un solo criterio</i>	0	0%	5	38%	8	62%	10	77%	3	23%	0	0%	77%	15%	100%
<i>Expresa el criterio para ordenar secuencia de objetos</i>	0	0%	4	31%	9	69%	11	85%	2	15%	0	0%	85%	16%	100%
<i>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grande a pequeño.</i>	0	0%	5	38%	8	62%	10	77%	3	23%	0	0%	77%	15%	100%
<i>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de largo a corto.</i>	0	0%	4	31%	9	69%	11	85%	2	15%	0	0%	85%	16%	100%
<i>Expresa el criterio para ordenar (seriación) hasta 5 objetos de grueso a delgado.</i>	0	0%	5	38%	8	62%	10	77%	3	23%	0	0%	77%	15%	100%
<i>Realiza diversas representaciones de agrupaciones de objetos</i>	0	0%	4	31%	9	69%	10	77%	3	23%	0	0%	77%	8%	100%
<i>Expresa en forma oral los números ordinales</i>	0	0%	5	38%	8	62%	11	85%	2	15%	0	0%	85%	23%	100%
<i>Realiza representaciones de cantidades con objetos</i>	0	0%	4	31%	9	69%	11	85%	2	15%	0	0%	85%	16%	100%
<i>Ordena con cantidades hasta 5 objetos.</i>	0	0%	5	38%	8	62%	10	77%	3	23%	0	0%	77%	15%	100%
<i>Cuenta hasta 10 objetos.</i>	0	0%	5	38%	8	62%	11	85%	2	15%	0	0%	85%	23%	100%
<b>PROMEDIO</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>5</b>	<b>38%</b>	<b>8</b>	<b>62%</b>	<b>11</b>	<b>85%</b>	<b>2</b>	<b>15%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>85%</b>	<b>23%</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Evaluación del Pre-Test Y Post-Test marzo-mayo 2019*



**GRÁFICO 03:** Gráfico de barras resumen de comparación evaluación del Pre-Test Y Post-Test



*Fuente: Evaluación del Pre-Test Y Post-Test marzo- mayo 2019*

### 3.3. DISCUSIÓN

En la Tabla 07, podemos ver que de los 13 niños que se sometieron a las evaluaciones de pre-test y post-test, el 85% de los niños que pudieron realizar el ítem mostraron una mejora, mientras que el 23% de los que no lo hicieron mostraron una disminución. Reducción del 100% en niños que aún no han comenzado a aprender.

- En el primer ítem: Agrupar objetos con un romanza criterio, hubo una ganancia del 77% (10) niños quienes lograron ejecutar saliente ítem, con una encogimiento de un 15% quedando 3 niños quienes todavía están en desarrollo de entrenamiento y una encogimiento de un 100% quedando ninguno criatura en el entrenamiento de inicio.
- En el segundo ítem: Expresar el criterio para tener la llave de la despensa (fig.) secuencia de objetos, hubo una ganancia del 85% (11) niños quienes lograron ejecutar saliente ítem, con una encogimiento de un 16% quedando 2 niños quienes todavía están en desarrollo de entrenamiento y una encogimiento de un 100% quedando ninguno criatura en el entrenamiento de inicio.
- En el tercer ítem: Expresar el criterio para tener la llave de la despensa (fig.) (seriación) inclusive 5 objetos de gordo a pequeño, hubo una ganancia del 77% (10) niños quienes lograron ejecutar saliente ítem, con una encogimiento de un 15% quedando 3 niños quienes todavía están en desarrollo de entrenamiento y una encogimiento de un 100% quedando ninguno criatura en el entrenamiento de inicio.
- En el cuarto: Expresar el criterio para tener la llave de la despensa (fig.) (seriación) inclusive 5 objetos de dadivoso a corto, hubo una ganancia del 85% (11) niños quienes lograron ejecutar saliente ítem, con una encogimiento de un 16% quedando 2 niños quienes todavía están en desarrollo de entrenamiento y una encogimiento de un 100% quedando ninguno criatura en el entrenamiento de inicio.
- En el quinto ítem: Expresar el criterio para tener la llave de la despensa (fig.) (seriación) inclusive 5 objetos de rollizo a delgado, hubo una ganancia del 77% (10) niños quienes lograron ejecutar saliente ítem, con una encogimiento de un 15% quedando 3 niños quienes todavía están en desarrollo de entrenamiento y una encogimiento de un 100% quedando ninguno criatura en el entrenamiento de inicio.
- Sexto elemento: Crear diferentes representaciones de agrupaciones de objetos. Se observaron mejoras en el 77% (10) de los niños que completaron este ítem, y una reducción del 8% en 3 niños que seguían aprendiendo y 1 niño que no alcanzó el 100%

de descuento. punto de partida para el aprendizaje 7: 85% (11) niños mejoraron pronunciación de números ordinales, 23% reducción, 2 niños permanecieron en proceso de aprendizaje, 100% reducción. No permita que su hijo aprenda desde cero.

- 8vo ítem: Representación de conjuntos que contienen objetos, los niños que manejaron este ítem mejoraron en un 85% (11) y disminuyeron en un 16%, 2 niños siguen aprendiendo, disminuyeron en un 100% no aprendieron nada inicialmente.
- 9° ítem: Al ordenar por conjuntos de hasta 5 objetos, el 77% (10) de los niños que administraron este ítem tuvieron una mejora, un 15% una disminución, 3 niños aún no aprendieron y un 100% de reducción. Ningún niño se queda atrás cuando comienza el aprendizaje.
- Ítem 10: Contando hasta 10, hubo una mejora del 85% (11 niños), con un 23% menos de niños logrando este ítem. Deje que cualquier niño comience a aprender.

## CONCLUSIONES

- Los objetivos de la investigación se lograron en su totalidad. Porque tiene el potencial de facilitar en gran medida el desarrollo de los conceptos de número y cantidad entre los niños y niñas de la I.E. N ° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz.
- El aprendizaje de los conceptos de cantidades y números por parte de los niños es un proceso positivo y progresivo. Es positivo porque se logra a través de las acciones del niño sobre los elementos del medio que lo rodea, y es progresivo porque las acciones que realiza se vuelven más complejas. Por ello, los docentes de educación.
- El uso de estas actividades por parte de los docentes permitió que los estudiantes se convirtieran en protagonistas de su propio aprendizaje, experimentando, descubriendo el por qué de las cosas, divirtiéndose aprendiendo y haciendo de las matemáticas un campo más ameno.
- Los niños a partir de los 5 años son una buena edad para aprender cantidades y números eficientes. Por ello, los docentes aprovechan estos momentos críticos en la vida de los niños pequeños y la formación del pensamiento lógico para lograr que su comprensión sea libre de errores y, de esta forma, reflexiva y capaz de resolver y resolver problemas de la vida real. necesaria para formar personas críticas.

## RECOMENDACIONES

- Que la directora de la I.E. N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz, Comparta los resultados de esta encuesta con sus maestros para mostrarles cómo las actividades recreativas pueden ayudar a sus estudiantes a aprender matemáticas.
- Que los docentes institucionales de nivel inicial de 5 años N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz, al crear oportunidades educativas y promover situaciones significativas, las actividades de ocio pueden mejorar los niveles de aprendizaje de matemáticas de los estudiantes.
- Que la Institución Educativa N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños - Santa Cruz, Promover, a través de los órganos de gobierno, la realización de actividades de ocio. Con el objetivo de fortalecer la competencia dimensional: conceptos de números y cantidades - Cambio y relaciones - Eleva el nivel de aprendizaje de matemáticas para estudiantes de inicial de 5 años.
- UGEL-Cajamarca, a través de su División de Liderazgo Educativo, diseña y realiza cursos de capacitación en actividades recreativas para el aprendizaje de las matemáticas para niños en edad preescolar.

## 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.
- Baquiáx S. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego*. Quetzaltenango.
- Barité R. (2009). *La definición de conceptos y su representación*. ISKO: España.
- 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.
- Chateau, J. (2009). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Condemarán, M. Chadwick, M. y Milicic, N. . (1986). *Madurez Escolar*. . Santiago de Chile: Editorial Andrés bello.

- 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. (2008). *El juego y la Cultura*. España: Fondo de Cultura Económica de.
- 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.
- Lanuz, 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. (1978). *La representación del mundo en el niño*. Madrid: Morata.
- 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.

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 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.- **IE:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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.

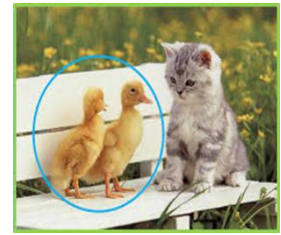
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Matematiza situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos	Agrupar objetos de acuerdo a un criterio 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? ¿Qué han realizado en el patio?</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.- **IE:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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

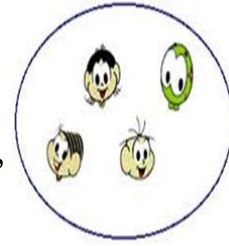
MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente presenta una adivinanza “con ellos miras muchas cosas, seres y personas, por las noches se cierran y se abren al despertar”. ¿Quiénes son? La respuesta estará dibujada en una tarjeta, luego se formulan preguntas como: ¿Será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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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

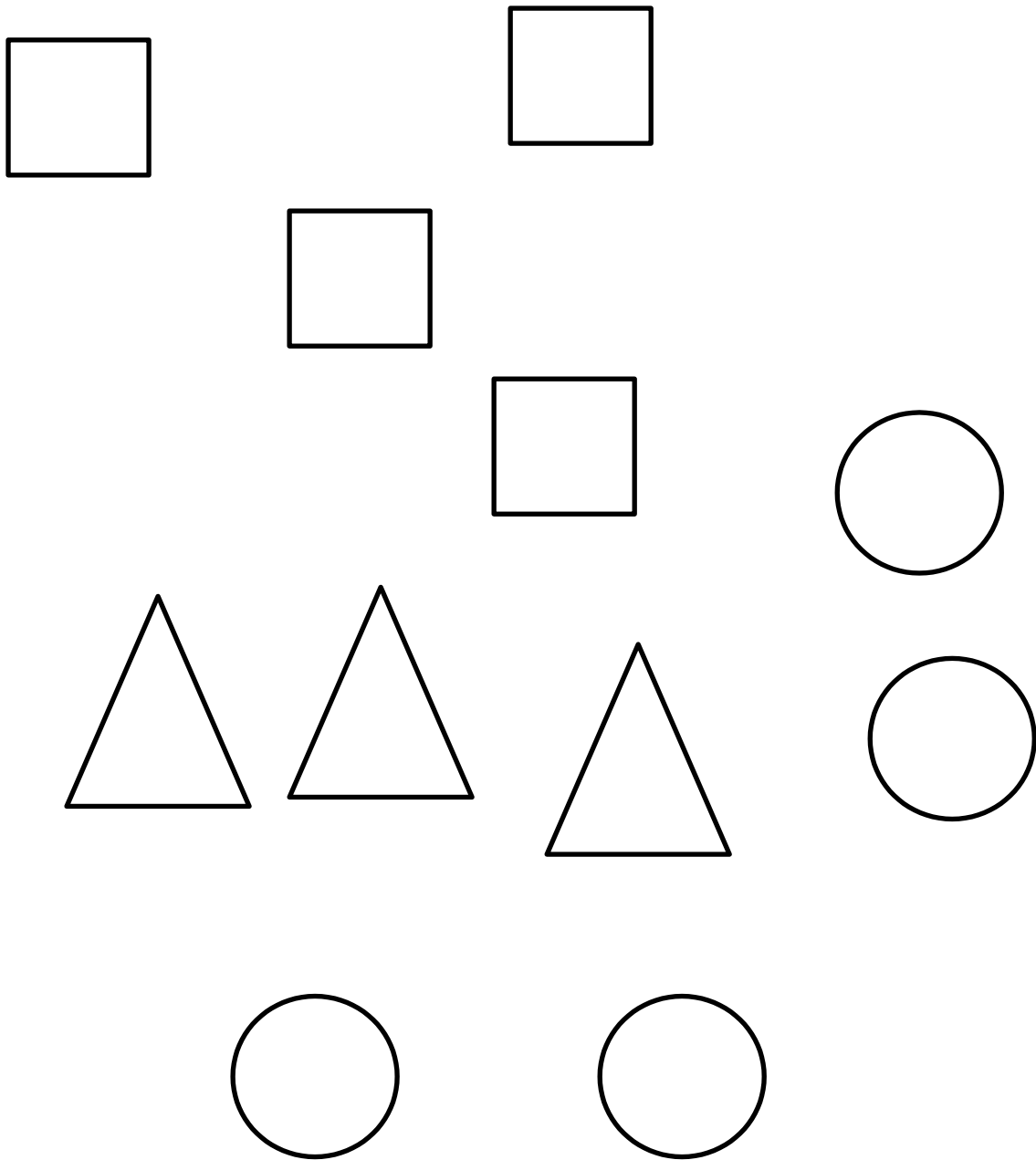


“COMPARAMOS Y AGRUPAMOS FIGURAS GEOMETRICAS”

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: agrupa figuras geométricas iguales con diferentes colores de



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **IE:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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 ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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>	
Manipulación de material concreto	<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>
Representación de material grafico	<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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA


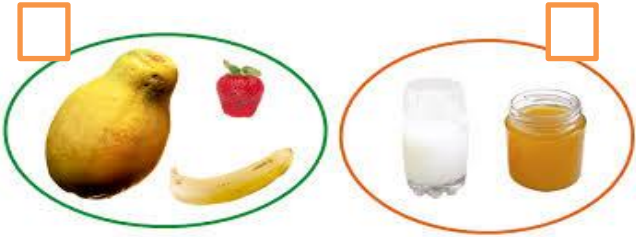
2.1.-DENOMINACIÓN: “NOCION DE NUMERO”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.


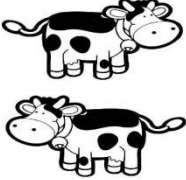
### III.-SELECCIÓN DE ÁREAS, COMPETENCIAS, CAPACIDADY/O CONOCIMIENTOS, ACTITUDES E INDICADORES DE LOGRO.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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> $\begin{array}{ c c } \hline 1 & 2 \\ \hline \end{array}$ <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>



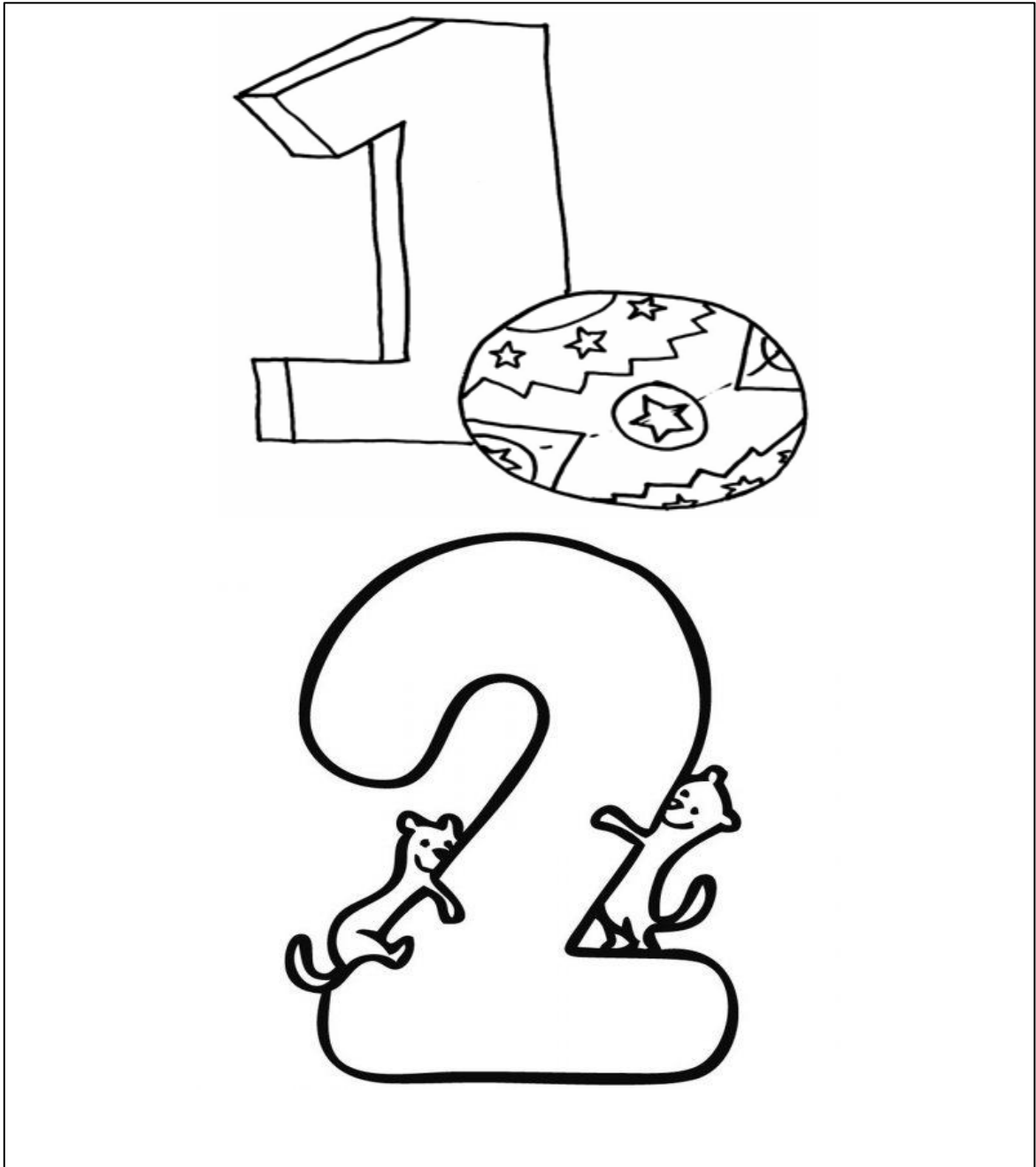
	<p style="text-align: center;"><b>1 HOJA</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>2</b> DOS dos</p>  <p>La docente repartirá una hoja de trabajo para que los niños lo representen los números uno y dos en una hoja de trabajo y pregunta:</p> <p>¿Cuántas figuras hay en el primer grafico? ¿Qué número será 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>

# FICHA DE TRABAJO N° 04

“NOCION DE NUMERO”

NOMBRE:.....

FECHA:.....



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

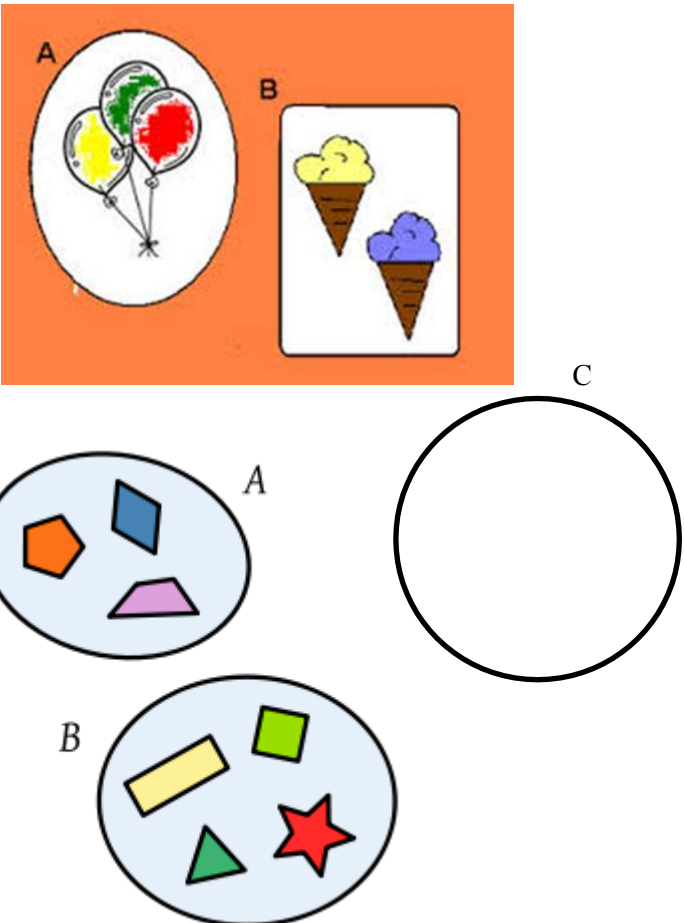
2.1.-DENOMINACIÓN: “LOS CUANTIFICADORES”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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
	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿En qué grupo hay pocos niños? ¿En qué grupo no hay ninguno?</li> <li>La docente declara el tema: Los cuantificadores</li> </ul>	

<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 gráfico</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> </ul> <p>. 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</p>	<p>Ficha de trabajo Colores .</p>

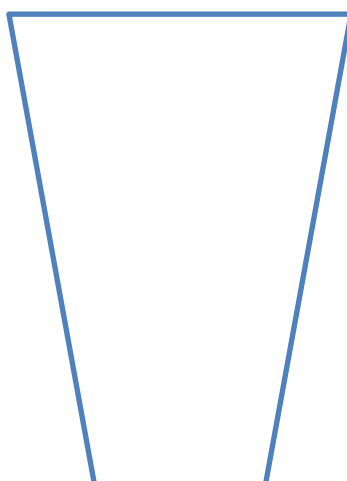
# FICHA DE TRABAJO N° 05

“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° N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

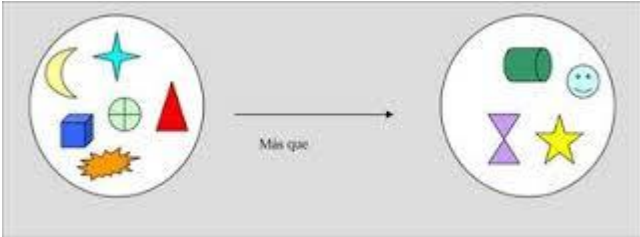
### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

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

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.


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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÓN	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

	<div data-bbox="603 295 963 663" data-label="Diagram"> </div> <p data-bbox="496 703 943 860">         ¿Qué observaron en la lámina?          ¿Qué grafico tiene más elementos?          ¿Qué grafico tiene menos elementos?          ¿Serán iguales los gráficos?       </p> <p data-bbox="400 898 1155 965">         La docente declara el tema: LOS CUANTIFICADORES MENOS QUE, MÁS QUE.       </p>	
<p data-bbox="185 1308 352 1406">           Manipulación de material concreto         </p>	<ul data-bbox="400 1070 1166 1263" 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> <div data-bbox="496 1279 1018 1592" data-label="Image"> </div>	<p data-bbox="1182 1249 1294 1451">           Siluetas            Palitos            Chapitas            Bloques lógicos            Conos         </p> <p data-bbox="1182 1480 1350 1547">           Un tablero en cartulina         </p>



	 <p>¿En qué lamina hay más elementos? ¿En qué lamina hay menos elementos?</p>	
<p>Representación de material gráfico</p>	<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>	<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>- Pinta la figura donde hay más niños y encierra de color verde la figura donde hay menos niños</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 06

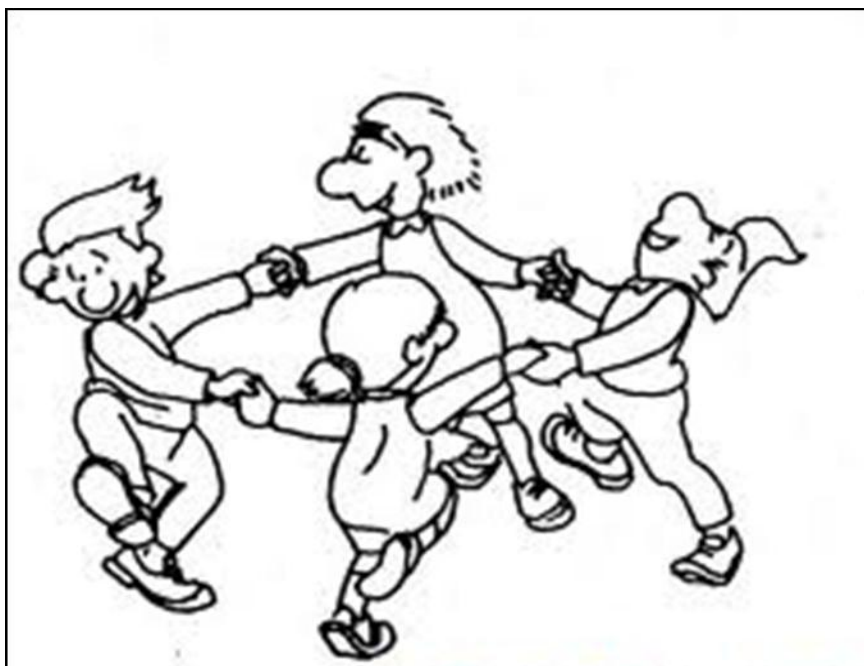
“LOS CUANTIFICADORES MENOS QUE, MÁS QUE”



**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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

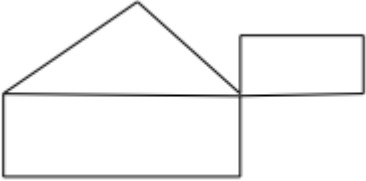
2.1.-DENOMINACIÓN: “CONSTRUIMOS CON BLOQUES LOGICOS FIGURAS”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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	Constuye 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, circulo, rectángulo)  La docente declara el tema “CONSTRUIMOS 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 gráfico</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>

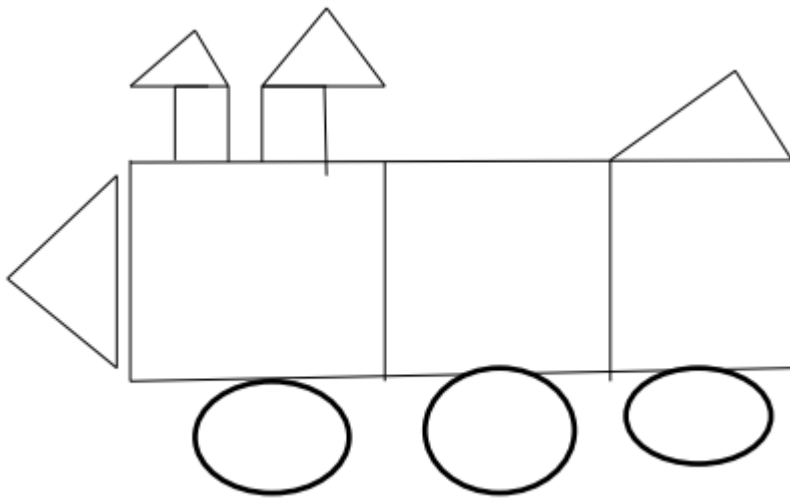
# FICHA DE TRABAJO N° 07

“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° N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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 UNOMEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”


2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÒN	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>UNO</p> <p>REPARA LOS NÚMEROS Y PINTA LA SERIE ROJO - AZUL.</p>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos</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. 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

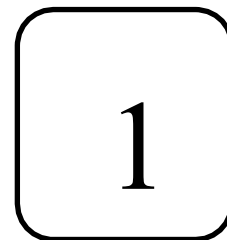
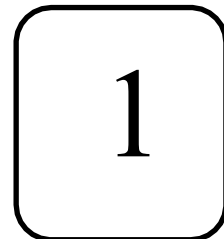
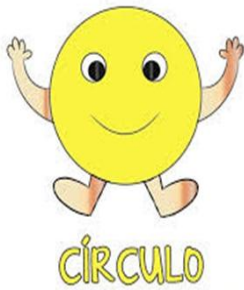
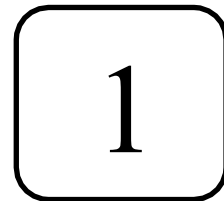
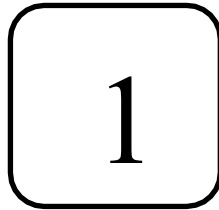
“NOCIÓN DEL NÚMERO UNO MEDIANTE EL MATERIAL GRÁFICO”

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° N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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	INDICADO 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. 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 Colores</p>

		
Evaluación	<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:.....

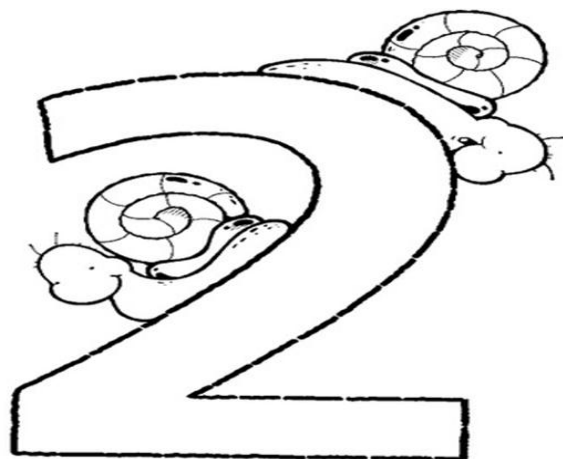
FECHA:.....

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.- **IE:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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”


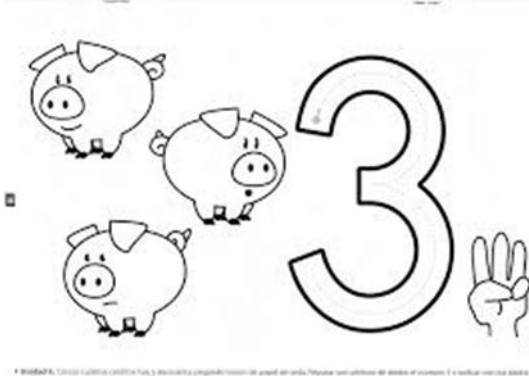
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 N° 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

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

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

 TRES

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

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”

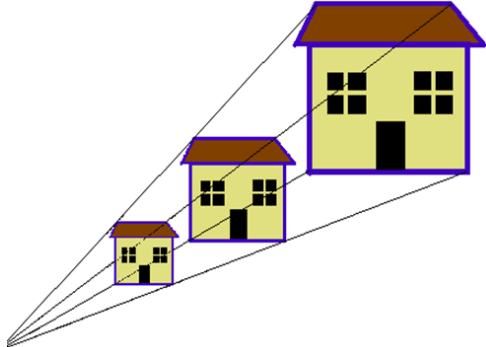
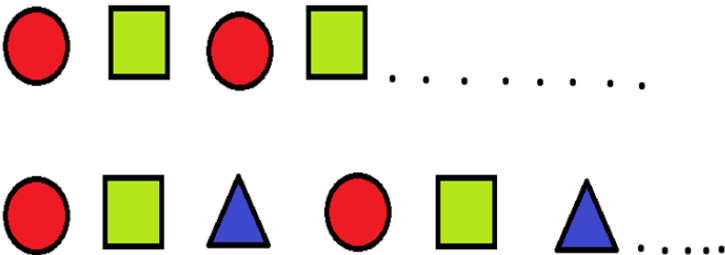
2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 asucesivamente 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.</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 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

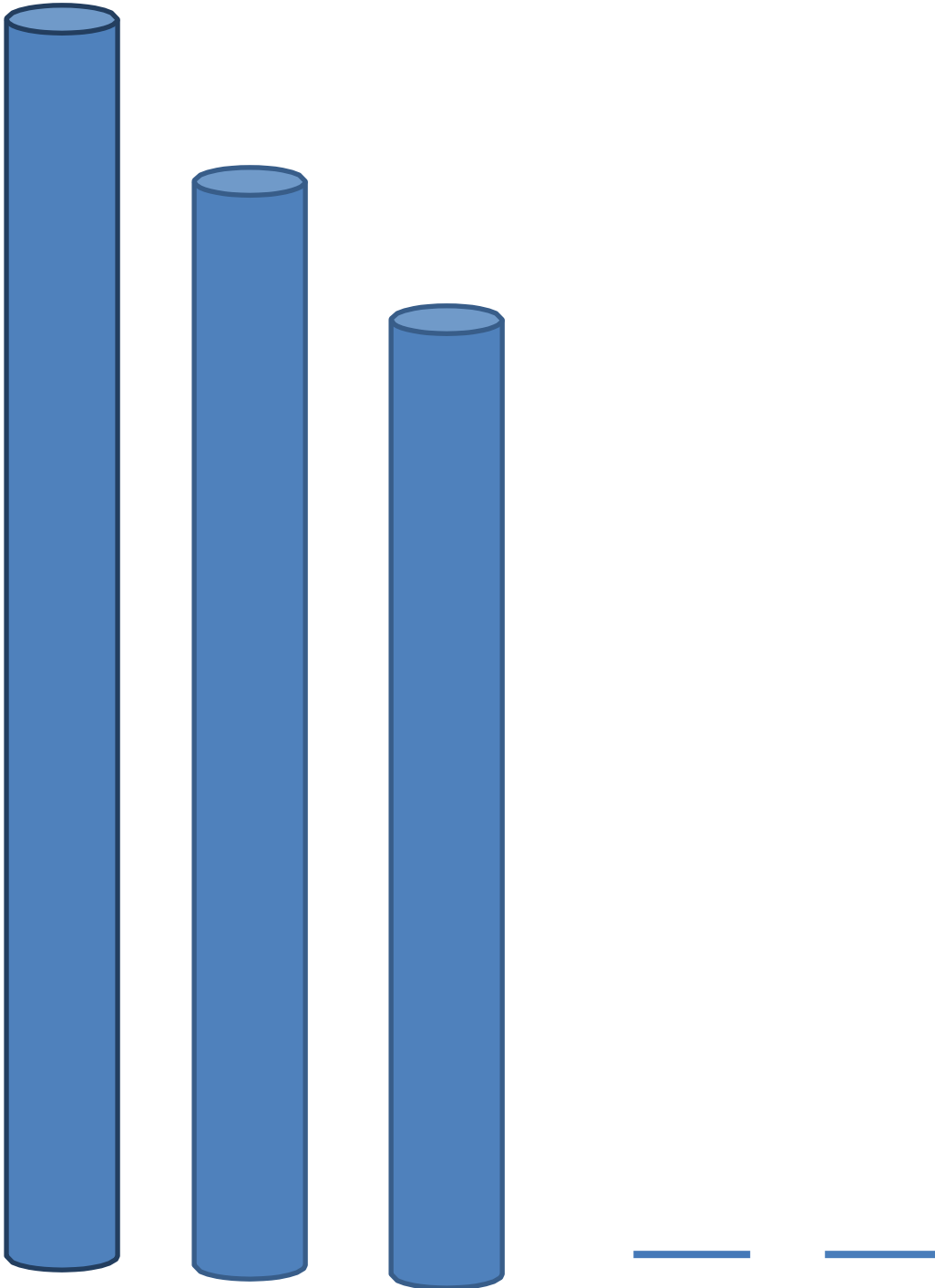
“SERIACION SIMPLE”



**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

CONSIGNA: dibuja y completa la serie de bastones.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

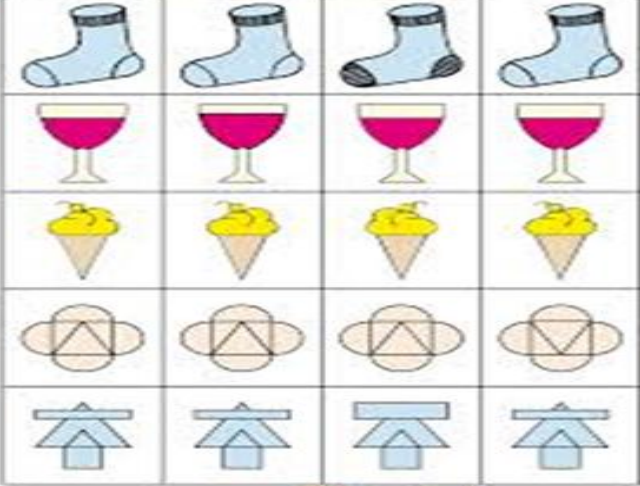
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”

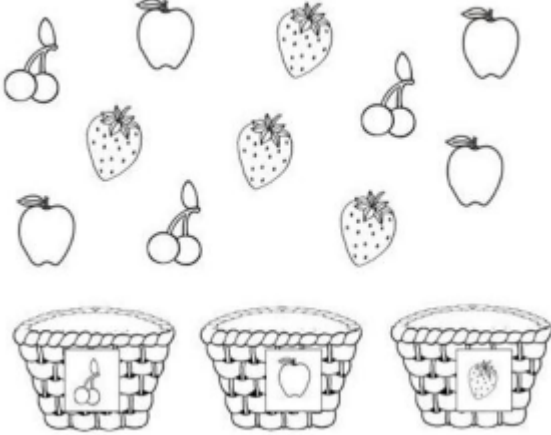
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÓN	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="517 636 1197 1196" style="text-align: center;"> <p><b>¿Cuál es diferente?</b></p> <p><small>2. Marca con un signo X la figura diferente de cada serie.</small></p>  </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, une cada fruta con su canasto</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>



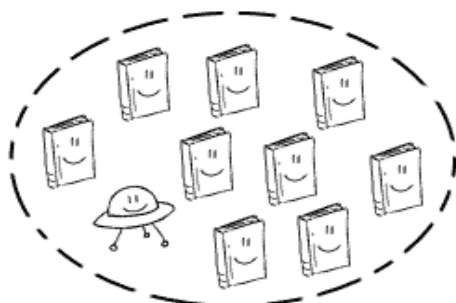
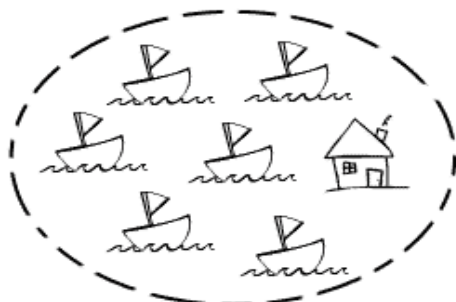
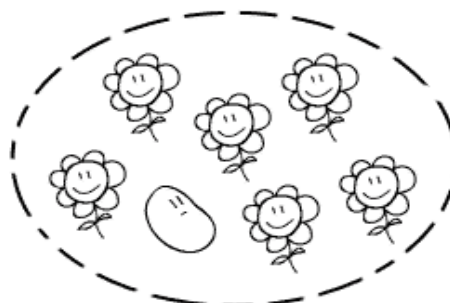
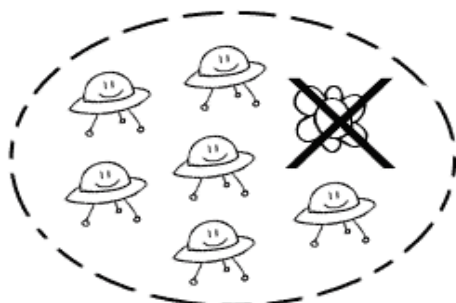
# FICHA DE TRABAJO N° 12

“PERTENENCIA Y NO PERTENENCIA”

NOMBRE:.....

FECHA;.....

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



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños


### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

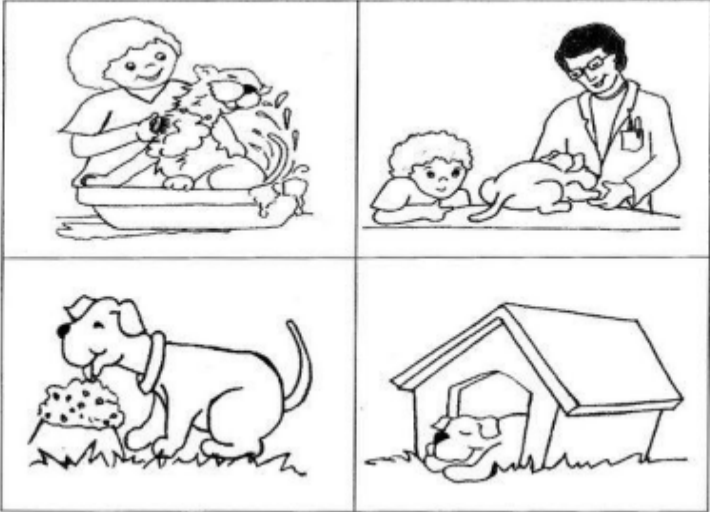
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “SECUENCIAS TEMPORALES ANTES DURANTE Y DESPUES”


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

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÒN	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.ejemplonline.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>

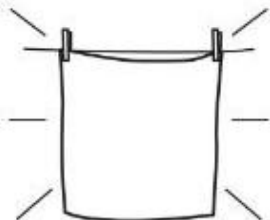

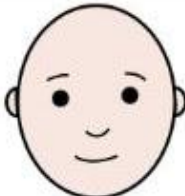




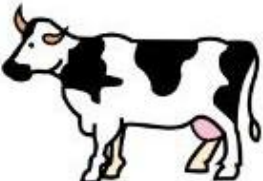
# FICHA DE TRABAJO Nº 13

“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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

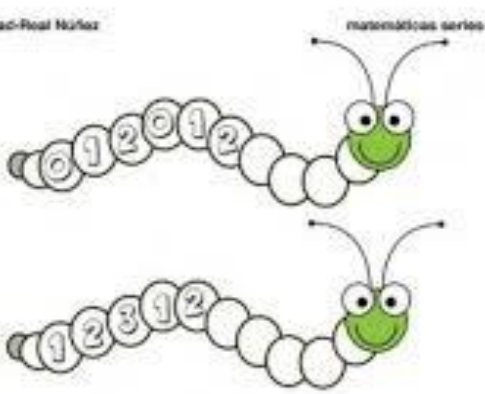
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “SUCESIONES NUMERICAS”


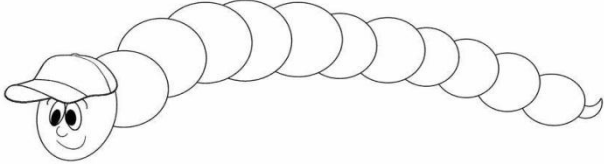
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÒN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	La docente presenta láminas a los estudiantes. 	Aula  Siluetas

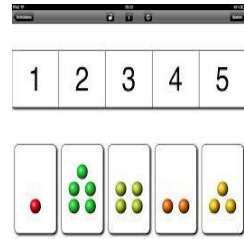
	<p>Los niños tienen que observar detenidamente. La docente realiza las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Qué observan en la lámina?</p> <p>¿Qué colores tendrá la lámina?</p> <p>¿Qué escribiremos dentro de los círculos? ¿Los números se escribirán en orden? ¿Cuántos círculos hay? ¿Qué hemos hecho?</p> <p>La docente al finalizar las interrogantes hará que los niños descubran la actividad a realizar.</p> <p>La docente declara el tema “SUSECIONES NUMERICAS”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<p>- La docente presentara un papelote el que contiene: números del uno al tres, imágenes para ordenar en forma desordenada, donde preguntara a los niños ¿Que observan en las imágenes? ¿pueden representarlo usando material movible 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 style="text-align: center;">  <p><small>Genés Ciudad-Real México</small> <span style="margin-left: 150px;"><small>matemáticas series</small></span></p> <p><small><a href="http://www.atencionwebtobera.com">http://www.atencionwebtobera.com</a> <a href="http://www.atencionwebtobera.com">www.atencionwebtobera.com</a></small></p> </div>	

<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 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>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con la siguiente consigna.</li> <li>- Recorta los números y pégalos junto a las cantidades de dibujos que corresponde.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>



# FICHA DE TRABAJO N° 14

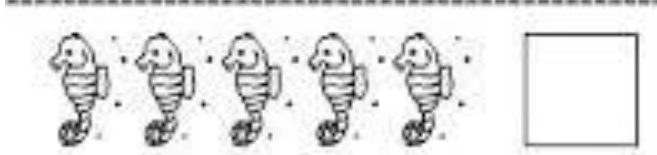
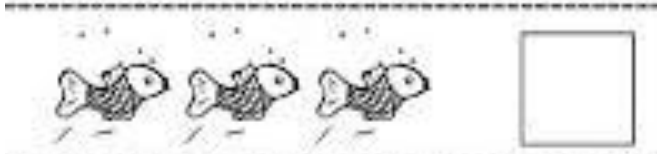
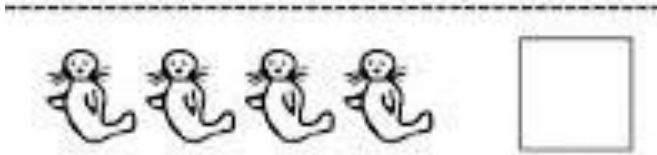
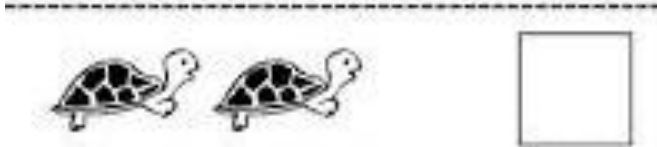
“SUSESIONES NUMERICAS”



NOMBRE:.....

FECHA;.....

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



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- EDAD: Cinco años

1.3.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

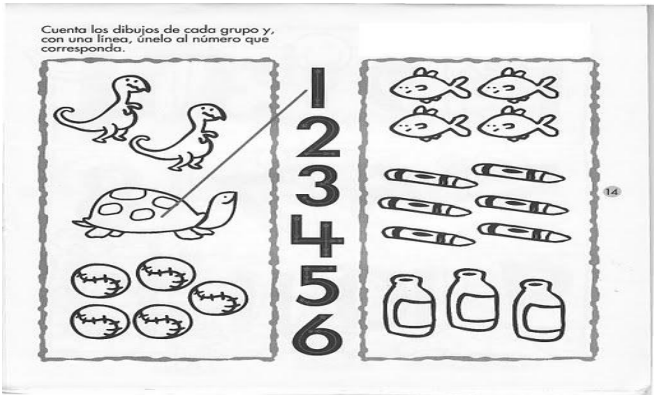

2.1.-DENOMINACIÓN: “LOS NUMEROS 1;2;3;4;5”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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>

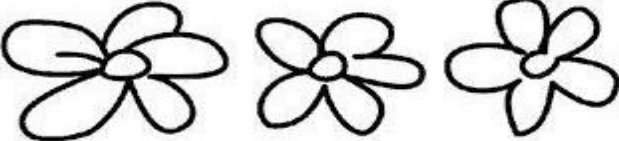
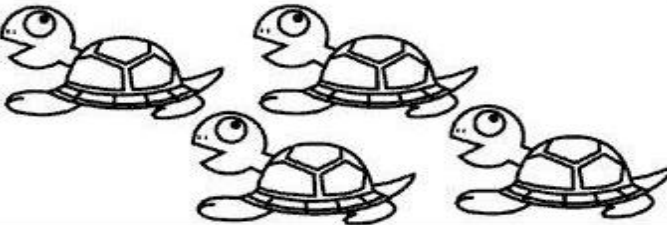

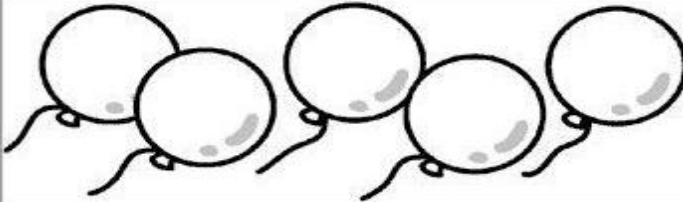
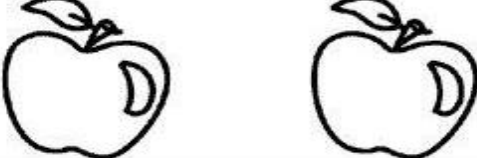
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte cartones de bingo, coloca en una bolsa un juego de fichas de números del 1 al 5.</li> <li>- La docente extrae una ficha y mostrare para que los niños identifiquen el número, los niños o niñas que tienen 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>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>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 N° 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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.- **N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA



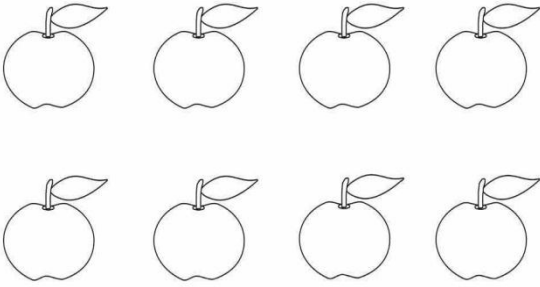
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “CLASIFICACION”

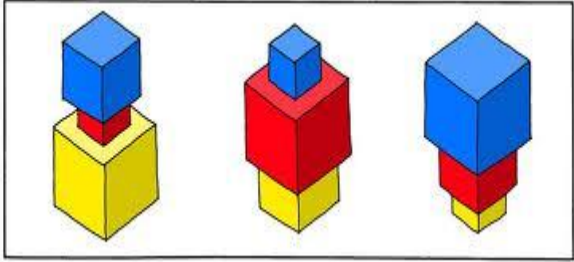
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO 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 SESIÓN	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>  <p>Nombre: _____ Curso: _____</p> <p><small><a href="http://www.ciudad17.com/">http://www.ciudad17.com/</a></small></p> </div>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

<p>Representación de material gráfico</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 N° 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° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños


### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

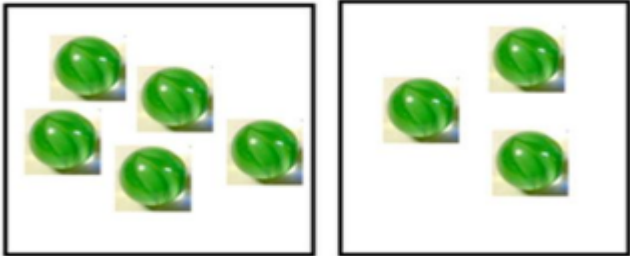

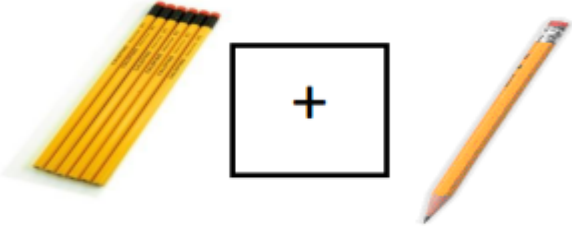
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “JUNTAMOS ELEMENTOS”

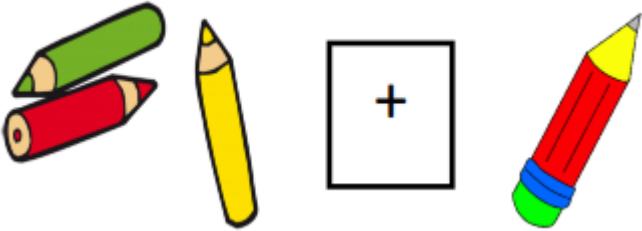
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Argumenta el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Realiza acciones de juntar, agregar, hasta cinco objetos.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta una lámina a los niños para que observen detenidamente.</p> <p style="text-align: center;"> <span style="margin-right: 100px;">Había</span> <span style="margin-right: 100px;">Agregó</span> <span>Ahora tiene</span> </p> <p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;"> <span style="margin-right: 20px;">1</span> <span style="margin-right: 20px;">más</span> <span style="margin-right: 20px;">3</span> <span style="margin-right: 20px;">=</span> <span>4</span> </p> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:                      ¿Qué observan en la lamina? ¿Qué figuras son? ¿Lo conocen esa figura? ¿Para que sirve?¿Que se ha hecho en la lámina?                      La docente seguira realizando la presentacion de otras laminas.                      Como por ejemplo.</p>	<p>Aula</p> <p>Siluetas</p>

	 <p>La docente declara el tema “AGRUPAMOS ELEMENTOS”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente mediante la dinámica el rey manda formara grupos de trabajo.</li> <li>- La docente reparte a los niños material concreto, siluetas para que sea manipulado por los estudiantes y mediante la indicación que realice la docente los estudiantes ejecutaran con el material concreto como por ejemplo.</li> </ul> <p><i>Preguntar:</i> Cuenta <b>cuántas</b> frutas hay de <b>cada tipo</b>.</p> <p><i>Contando fruta</i></p> 	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos un tablero una cartulina</p>
	<p>La docente indica a los niños que representen acciones de juntar, agrupar objetos usando el material concreto que tienen a disposición tales como:</p> 	<p>Patio Lápiz Cuaderno Palitos Chapitas Bloques lógicos Colores</p>

	<p>La docente indica que las actividades realizadas lo representen en su cuaderno de trabajo.</p> 	
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente reparte hojas de trabajo con las siguientes consignas.</li> <li>- Agrupa los lápices y escribe el número que corresponde.</li> <li>- Representalo mediante bloques lógicos y los números movibles</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 17

“JUNTAMOS ELEMENTOS”

**NOMBRE:**.....

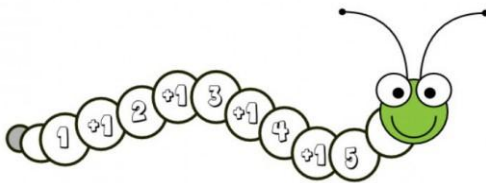
**FECHA;**.....

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

1.- AGRUPA LOS LÁPICES Y ESCRIBE EL NUMERO QUE CORRESPONDE.



2.- REPRESENTALO MEDIANTE BLOQUES LÓGICOS Y LOS NÚMEROS MOVIBLES.



<http://www.attentionworksheets.com> [www.orientacionanduiar.es](http://www.orientacionanduiar.es)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- **I.E:** N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- **NIVEL:** Inicial.

1.3.- **EDAD:** Cinco años

1.4.-**N° DE ALUMNOS:** 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

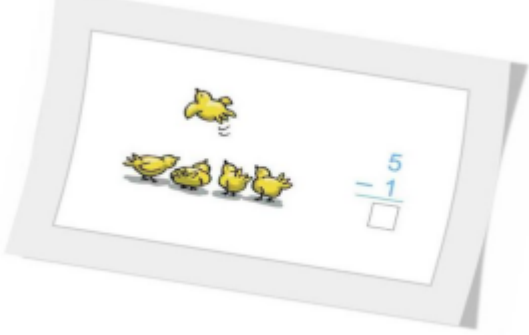
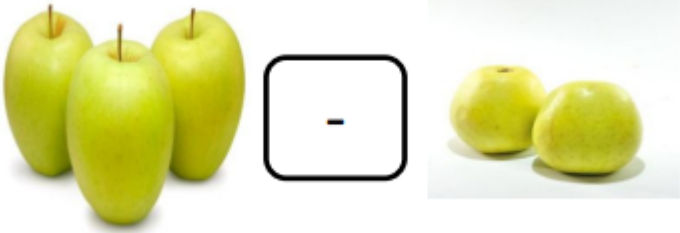
2.1.-**DENOMINACIÓN:** “JUGAMOS QUITANDO ELEMENTOS”

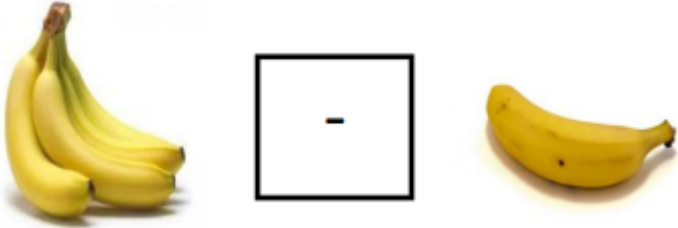
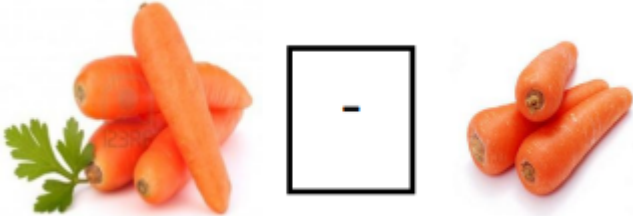
2.2.-**TIEMPO:** 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO DE LOGRO
Matemática	Construcción del significado y uso de los números naturales en situaciones problemáticas referidas a agrupar, ordenar y contar	Argumenta el uso de los números y sus operaciones para resolver problemas	Realiza acciones de quitar, hasta cinco objetos.

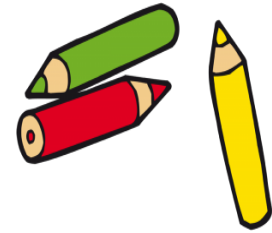
MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	<p>La docente presenta una lámina a los niños para que observen detenidamente.</p> <div style="text-align: center;"> <p style="text-align: center;"> <span style="margin-right: 100px;">6</span> <span style="margin-right: 100px;">menos</span> <span style="margin-right: 100px;">2</span> <span style="margin-right: 100px;">=</span> <span>4</span> </p> </div> <p>La docente realiza las siguientes interrogantes:                      ¿Qué observan en la lámina? ¿Qué figuras son? ¿Lo conocen esa figura? ¿Para qué sirve? ¿Que se ha hecho en la lámina?                      La docente seguirá realizando la presentación de otras laminas.                      Como por ejemplo.</p>	<p>Aula</p> <p>Siluetas</p>

	 <p>La docente declara el tema “JUGAMOS QUITANDO ELEMENTOS”</p>	
<p>Manipulación de material concreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente mediante la dinámica Philips 6 6 formara grupos de trabajo.</li> <li>- La docente reparte a los niños material concreto, siluetas para que sea manipulado por los estudiantes y mediante la indicación que realice la docente los estudiantes ejecutaran con el material concreto como por ejemplo.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente seguirá realizando más actividades de trabajo.</li> <li>- La docente seguirá realizando más actividades de trabajo.</li> </ul>	<p>Siluetas Palitos Chapitas Bloques lógicos Conos</p> <p>Un tablero en cartulina</p>

<p>Representación de material gráfico</p>	<p>La docente indica a los niños que representen acciones de quitar objetos usando el material concreto que tienen a disposición tales como:</p>  <p>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>- Dibuja y pinta las flores en los depósitos vacíos solo las que quedaron vivas.</li> </ul>	<p>Ficha de trabajo Colores</p>

# FICHA DE TRABAJO N° 18

“JUGAMOS QUITANDO ELEMENTOS”

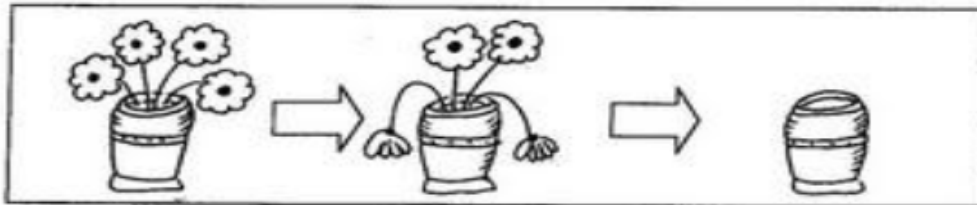


NOMBRE:.....

FECHA;.....

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

*dibuja las flores que quedan*





## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “DAME ESOS 5”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADO DE LOGRO
Matemática	Números y Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma el número 5 con palitos de fósforos</li> <li>- Escribe el número 5, de acuerdo a la cantidad de elementos del conjunto.</li> </ul>	Representa numéricamente cantidades con material concreto y de forma gráfica, hasta el 5.

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	Jugamos al “rey manda”, donde la docente dice: “el rey manda que den CINCO palmas, den CINCO saltos, den CINCO vueltas”	Aula
Manipulación de material concreto	Se coloca en el piso varios objetos diferentes (tenedores, vasos, colgadores), con los cuales los niños tendrán que armar conjuntos de 5 objetos iguales. Posteriormente con palitos de fósforo forma el número CINCO.	

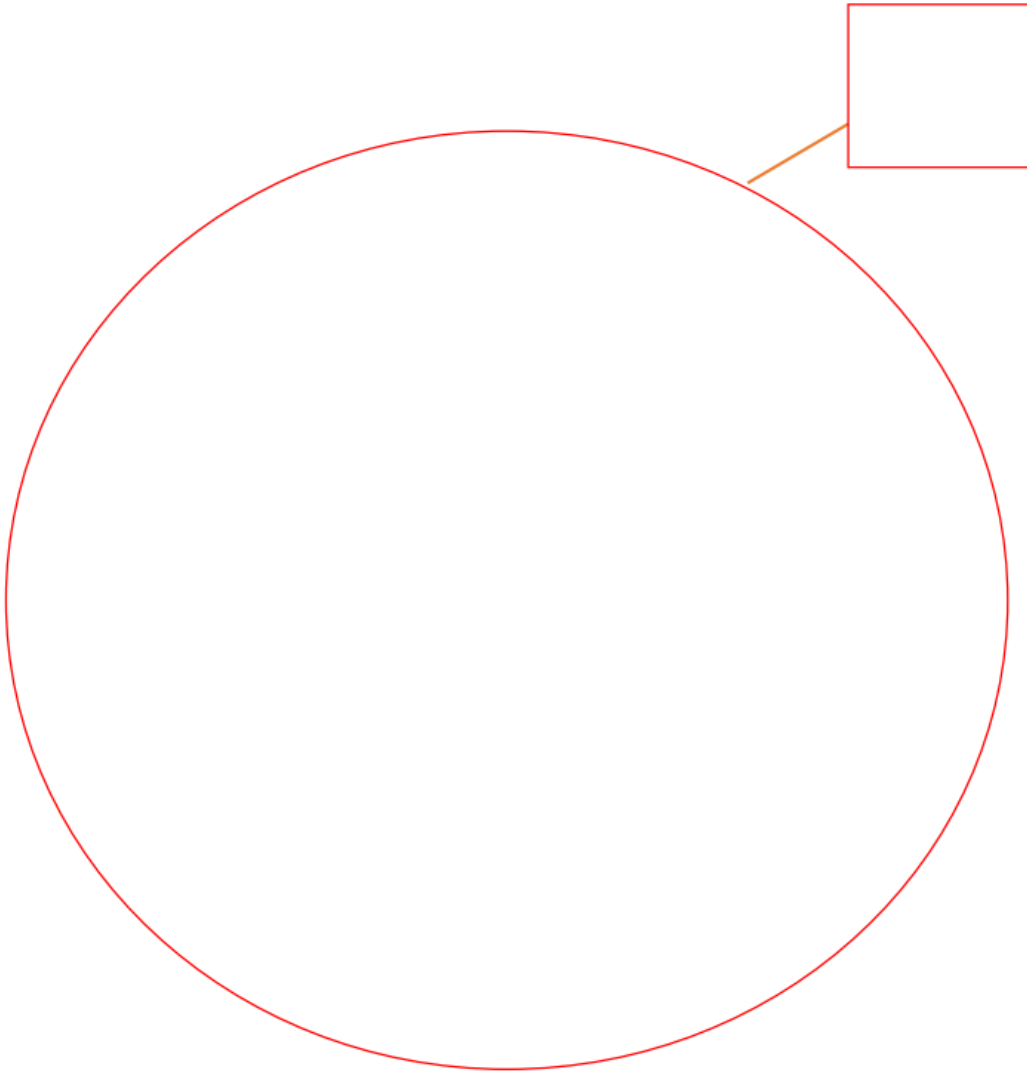
Representación de material grafico	Los niños y niñas reciben una hoja gráfica donde esta dibujado un conjunto. Con plastilina plasman CINCO objetos dentro del conjunto. Luego escriben el número CINCO dentro del recuadro.	
------------------------------------	---	--

# FICHA DE TRABAJO N° 19

**NOMBRE:**.....

**FECHA:**.....

**CONSIGNA:** Pega cinco objetos dentro del conjunto y escribe el número 5 dentro del recuadro.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E: N° 443 del Caserío Cushic, distrito Chancay Baños

1.2.- NIVEL: Inicial.

1.3.- EDAD: Cinco años

1.4.-N° DE ALUMNOS: 13 niños

### II.-DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA

2.1.-DENOMINACIÓN: “ARMAMOS EL 5”

2.2.-TIEMPO: 45 minutos.

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

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGRO
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Forma el número 5, usando ligas. Forma el número 5 con plastilina.	Representa numéricamente cantidades con material concreto, hasta el 5.

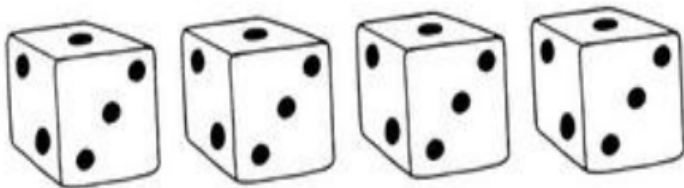
MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS	RECURSOS
Vivencia con el cuerpo	Ponemos sobre el piso varios ula ulas .Luego al ritmo de la pandereta los niños (a) caminan por todo el patio. La docente dice: “nos agrupamos de UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO”. Los niños se agrupan según la cantidad indicada dentro del ula ula.	Aula
Manipulación de material concreto	En una tabla con números los niños tiene que colocar ligas uniendo los puntos que siguen para formar el número 5.	
Representación de material grafico	Con plastilina formamos los números que se indican en la hoja gráfica y los pegamos según corresponda.	

# FICHA DE TRABAJO N° 20

NOMBRE:.....

FECHA;.....

CONSIGNA: Forma con plastilina los números del 1 al 5 y pega al costado, según corresponda.



## CONSTANCIA DE APROBACION DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, Rosa Elena Sánchez Ramírez, Docente/ Asesor de tesis/ Revisor del trabajo de investigación, del (los) estudiante (s).

DIAZ DIAZ , Yoana Raquel

NUÑEZ DAVILA, Lelis

TITULADA:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DEL NÚMERO Y CANTIDAD DEL ÁREA DE MATEMÁTICA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I N° 443 DEL CASERIO CUSHIC, DISTRITO CHANCAY BAÑOS - SANTA CRUZ

Luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de **20%** verificable en el reporte de similitud en el programa TURNITIN.

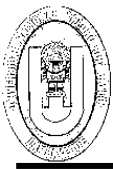
La suscrita analizó dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, abril del 2023.



---

Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
DNI. 16490896



## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL "PEDRO RUIZ GALLO"

HACE CONSTAR QUE:

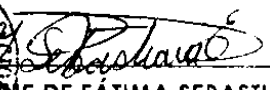


### DIAZ DIAZ YOANA RAQUEL y NUÑEZ DAVILA LELIS

Ha(n) cumplido con adjuntar dentro de su Informe final de Investigación titulado "**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° 443 DEL CASERÍO CUSHIC, DISTRITO CHANCAY BAÑOS - SANTA CRUZ**" (expediente N° 4155-2022-U.I-FACHSE), presentado para la obtención del Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**, la **CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE SIMILITUD** expedida por el **software de reporte de similitud del TURNITIN** el cual reporta un **índice de similitud del 20%**, el mismo que ha sido revisado y constatado por el(a) **Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez (Asesor)** según se determina en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (aprobado con Resolución N° 365-2022-CU de fecha 27 de julio de 2022 y la Resolución N° 626-2021-CU de fecha 30 de diciembre de 2021, mediante la cual se aprueba la Directiva para la evaluación de originalidad de los documentos académicos y de investigación y Guía de uso del Programa informático de detección de similitudes).

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que considere pertinente.

Lambayeque, 14 de abril de 2023

  
Dra. YVONNE DE FÁTIMA SEBASTIANI ELÍAS  
DIRECTORA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FACHSE

YFSE/jscm



## 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.

Autor de la entrega: Lelis Núñez Dávila Y Yoana Raquel Díaz Díaz Lelis Núñez Dá...  
Título del ejercicio: Turnitin  
Título de la entrega: Tesis pregrado  
Nombre del archivo: 398751  
Tamaño del archivo: 11.39M  
Total páginas: 161  
Total de palabras: 27,387  
Total de caracteres: 145,764  
Fecha de entrega: 28-abr.-2022 07:51p. m. (UTC-0700)  
Identificador de la entre... 1823428521



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora




## Tesis pregrado

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>20%</b>	<b>17%</b>	<b>0%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

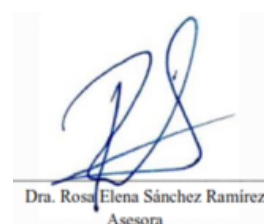
### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.udh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>planificacioncurricular.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Repositorio.Unh.Edu.Pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>revistas.upel.edu.ve</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.umsa.bo</b> Fuente de Internet	



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora

		<1 %
10	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
12	pruebasaritmatematica.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
13	dbpedia.org Fuente de Internet	<1 %
14	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1 %
17	Jorge M. Agüero, Carlos Felipe Balcázar, Stanislaio Maldonado, Hugo Ñopo. "The value of redistribution: Natural resources and the formation of human capital under weak institutions", Journal of Development Economics, 2021 Publicación	<1 %
18	pt2.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora

19	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	agenda.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1 %
22	www.ipep.edu.mx Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to unap Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas    Activo  
Excluir bibliografía    Activo

Excluir coincidencias    Apagado



Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez  
Asesora